

MONSTER QUIZ the board game

Gra "**Monster Quiz: gra planszowa**" łączy ze sobą aplikację SMART Notebook z ogromną planszą o wymiarach 3 x 2 metry. Dzięki temu, że gra przenosi się z tradycyjnej planszy na tablicę interaktywną i z powrotem, uwaga i motywacja uczniów podczas pracy nad treściami i umiejętnościami z dowolnego przedmiotu jest zawsze wysoka.

Grę można wykorzystać na wszystkich przedmiotach. Trzeba wziąć pod uwagę, że to uczniowie tworzą do niej pytania i zadania.

Dlatego też, aby rozpocząć "**Monster Quiz: the board game**", uczniowie muszą opracować wcześniej pytania, które wykorzystają do pokonania swoich przeciwników. Tematyka pytań zmienia się w zależności od wymagań nauczycieli danego przedmiotu, którzy chcą skorzystać z gry podczas swoich zajęć lekcyjnych.

Gra składa się z różnych elementów.

- Planszy o wymiarach 3 x 2 metry. 1 sztuka.
- Kart z potworami o średnicy 8 cm. 54 sztuki (po 9 potworów dla każdej grupy, maksymalnie 6 grup).
- Karty jaja potworów, kwadrat 4 cm. 54 sztuki (po 9 jaj potworów dla każdej grupy, maksymalnie 6 grup).
- Żetony do gry. 6 sztuk.
- Kostka do gry. 1 sztuka.

Cel gry.

Gra jest przeznaczona dla maksymalnie sześciu indywidualnych graczy, lub dla sześciu grup.

Celem graczy jest zdobycie dziewięciu kart z potworami, które dołączone są do gry planszowej. Aby tego dokonać gracz musi pojawić się na okrągłym polu "Potwór" i rozwiązać quiz na tablicy interaktywnej. Gracz, który wygrywa rundę, zdobywa kartę "Potwór" z wizerunkiem potwora, który jest na danym polu.

Podczas gry gracze zadają sobie pytania, za odpowiedzi wygrywają karty "jaja potworów", które będą mogli wykorzystać w późniejszym etapie gry.

Gra planszowa.

Pola gry planszowej wyznaczające jej trasę znajdują się na zewnętrznym obwodzie planszy, więc gracze mogą swobodnie się po nich przemieszczać. Gracze przemieszczają się po

polach za pomocą żetonów, po rzucie kostką. Jeśli żeton trafi na pole z obrazkiem należy postąpić według poniższych wskazówek:

- **Kostki do gry:** gracz ma dodatkowy rzut kostką.
- **Znak zapytania:** gracz wybiera jednego z pozostałych graczy, aby zmierzył się z pytaniem. W ten sposób mogą wygrać jajo potwora.
- **Czapka absolwenta:** gracz musi odpowiedzieć na pytanie nauczyciela lub wykonać polecenie nauczyciela.
- **Klucz:** gracz przemieszcza żeton na pole z drzwiami. Z tego pola może dostać się na pole „jaja potworów” i zdobyć kartę z jajem, jeśli rzuci kostką i wypadnie liczba jeden.
- **Niebieska strzałka:** gracz cofa się o trzy pola.
- **Okrągłe pole z potworem:** gra przenosi się na tablicę interaktywną z interaktywnym quizem **Monster Quiz**. Gracze mogą wygrać kartę z potworem narysowanym na okrągłym polu na planszy.
- **Okrągłe pole „jajo potwora”:** Gracz wygrywa kartę jajo. Gdy zbiera zestaw 9 kart, może umieścić swój żeton na dowolnym polu z potworem i spróbować wygrać kartę z potworem (objaśnienie w zasadach gry).

Oprócz pól, plansza zawiera kącik gracza, tzn. miejsce z numerem gracza, 9-cioma białymi polami do kolekcjonowania kart „jajo” i 9-cioma czarno białymi wizerunkami potworów do kolekcjonowania wygranych kart z wizerunkiem potworów.

Zasady gry.

- Gracze są podzieleni na drużyny (mogą również grać indywidualnie) i rzucają kostką, aby ustalić kolejność. Drużyny mogą być utworzone wcześniej, ponieważ gracze powinni mieć przygotowane pytania przed rozpoczęciem gry.
- Każda drużyna ma po 4 karty z jajami, które należy umieścić na białych polach w kąciku gracza. Pozostałe karty „jaja” należy umieścić w polu „jaja potwora”.
- Żetony należy umieścić obok pola „START” Gracz 1 rzuca kostką i przemieszcza żeton o tyle pól, ile wynosi liczba oczek na kostce. Gracz może wybrać kierunek trasy, a żetony mogą „przeskakiwać” innych graczy, ale nie mogą być umieszczone na tym samym polu, na którym znajduje się żeton innego gracza. Jeśli tak się stanie, gracz który wykonał ruch musi ustawić się na polu poprzedzającym zajęte pole.
- Pola bez obrazków są polami neutralnymi. Gracz, który ustanie na takim polu traci szansę zdobycia karty i gra toczy się dalej.
- Jeśli gracz ustanie na polu „kostki”, wygrywa dodatkowy rzut kostką.
- Jeśli gracz ustanie na „niebieską strzałkę”, cofa się o trzy pola. Jeśli trafi na pole neutralne, traci kolejność na rzecz następnego gracza. Jeśli trafi na pole z obrazkiem to postępuje zgodnie z zasadami danego obrazka.
- Jeśli gracz staje na polu „klucz”, przemieszcza swój żeton na pole z obrazkiem „drzwi” i ponownie rzuca kostką.

-Jeśli gracz staje na polu "Jajo potwora", wygrywa kartę z jajem i przekazuje kolejkę następnemu graczowi.

- Jeśli gracz staje na polu "czapka absolwenta" musi odpowiedzieć na pytanie lub wykonać zadanie nauczyciela. Jeśli odpowiedź jest poprawna, gracz kontynuuje swoją kolejkę, jeśli jest błędna, traci kolejkę.

-Jeśli gracz stanie na polu "znak zapytania", rozpoczyna się rozgrywka pomiędzy drużynami. Celem rywalizacji pomiędzy drużynami jest zdobycie przez nich karty "jajo". Wygrany odbiera kartę "jajo" przeciwnikowi, który przegrał rywalizację.

Zasady rywalizacji: gracz A staje na polu "Przesłuchanie". W tym momencie wybiera sobie przeciwnika spośród pozostałych graczy. Gracz A zadaje pytanie graczowi B. Pytanie musi być z puli pytań przygotowanych przez drużynę (gracza) przed rozpoczęciem gry, zgodne z tematyką wybraną przez nauczyciela.

- Jeśli gracz B nie poda poprawnej odpowiedzi, gracz A wygrywa kartę "jajo" i rzuca kostką kontynuując grę.
- Jeśli gracz B odpowie poprawnie, zadaje pytanie ze swojej puli pytań graczowi A. Jeśli gracz A nie udzieli poprawnej odpowiedzi, oddaje swoją kartę "jajo" graczowi B i traci kolejkę. Jeśli jednak gracz A odpowie poprawnie, rywalizacja kończy się remisem, a gracz A traci kolejkę.

- Jeśli gracz uzyska 9 kart "jajo" ma prawo przemieścić swój żeton na dowolne pole z "Potworem" i podjąć próbę wygrania karty z jego wizerunkiem. Musi jednak odłożyć 5 kart z jajami na pole "Jaja potwora".

