

¡Aire limpio en la escuela! Juega y aprende



Funded by
the European Union

REGLAS

Equipos, jugadores y objetivo del juego.

Formamos dos equipos con todos los jugadores. El número de jugadores por equipo no está limitado. Con muchos jugadores en un equipo, será necesaria una buena colaboración para dar una respuesta. Recomendamos que cada equipo esté formado por un mínimo de uno y un máximo de diez jugadores. Es posible tener más de diez jugadores por equipo, pero puede afectar negativamente a la experiencia de juego.

En cada equipo, se elige un capitán responsable de tirar los dados, mover el peón y dar la respuesta a la pregunta. Los demás jugadores del equipo permanecen cerca del capitán para encontrar la respuesta correcta y leer las cartas en voz alta para el otro equipo.

El objetivo del juego es que cada equipo reduzca la contaminación atmosférica en el aula a través del medidor del tablero de juego. Al mismo tiempo, cada equipo intenta conseguir el mayor número de puntos de victoria a través de las cartas para ganar la partida.

Mover el peón en el tablero de juego.

Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa y baraja los tres montones de cartas. Coloca las cartas en los espacios correspondientes del tablero.

Coloca los dos peones en el espacio inicial del tablero.

Coloca el disco azul en la posición central del medidor de contaminación (rectángulo naranja).

Cada equipo tiene un dado.

Ten a mano el reloj de arena de 30 segundos.

Ambos equipos lanzan el dado y el equipo con el número más alto comienza la partida.

El primer equipo vuelve a lanzar el dado. El peón se mueve según el número obtenido con el dado. El equipo puede decidir en qué dirección moverse, pero no está permitido retroceder.

Dependiendo de la casilla en la que aterricen, se realiza una acción. Una vez completada la acción, es el turno del otro equipo.

Diversas acciones y cartas del juego.

Cada casilla del tablero con las letras "C", "M" y "A" contiene una pregunta.

Cuando un equipo cae en una de estas casillas, el otro equipo robará una carta y leerá la pregunta en voz alta. Tras leer la carta, se gira el reloj de arena y comienza la cuenta atrás. El equipo en juego dispone de 30 segundos para dar la respuesta correcta. Si se acaba el tiempo, o si no se ha tomado ninguna decisión, o si responden más allá del límite de tiempo, el equipo pierde su turno, y pasa al otro equipo.

Dependiendo del tipo de tarjeta, las respuestas correctas e incorrectas se resuelven de forma diferente.

C": Carta de contaminación

Si se responde correctamente a una carta de contaminación, el equipo gana la carta y un punto de victoria.

Si se responde incorrectamente, la contaminación del aire aumenta un paso a la derecha en el contador y se descarta la carta de pregunta.

"M": Tarjeta de mitigación.

Si se responde correctamente a una tarjeta de mitigación, el equipo gana la tarjeta y un punto de victoria. La contaminación disminuye un paso a la izquierda en el contador.

Si se responde incorrectamente, el equipo pierde su turno y la tarjeta se descarta.

"A": Carta de aprendizaje

Si se responde correctamente a una carta de aprendizaje, el equipo gana la carta y el punto de victoria.

Una vez que un equipo ha reunido tres cartas de aprendizaje, las casillas del tablero con el símbolo de prohibición permitirán volver a tirar el dado en lugar de perder un turno.

Si se da una respuesta incorrecta, se descarta la tarjeta de pregunta.

Símbolos en el tablero de juego



Vuelve a tirar el dado.



Elección libre de una carta.



Saltar un turno.



Muévete a otra espiral del tablero y vuelve a tirar el dado.



Aumenta automáticamente la contaminación un paso a la derecha en el contador.



Disminuye automáticamente la contaminación un paso a la izquierda en el contador.

El contador de contaminación y los puntos.

Si se alcanza el valor máximo de contaminación (rectángulo morado del medidor de contaminación "inténtalo de nuevo"), la contaminación se reduce automáticamente en cuatro espacios, y ambos equipos pierden un punto de victoria (descarta una de las cartas ganadas). Vuelva a colocar el disco azul en la posición inicial del medidor (rectángulo naranja) y continúe la partida como de costumbre.

El juego termina cuando el medidor de contaminación está completamente a la izquierda "ganar", o cuando uno de los equipos ha recogido diez cartas. Al final de la partida, gana el equipo con más puntos de victoria (tarjetas ganadas).



Funded by
the European Union

Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Investigación (REA). Ni la Unión Europea ni la autoridad que concede la subvención pueden ser consideradas responsables de las mismas.