

# КАК ДА ИГРАЯ



Играчите се стремят да намалят своя въглероден отпечатък и потреблението на енергия до устойчиви нива, като същевременно поддържат комфортен начин на живот. В началото всеки играч получава 30 енергийни кредити. Когато напреднете чрез хвърляне на зарчето, вие се приземявате на „пространство“, където се случва нещо. Ако това е пространство с „предизвикателство“, трябва да се изправите пред предизвикателство, което представлява енергийни кредити. Ако спечелите предизвикателството, получавате кредити, ако загубите, трябва да върнете кредитите, които вече имате. Ако това е поле за „Неочаквано събитие“, нещо може да ви се случи: да спечелите кредити, да загубите кредити, да останете за един или два хода и т.н. Ако попаднете на поле за иновации, печелите 2 кредита и имате шанса да хвърлите заровете още веднъж.

## КАК ДА ИГРАЯ

Дъската се състои от 40 квадрата. Играчите напредват с броя квадрати, посочени от хвърлянето на един зар. Когато стигнат до четиридесетия квадрат, те започват отново от началото. Играта продължава един час. В края на установеното време играчът с най-много енергийни кредити печели.

Всеки играч поставя своя жетон върху началното поле.

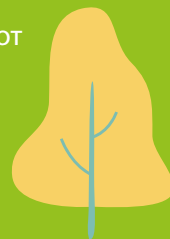
Играчите се редуват да хвърлят зарчето и да преместват своя жетон напред с число, равно на това, показано на зарчето.

Ако отговори правилно, получава кредити; ако отговори неправилно, губи кредити. Ако отговорят правилно, получават кредити; ако отговорят неправилно, губят кредити.

Ако играч попадне на поле „Събитие“, той трябва да приеме съдбата, запазена за него.

Ако играч попадне на поле „Иновация“, печелете 2 кредита и имате шанса да заровете още веднъж.

„Щракнете тук, за да хвърлите зара или използвайте истински.“  
<https://rolladie.net/>



# КАК ДА ИГРАЯ



ОТПЕЧАТАЙТЕ 200 КРЕДИТА  
ОТПЕЧАТАЙТЕ 30 КАРТИ С ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВА  
ОТПЕЧАТАЙТЕ 20 КАРТИ СЪС СЪБИТИЯ  
ОТПЕЧАТАЙТЕ 1 КАРТА ЗА ИНОВАЦИИ

## КАРТА ЗА ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВО

СТОЙНОСТ НА ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВОТО: 3 ЕНЕРГИЙНИ КРЕДИТА

## КАРТА ЗА СЪБИТИЕ

„Ако играч попадне на място за „СЪБИТИЕ“, той трябва да приеме.“  
съдбата, която им е отредена.

## ИНОВАЦИОННА КАРТА

ВЗЕМЕТЕ 2 КРЕДИТА И ХВЪРЛЕТЕ ЗАРА ОТНОВО.

## ЕЛЕМЕНТИ НА ДЪСКАТА

„АКО ИГРАЧ ПОПАДНЕ НА ПОЛЕ „СЪБИТИЕ“, ТОЙ ТРЯБВА ДА ПРИЕМЕ СЪДБАТА,  
КОЯТО ИМ Е ОТРЕДЕНА.“ ВЗЕМЕТЕ 2 ЕНЕРГИЙНИ КРЕДИТА

АКО ИГРАЧ ПОПАДНЕ НА ПОЛЕ „ИНОВАЦИЯ“, ПЕЧЕЛИ 2 КРЕДИТА И ИМА ШАНС  
ДА ХВЪРЛИ ЗАРОВЕТЕ ОЩЕ ВЕДНЪЖ.

АКО ИГРАЧ ПОПАДНЕ НА ПОЛЕ ЗА ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВО, ТОЙ ТРЯБВА ДА СЕ ИЗПРАВИ И  
ДА ОТГОВОРИ ПРАВИЛНО НА ВЪПРОСА. АКО ОТГОВОРИ ПРАВИЛНО, ПЕЧЕЛИ КРЕДИТИ;  
АКО ОТГОВОРИ НЕПРАВИЛНО, ГУБИ КРЕДИТИ

## ЗАР

ЩРАКНЕТЕ ТУК, ЗА ДА ХВЪРЛИТЕ ЗАРА ИЛИ ИЗПОЛЗВАЙТЕ ИСТИНСКИ.

<https://rolladie.net/>



**SOLAR**

Adult education and sustainable practices.  
Sun's light and heat as renewable energy sources