

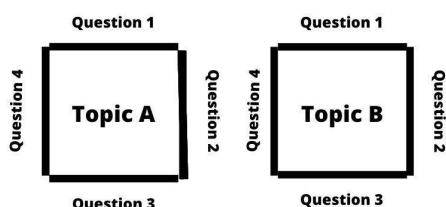
Set de instrumente pedagogice

Instrumente pentru jocuri

Mecanica jocului: Cucerește teritorii

Explicarea mecanismului de joc

Această mecanică de joc urmărește să stimuleze jucătorul să cucerească spații: jucătorii trebuie să încerce, cu propriile piese/token-uri, să definească o zonă pentru a prelua controlul asupra acesteia. Cu această mecanică, de exemplu, se poate propune un test multitematic cu 4 întrebări pentru fiecare subiect. Scopul jucătorului este să cucerească căsuțele răspunzând la întrebări.



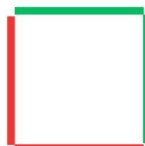
Box conquered by the player

4 right answers



Box not conquered

Only 2 right answers



Cu fiecare răspuns corect, jucătorul cucerește o parte a pătratului. Numai dacă răspunde exact la cele 4 întrebări ale subiectului respectiv, el câștigă căsuța corespunzătoare. Scopul poate fi să cucerească un număr minim de căsuțe, să cucerească cât mai multe căsuțe în timpul dat sau să numere căsuțele cucerite fără să existe o limită de timp.

Mecanica se potrivește, de asemenea, provocărilor multiplayer: cine va reuși să cucerească cele mai multe căsuțe?