

ПОЉА ОБЕЛЕЖЕНА ЈЕДНОМ ОД ТРИ БОЈЕ (ПЛАВА, ЖУТА, ЗЕЛЕНА): Свака боја представља једну од области знања и ступањем на једно од тих поља бирате питање из шпила карата означених том бојом. У ова три шпила карата са питањима, и опције за одговор су Тачно или Нетачно. Тачан одговор вам доноси жетон.

Када играч освоји 4 жетона из једне области, када у наставку игре стане на поље које означава ту област, има право да још једном баца коцку. Исто важи и када играч ступи на поље Изазов а питање је из области из које је играч већ скупио 4 токена.

Поље - ИЗАЗОВ: Ступањем на ово поље бирате питање из посебног шпила карата везаних за ово поље, и та питања су тежа у доносу на питања из осталих поља и у њима бирате тачан одговор између више понуђених одговора. Тачан одговор вам доноси жетон за подручје означено бојом на полеђини картице.

Поље - ИЗАБЕРИ ПОЉЕ: Када станете на ово поље, имате могућност да изаберете питање из једне од три области означене бојом: плаво, жуто и зелено.

Поље - ДВЕ КОЦКИЦЕ: Када ступите на ово поље, бацате коцкицу два пута заредом.

Поље - ЧЕКАЊЕ: Када ступите на ово поље, немате могућност да баците коцку, односно прескачете рунду.

СРЕЋНО поље: Када играч ступи на ово поље, извлачи једну срећну карту. Ова картица има четири могуће опције приказане различитим иконама:

- Две коцкице: баците коцкицу двапут.
- Чекање: прескочите бацање коцкице.
- Изазов: одговарате на питање из шпила Изазов.
- Изаберите област: изаберите и одговорите на питање из једне од три области.



Процењивање кроз игру

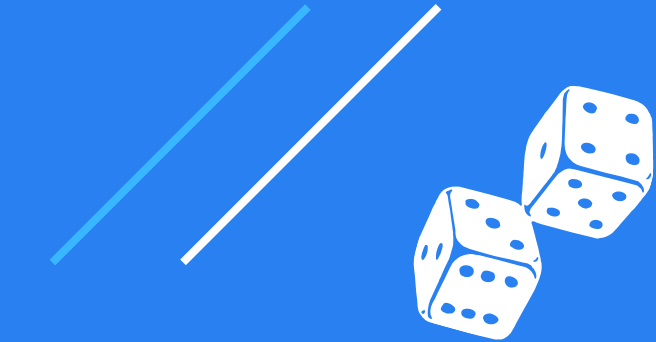
Сваки играч мора да сачува свако питање на које је одговорено, тачно и погрешно. Дакле, на крају игре, сваки играч има један шпил са тачним и погрешним одговорима на питања.



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 ИГРА?



Циљ

Победник је играч који први сакупи 12 тачних одговора, односно који сакупи по 4 тачна одговора из сваке од три области (плава, жута, зелена).

Елементи игре

Табла је у облику правоугаоника који садржи 34 поља и играчи се крећу у смеру казаљке на сату:

21 поље, 7 за сваку област:



4 поља Изазов:



3 Изабери поље:



2 Срећно поље:



2 поља Две коцкице:



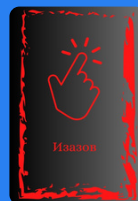
2 поља Чекање:



Три шпила карата, по један за сваку област са по 50 питања. Тачан одговор је означен на предњој страни карте.



Тридесет Изазов карата са питањима. Тачан одговор је означен на предњој страни карте. Поред питања, на полеђини, налази се боја која се односи на једну од три области.



Срећна карта има четири опције, односно четири поља. Коју год карту извучете са означеним пољем, идете на то поље и играте следећи потез у складу са тим пољем.



Питања

Сва питања се односе на новинску писменост и подељена су у три области, од којих је свака представљена својом бојом. Питања се могу класификовати у два типа и нивоа у зависности од врсте одговора:

- Тачно / Нетачно
- Вишеструки избор: играч мора да одабере један од понуђених одговора (Изазов)

Припрема игре

Сваки играч има 12 жетона (4 за сваку боју/ област) и 1 фигуру за кретање по табли. На табли се налази пет шпилова карата:

- 3 шпила, за сваку област знања по један
- 1 шпил карата за Изазов
- 1 шпил Срећна карта

Почетак игре

Сви играчи почињу игру са својом фигуром у углу табле, која је означена њиховом бојом.

Играчи бацају коцкицу да одреде којим ће се редоследом кретати у току игре, и играч са највећим бројем почиње први. Играчи започињу кретање са својих поља и затим се крећу у смеру казаљке на сату.

Без обзира да ли сте тачно или нетачно одговорили на питање, у следећој рунди бацате коцкицу и настављате да се крећете по табли. Фигура ће се померити за онолико поља колико је играч добио бацањем коцкице. Када играч баци коцкицу, прелази на ново поље и може се десити следећи сценарио: