

# Pravidlá vzdelávacej hry Digitálni hrdinovia

## Cieľ hry

Úlohou hráčov je odpovedať na otázky na problémových kartách. Kto získa čo najviac bodov za odpovede, vyhráva.

## Príprava hry

Učiteľ vyberie 3-5 problémových kariet podľa toho, ako dlho chce hru hrať a ktoré otázky chce s hráčmi prejsť. Každý hráč si pred seba položí tieto karty z vlastnej kôpky kariet. Ostatné problémové karty sa počas hry nevyužívajú. Hráči si určia, za ktorú postavičku chcú hrať, umiestnia svoju figúrku na štart hracieho plánu a zoberú si ku sebe svoju kartu hrdinu. Kôpku škodlivých kariet a kôpku bonusových kariet necháme pri hracom pláne dostupné pre všetkých hráčov. Všetky žetóny spolu tvoria bank, s ktorým sa pracuje podľa pravidiel počas hry. Hráči začínajú hrať bez žetónov. Učiteľ zvolí, ktorý hráč začína hrať ako prvý a ostatní hráči pokračujú v smere hodinových ručičiek. Učiteľ si pripraví pero a papier na zapisovanie odpovedí.

## Hra

Hráč hodí dvoma kockami. Jedna kocka určí, o koľko políčok sa hráč posunie na hracom pláne a druhá kocka určí, koľko žetónov si hráč zoberie z banku. Políčko, na ktorom hráč zastane, určí farbu/symbol žetónov, ktoré si zoberie. To, ktorá kocka určuje počet krokov a ktorá počet žetónov, si rozhodne hráč po ich hodení, čím mu vzniká priestor na taktizovanie.

Ak na kockách padnú rovnaké čísla, hráč sa posunie o príslušný počet políčok z jednej kocky, neberie si žetóny, ale škodlivú kartu a splní úlohu na nej.

Ak hráč zastaví na bielom políčku, sám si zvolí jednu farbu/symbol žetónov, ktoré si zoberie z banku.

Hráč si získané žetóny vždy ukladá ku problémovým kartám podľa príslušných farieb/symbolov na nich. Žetóny medzi jednotlivými problémovými kartami nemožno presúvať. Ak hráč už ku svojim problémovým kartám nepotrebuje konkrétnu farbu/symbol žetónu, drží si tieto žetóny vo svojom banku.

Keď hráč prejde rohovým políčkom bez zastavenia sa na ňom, zoberie si príslušné žetóny a má na výber dve možnosti. Buď si zoberie bonusovú kartu a splní úlohu na nej, alebo môže otázku na jednej problémovej karte zodpovedať, ak má pri nej nazbierané všetky potrebné žetóny. Po každom zodpovedaní otázky sa vrátia žetóny do banku a hráč túto problémovú kartu otočí prázdnu stranou navrch.

Po každom zodpovedaní otázky si hráč zoberie škodlivú kartu, aby si hráč uvedomil, že aj prínosná aktivita na internete môže predstavovať riziko. Učiteľ si všetky odpovede hráčov zapisuje na papier a dohliada, aby každý hráč prišiel s inou odpoveďou a tým sa téma rozvíjala.

Keď hráč zastaví na rohovom políčku, môže zároveň zodpovedať jednu otázku (ak má potrebné žetóny) a zároveň si berie aj bonusovú kartu a splní jej úlohu.

Ak hráč počas hry nazbiera vo svojom banku (mimo problémových kariet) po dva kusy z každej farby/symbolu žetónu, môže týchto 10 ks žetónov vymeniť za možnosť odpovedať na otázku z problémovej karty aj bez prechodu rohovým polom, ak má pri karte potrebné žetóny. Takto použité žetóny sa vracajú späť do banku.

Keď hráč zastaví na políčku, kde už je iný hráč, vyhodí ho na políčko štart. V tomto prípade mu políčko štart ako rohové políčko neumožňuje odpovedať na otázku.

Ak bonusová alebo škodlivá karta vyžaduje žetón, ktorý hráč nemá, karta nič nerobí a nasleduje ďalší hráč. Ak hráč získa bonusovú kartu s imunitou, odloží si ju pre jedno použitie v budúcnosti.

Karta hrdinu predstavuje žolíka, ktorý mu umožňuje vyhnúť sa zodpovedaniu otázky problémovej karty. V rámci jednej hry ho môže hráč použiť iba raz. Pre jeho využitie musí mať hráč aspoň tri žetóny vo vlastnom banku (čiže nie pri problémovej karte). Zvolí si, ktoré tri farby/symboly obetuje s kartou hrdinu a tie získa hráč, ktorý chce namiesto neho otázku zodpovedať. Keď chce otázku zodpovedať viacero hráčov, odpovedá prvý v poradí. Ten takisto získa problémovú kartu, ktorú si otočí prázdnu stranou navrch. Ak nechce nikto zo spoluhráčov zodpovedať otázku, nemôže sa karta hrdinu použiť.

Hra končí, keď prvý z hráčov zodpovie všetky otázky na svojich problémových kartách. Následne sa vyhodnocuje počet bodov hráčov, ktorý reprezentuje počet potrebných žetónov pri zodpovedaných kartách. Vyhráva hráč s najväčším počtom bodov.

## Tip

Hru možno hrať opakovane. Medzi jednotlivými hrami stačí obmeniť problémové karty.

## Hra obsahuje

Hrací plán


5 hracích postavičiek

Karta hrdinu

5 ks



Naraziš na materiál zobrazujúci sexuálne zneužívanie detí (detskú pornografiu).



Čo urobíš?

### Problémová karta

5 kôpok po 24 ks

Počet ikon na problémovej karte

zodpovedá úrovni

závažnosti, akú

otázka na karte


predstavuje:

2 ikony - nepríjemnosti

3 ikony - riziká

4 ikony - zločiny


Odvzdaj do banku  
1 USB žetón a  
1 WIFI žetón.



### Škodlivá karta

10 ks

Vezmi si po 2 žetóny  
z dvoch ľubovoľných  
farieb.



### Bonusová karta

15 ks



### Modrý žetón USB

50 ks



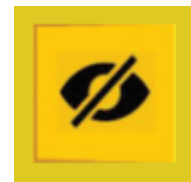
### Zelený žetón WIFI

50 ks



### Červený žetón Heslo

50 ks



### Žltý žetón Anonymita

50 ks



### Fialový žetón Cloud

50 ks



### Aplikácia kocky pre Android

EDUMA, n.o. nezodpovedá za aplikáciu. Môžete použiť aj akúkoľvek inú aplikáciu, alebo aj bežné hracie kocky.

Ak Vám chýba nejaká časť z hry, môžete si ju stiahnuť a vytlačiť z [www.eduma.sk](http://www.eduma.sk)

Prajeme Vám zmysluplnú zábavu