

Pedagógiai Eszköztár

Játékeszközök

Játékmechanika: Útvonal létrehozása

A játékmechanika magyarázata

Hozzon létre egy útvonalat egy START-ponttól egy CÉL-pontig, és határozza meg, hogy a két pont között 10 lépés legyen (vagy egy másik, a tervező által választott szám). Ahhoz, hogy megtegyenek egy lépést, a játékosoknak helyesen kell válaszolniuk egy kérdésre. Ha rosszul válaszolnak, nem léphetnek tovább (vagy a tervező dönthet úgy is, hogy a korábban megszerzett lépések elvesznek).

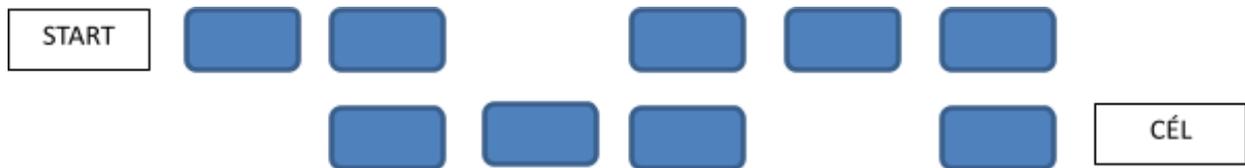
Előfordulhatnak:

- nehezebb kérdések, amelyekkel a játékosok 2 lépést szerezhettek;
- az ügyel kapcsolatos események. Például olyan kártyák, amelyek miatt a játékosok elveszítik a meghódított mezőket, vagy amelyek miatt két kérdésre kell válaszolniuk a következő mező megszerzéséhez.

Nyomtatott játék esetén a kérdéseket tartalmazó kártyák is elkészíthetők. A játékosok kártyákat húznak a pakliból, és ha helyesen válaszolnak, akkor az adott kártyát "jegyként" használják, hogy a START mezőtől a CÉL mezőig tartó útjukat befejezzék.

Példa a témára: Napóleoni háborúk

Útvonal példa



Példa: kártyák/mezők

