



# Instrucțiuni

## Conținutul jocului:

Instrucțiuni • tablă de joc • 6 pionii • 1 zar • 60 cărți • cartonaș de răspuns

Jocul de societate *Minți Digitale* este creat pentru 2-6 jucători. Fiecare jucător va arunca zarurile în fiecare rundă pentru a muta pionul. Cele 60 de căsuțe au o semnificație diferită, descrisă pe cărțile de joc. Dacă un jucător răspunde corect la o întrebare sau îndeplinește o provocare, se deplasează cu o căsuță înainte. Pe următoarea căsuță nu se mai trage o carte în aceeași rundă, ci se așteaptă următoarea tură.

## Tipurile de căsuță sunt următoarele:

### CĂSUȚĂ SIMPLĂ

Jucătorul care se află pe această căsuță trebuie să urmeze instrucțiunile din manual.

### PROVOCARE

Jucătorul care pică pe această căsuță va primi o sarcină/provocare. Important: Dacă sarcina este îndeplinită cu succes, jucătorul care a completat-o va avansa cu o casetă înainte.

### ADEVĂRAT SAU FALS

Răspunde la întrebare. Dacă răspunsul este corect, mută-ți pionul pe următoarea casetă; dacă răspunsul este greșit, rămâi în aceeași poziție. Un alt jucător va citi răspunsul corect din lista atașată jocului.

### ÎNTREBARE DESCHISĂ

Trebuie să răspunzi la întrebare cât de bine poți!

### ABC

La fel ca mai sus

## Alte exemple de sarcini pentru câmpul de provocare:

- Aveți 10 secunde pentru a oferi o definiție pentru „internet”.
- Descrie ce faci când cineva îți cere să trimiți fotografii sexuale.
- Ce pași urmați pentru a vă asigura siguranța online?
- Ai 2 minute pentru a șterge o postare sau o fotografie veche din profilul tău
- Aveți 1 minut pentru a găsi o parolă greu de ghicit pentru contul dvs., care conține o combinație de litere, numere și simboluri.
- Aveți la dispoziție 30 de secunde pentru a oferi o definiție, de exemplu: phishing, cyberbullying, cookie-uri.
- Furnizați trei pași specifici pe care îi puteți face pentru a vă securiza dispozitivele împotriva atacurilor cibernetice.

## Important:

**Dacă jucătorul cade pe aceeași căsuță la care a răspuns deja corect, avansează cu o căsuță. În cazul în care doi jucători dau cu zarul pe aceeași căsuță, cel care a ajuns ultimul coboară cu o căsuță. Provocările din fiecare căsuță vor fi completate doar după ce se aruncă zarurile în fiecare rundă. Dacă jucătorul avansează cu o căsuță după ce a răspuns la o întrebare, nu trebuie să îndeplinească sarcina noii căsuțe.**

**Jucătorul care ajunge primul pe ultima căsuță va câștiga jocul!**

## Versiunea Do It Yourself (Fă singur)

După încheierea jocului, te încurajăm să încerci versiunea în care tu însuși crezi cărțile pentru joc. Vizitează site-ul <http://www.makeitclear.edu.pl/>, unde vei găsi cartonașe goale pregătite pentru tipar. Creează-ți propriile provocări și vezi dacă poți face față temei securității online.