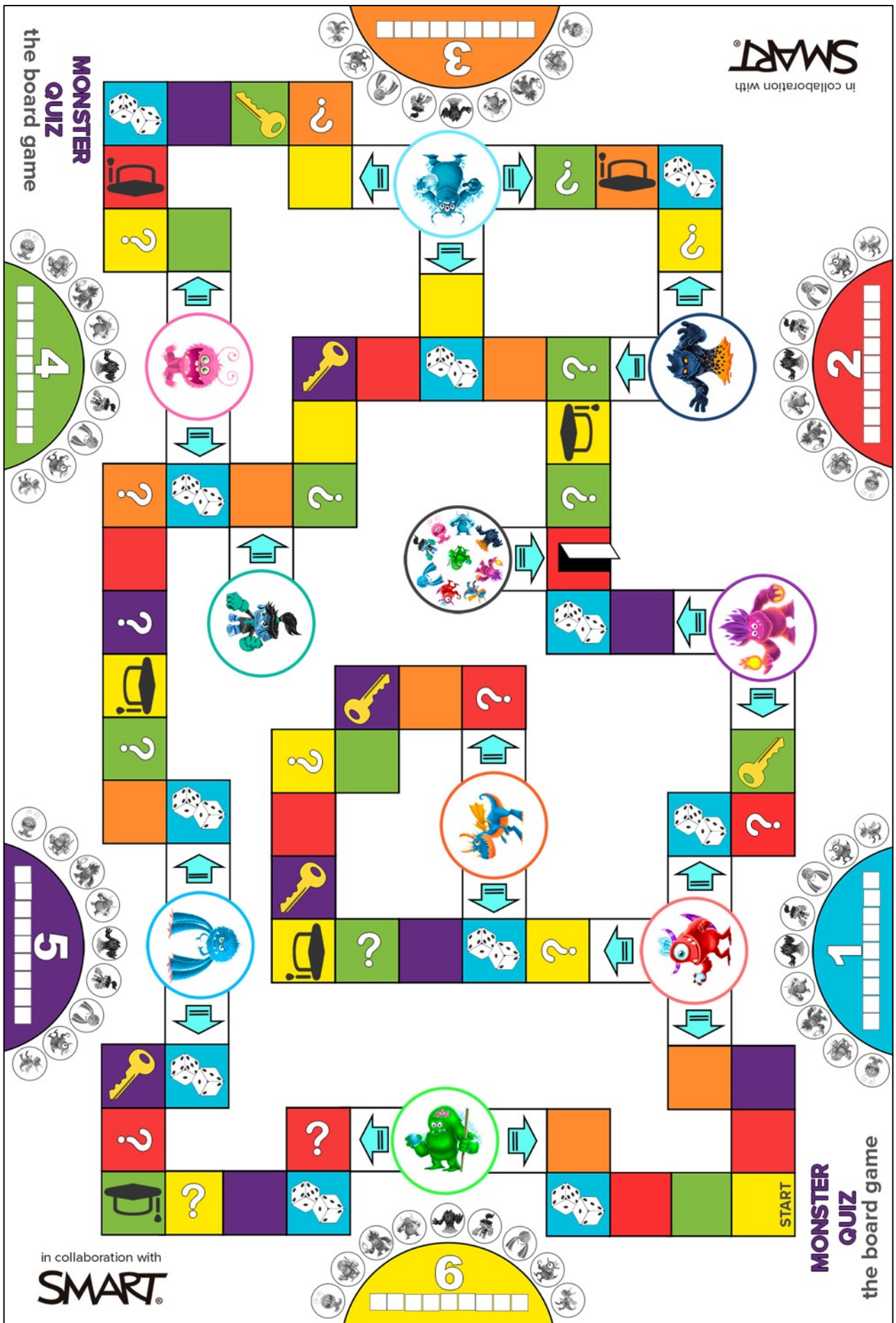
- Jeśli gracz ustanie na pole "potwór" , gra przenosi się na tablicę multimedialną i rozpoczyna się "Monster Quiz". W quizie biorą udział wszystkie drużyny. Gracz, któremu uda się wykluczyć potwora, wygrywa kartę z wizerunkiem potwora. Zasady gry na tablicy interaktywnej są następujące:

- Drużyna (gracz) , która staje na polu "potwór" ma przewagę w rywalizacji. Wszystkie osoby z drużyny pomagają rozwiązać quiz, używając w tym celu jednego urządzenia.

- Pozostałe drużyny grają na dwóch urządzeniach. Każda drużyna rozdziela się na dwie mniejsze drużyny, które nie mogą sobie pomagać w wyborze odpowiedzi do quizu.

- Jeśli kartę z potworem wygrywa drużyna, która stoi na polu z potworem, to ona kontynuuje grę. Jeśli jednak quiz wygrywa inna drużyna, kolejka przechodzi do następnego gracza.

**MONSTER
QUIZ**
the board game



**MONSTER
QUIZ**
the board game