ZASADY GRY
„Budzik sieciowy”

Uratuj swój dzień przed budzikiem sieciowym.
Masz 24 godziny. Dobrze je wykorzystaj.
Nie daj się złapać budzikowi, który zje twój czas i nerwy.
Wykorzystaj swój dzień i naucz się bezpiecznie korzystać z dobrodziejstw Internetu.

1. Zasady ogólne

Do rozpoczęcia gry potrzebna jest jedna lub dwie kości oraz liczba pionków odpowiadająca liczbie graczy, plus jeden dodatkowy pionek oznaczający postać budzika.

Gracze rzucają kością/kośćmi w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Wygrywa gracz, który uzbiera i doniesie na odpowiednie pola wszystkie 4 odpowiednie znaczniki:
(nauka, rozrywka, sport i zdrowie, życie towarzyskie).

2. Budzik sieciowy

- Budzik startuje jako pierwszy.
  Za budzik rzuca jeden z graczy. Budzik rzuca dwiema kośćmi.
- Budzik przemierza planszę tylko na obrzeżach. Nie skręca do środkowych pól.
- Jeśli budzik stanie na Twoim polu lub Cię wyprzedzi, tracisz uzbierane znaczniki.
  Jeśli nie masz znacznika, wracasz na start i stoisz kolejkę. Nie traci się odniesionych znaczników.
- Jeśli Ty staniesz na polu budzika, to budzik stoi kolejkę.

3. Gracz

- Porusza się po planszy rzucając jedną kością.
- Można skręcać na pola wewnętrzne, tylko jeśli niesie się znacznik.
- Po przekroczeniu pola znaczników można skręcać w pola wewnętrzne dopiero po zdobyciu kolejnego znacznika.
- Znaczniki odnosimy na pole skrzyżowania na środku gry. Wystarczy stanąć lub przekroczyć środkowe pole gry.
- Żeby wygrać, trzeba skompletować i odnieść wszystkie cztery znaczniki.

4. Pola gry i karty

- Pozytywne: Bierzesz zieloną kartę. Czytasz na głos i odkładasz na spód stosu.
- Idziesz do przodu lub zdobywasz odpowiedni znacznik.
- Pole ochrony przed budzikiem (budzik nic Ci nie zrobi na tym polu).
- Negatywne: Bierzesz czerwoną kartę. Czytasz na głos i odkładasz na spód stosu.
- Cofasz się, tracisz ostatnio zdobyty znacznik lub stoisz kolejkę.
  Po cofnięciu pionka nie wykonujesz żadnej akcji na polu.

Grę można kontynuować dowolną liczbę okrążeń. Młodsze dzieci mogą grać w grę bez kart lub budzika.

Zrealizowano w ramach projektu: CYBERNAUCI
Konsultacja merytoryczna: Fundacja Nowoczesna Polska
Partner: Collegium Civitas
Patronat honorowy: Ministerstwo Cyfryzacji, Rzecznik Praw Dziecka, ORE Ośrodek Rozwoju Edukacji
Sfinansowano ze środków: Minister Edukacji Narodowej

Materiał dostępny na licencji CC BY-SA 3.0 Polska (CC BY-SA 3.0) https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl/1

studio KOMIKS.PL