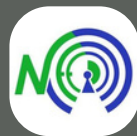


ИГРАЧ СА НЕТАЧНИМ ОДГОВОРОМ НА ПОСТАВЉЕНО ПИТАЊЕ НЕ БАЦА КОЦКИЦУ И ОСТАЈЕ НА ИСТОМ ПОЉУ.



ИГРАЊЕ У ТИМОВИМА – ПЛАВИ ПРОТИВ БЕЛИХ

Табла је подељена на две половине: белу и плаву, при чему свака половина садржи 33 поена. Игра се може играти у тимовима, плави тим против белог тима.

Тим се креће по табли бацањем коцкице, без обзира на то да ли је одговорио тачно или нетачно, и помера своју фигуру напред за број поља добијених бацањем коцкице. Само када тим тачно одговори, сакупља поене. Ако један тим нетачно одговори и нађе се на пољима боје противника, губи поене једнаке вредности тог поља. Ако тим не одговори тачно, а налази се на својој половини, не губи поене.

ИГРА САДРЖИ

- 1 таблу
- 1 коцкицу
- 4 фигуре
- 4 шпила x 30 карата са истим питањима
- 4 x 4 карте са одговорима (А, Б, Ц, Д)
- 3 шпила Поен карата са 1, 3 и 5 поена
- 1 шпил Потковица карата

ПОБЕДИТИ У ИГРИ

ИГРА СЕ ЗАВРШАВА НАКОН 30 ПИТАЊА/КРУГОВА

ИГРАЧИ БРОЈЕ УКУПНУ ВРЕДНОСТ СВОЈИХ ПРИКУПЉЕНИХ КАРТИЦА СА ПОЕНИМА

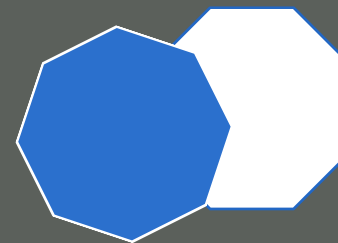
ИГРАЧ СА НАЈВЕЋИМ УКУПНИМ БРОЈЕМ ПОЕНА ПОБЕЂУЈЕ!



Sufinansira
Evropska unija



Финансирано од стране Европске уније. Ставови и мишљења изражена су искључиво ставови и мишљења аутора и не морају нужно одражавати ставове Европске уније или Извршне агенције за образовање и културу (EACEA). Европска унија или EACEA не могу се сматрати одговорнима за њих.



КАКО СЕ ИГРАЈУ



КАКО СЕ ИГРА?

ЦИЉ

Циљ игре је освојити што више поена тачним одговорима на питања и стратешким коришћењем елемената среће у игри. Скенирање QR кода на картицама са питањима помаже у проналажењу тачног одговора.

ПОСТАВКА

ИГРАЧИ И ФИГУРЕ

- 2-4 играча
- Сваки играч бира фигуру друге боје

ПОЧЕТНА ПОЗИЦИЈА

- Сви играчи постављају своје фигуре на почетну тачку на табли - ПОЉЕ НУЛА

ШПИЛ СА ПИТАЊИМА

- Игра садржи сет од 30 карата са питањима, одабраних из шпила карата са питањима
- Свака карта садржи: питање, четири понуђена одговора (А, Б, Ц, Д) и QR код

ШПИЛОВИ ИГРАЧА

Сваки играч добија 30 карата са истим питањима, поређаних истим редоследом

Сваки играч добија шпил карата са опцијама за одговоре (А, Б, Ц, Д)

ПОСТАВКА ТАБЛЕ

- Табла се састоји од поља са додељеним вредностима поена (0, 1, 3 или 5)



- Посебна поља укључују
- поље дупли поени - играч добија дупле поене за свој тренутни потез
- стоп поље - играч прескаче следећи круг
- поље потковица - играч извлачи карту из шпила Потковица и има две опције/карте:
 1. да дуплира своје поене у следећем кругу
 2. да заустави једног од играча (по свом избору) да игра у следећем кругу

НАЧИН ИГРАЊА

РЕДОСЛЕД ПОТЕЗА

- Сви играчи бацају коцкицу и играч са највећим бројем почиње први
- Играчи се смењују крећући се у смеру казаљке на сату

ОДГОВАРАЊЕ НА ПИТАЊА

- На почетку сваког круга, сви играчи одговарају на исто питање
- Ако нису сигурни у одговор, могу да скенирају QR код који пружа линк до информација које помажу да се тачно одговори на питање
- Играчи тајно бирају карту са одговором (А, Б, Ц или Д) и стављају је лицем надоле испред себе
- Играчи чекају да покажу своје одговоре док претпоследњи играч не стави свој одговор испред себе
- Одмах након што претпоследњи играч постави карту са одговором и последњи играч је дужан да то уради, а затим сви играчи истовремено откривају своје одговоре

Након тога и када заврше кретање по табли, сви играчи истовремено прелазе на следеће питање.

БОДОВАЊЕ И КРЕТАЊЕ

ИГРАЧ КОЈИ ОДГОВОРИ ТАЧНО НА ПОСТАВЉЕНО ПИТАЊЕ:

- Баца коцкицу и помера своју фигуру напред у складу са бројем који је добио
- Када стане на поље са одређеном вредношћу, узма картицу са поенима у складу са вредношћу поља (1, 3 или 5 поена)