

Tato hra vznikla v spolupráci s **dobrovoľníkmi vzdelávacieho programu digiPEERS** v rámci projektu **(Ne)hráme sa s dezinfo!**



digiPEERS



digiPEERS
by digiQ

Pravidlá hry Cesta mobilom

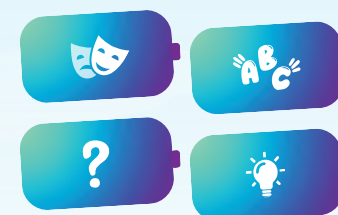
Čo potrebujeme?



Karty postáv



Výherné karty postáv



Karty otázok



Podstavce a figúrky postáv

Hraciu plochu



Ako na to?

Vyberieme si farby hracích figúriek a podľa farby si následne vyberieme kartu postavy:

- **červená - generácia X** – babka Žofka, dedko Igor
- **žltá - generácia Y** – ujo Laco, teta Hanka
- **modrá - generácia Z** – influencerka Betka, influencer Adam
- **zelená - generácia a** – šiestak Miro, siedmačka Mia

Kolo začína reprezentant/ka najstaršej generácie (podľa veku postáv).

Prvé kolo sa začína posunutím všetkých figúrok na políčko s odtlačkom prsta a predstavením svojej postavy (prečítame intro kartičku postavy).

Každá generácia začína dopredu určenou kategóriou úloh:

- **generácia X** začína **prešmyčkou**
- **generácia Y** začína **kvízom**
- **generácia Z** začína **dilemou**
- **generácia a** začína **kreslením/pantomímou**

Herne "najstarší" hráč si zoberie kartičku otázky so symbolom kategórie úlohy, s ktorou má určené, že začína. Pre každú kategóriu je určený počet bodov, o ktoré sa môže hráč po úhádnutí pohnúť na hracej ploche:



- **Kreslenie/pantomíma** – osoba, ktorá, kreslí/hrá a osoba, ktorá uhádne ako prvá, sa posúvajú o **2** alebo o **4** body (**na každej kartičke** kreslenia/pantomímy je **uvedená jej hodnota**). Ak nikto neuhádne, nikto sa neposúva. Ak nás kartička vyzýva daný pojem nakresliť, ale radšej by sme ho znázornili pantomímou, alebo naopak, je to možné **za polovičný počet bodov**.



- **Prešmyčka** – osoba, ktorej sa podarí vrátiť slovo s poprehadzovanými písmenkami do pôvodného znenia, sa na ploche posunie o **3** body.



- **Dilema** – osoba, ktorej sa podarí obhájiť svoju voľbu z dvoch možností (spoluhráči súhlasia s odôvodnením voľby možností), sa posunie o **1 - 4** polia, podľa toho, aká je na kartičke dilemy **uvedená hodnota**.



- **Uhádneš to** – osoba, ktorá **správne a pohotovo odpovie** na otázku na kartičke (krátka slovná odpoveď, pravda/lož alebo A/B/C), sa na ploche môže posunúť o **3** polia. Ak osoba, ktorá si kartičku vytiahla, odpovedať nevie, ale niekto iný zo spoluhráčov áno, s jej súhlasom si ju môže **"ukradnúť"**, ale za správnu odpoveď sa na ploche posúva už len o **dve** polia.

Úlohy sú na kartičkách z kategórií **Prešmyčka** a **Uhádneš to zvonku** (na zadnej strane kartičky – zadanie by malo smerovať nadol) a vo vnútri sú ukryté správne odpovede. Úlohy z kategórií **Dilema** a **Kreslenie/Pantomíma** sú vo vnútri.

V každej z týchto kategórií sa okrem bežných kartičiek úloh nachádza aj niekoľko **bonusových kartičiek** (ktoré nás na ploche posúvajú o **dvojnásobok hodnoty** kartičky) a **kartičiek úskalia** (ktoré nás na **jedno kolo zabrzdia**).

Komu sa ako **prvému** podarí dostať svoju figúrku až na **vítězné políčko** na konci hracej plochy, **vyhráva**.