

„Cybergra” to planszowa rozgrywka, która pomoże Ci utrwalić dobre nawyki cyfrowego świata. To okazja do zabawy i refleksji nad tym, czy nasze zachowania są bezpieczne nie tylko dla nas, lecz także dla ludzi, których spotykamy zarówno w realnej, jak i w internetowej przestrzeni.

Gra składa się z: jednej planszy, czterech pionków, zestawu kart oznaczonych @ oraz zestawu kart oznaczonych #.

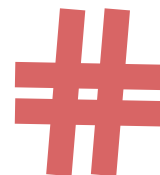
To wersja testowa gry – do samodzielnego wydruku (plansza, pionki, karty @ i #) Potrzebna będzie też kostka do gry. Można ją pożyczyć z innej planszówki lub użyć kostki do gry online.

Jeden raz drukujemy: planszę, pionki oraz zestaw kart oznaczonych #.

Dwa razy drukujemy zestaw kart oznaczonych @.

Grę polecamy dla grup maksymalnie czteroosobowych.

W grę można grać w pojedynkę.



INSTRUKCJA GRY

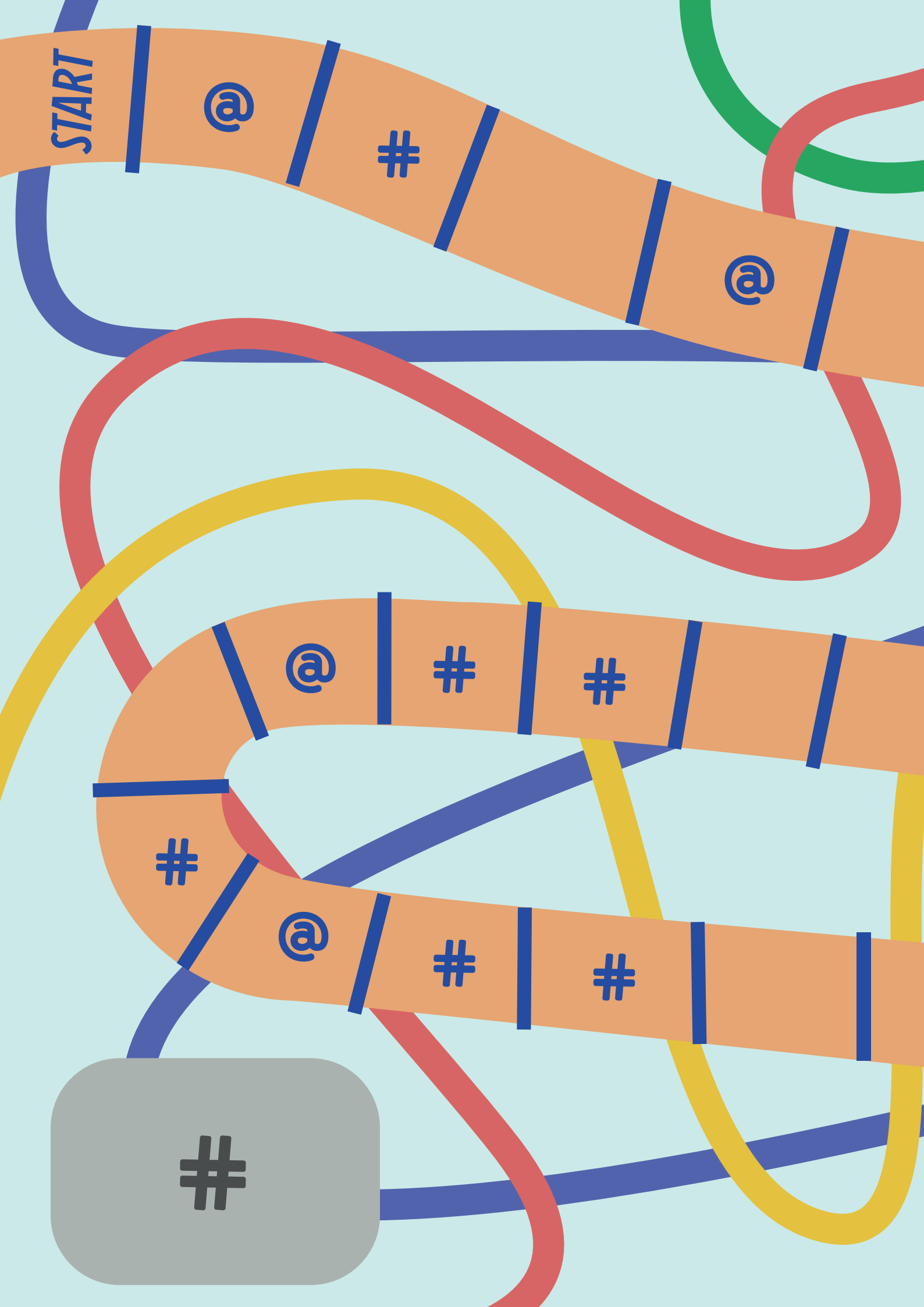
Wydrukowane karty tasujemy i układamy w dwóch stosach: # i @.

Pionki ustawiamy na początku planszy (pole: Start). Gracze poruszają się po kolei – przesuwiają się po planszy zgodnie z liczbą oczek wyrzuconych za pomocą kostki do gry.

Jeśli gracz stanie na polu @ i lub #, bierze pierwszą kartę leżącą na wierzchu stosu i wykonuje zadanie. Kartę oznaczoną @ gracz zachowuje dla siebie – w toku dalszej gry może jej użyć. Użyte karty (zarówno @, jak i #) należy odłożyć – nie biorą one udziału w dalszej grze.

Jeśli karty się skończą, zanim któryś z zawodników dotrze do mety, wszystkie należy potasować i ponownie położyć w odpowiednich stosach. Grę wygrywa osoba, która pierwsza przejdzie całą planszę (dotrze do pola: Meta).





START

@

#

@

@

#

#

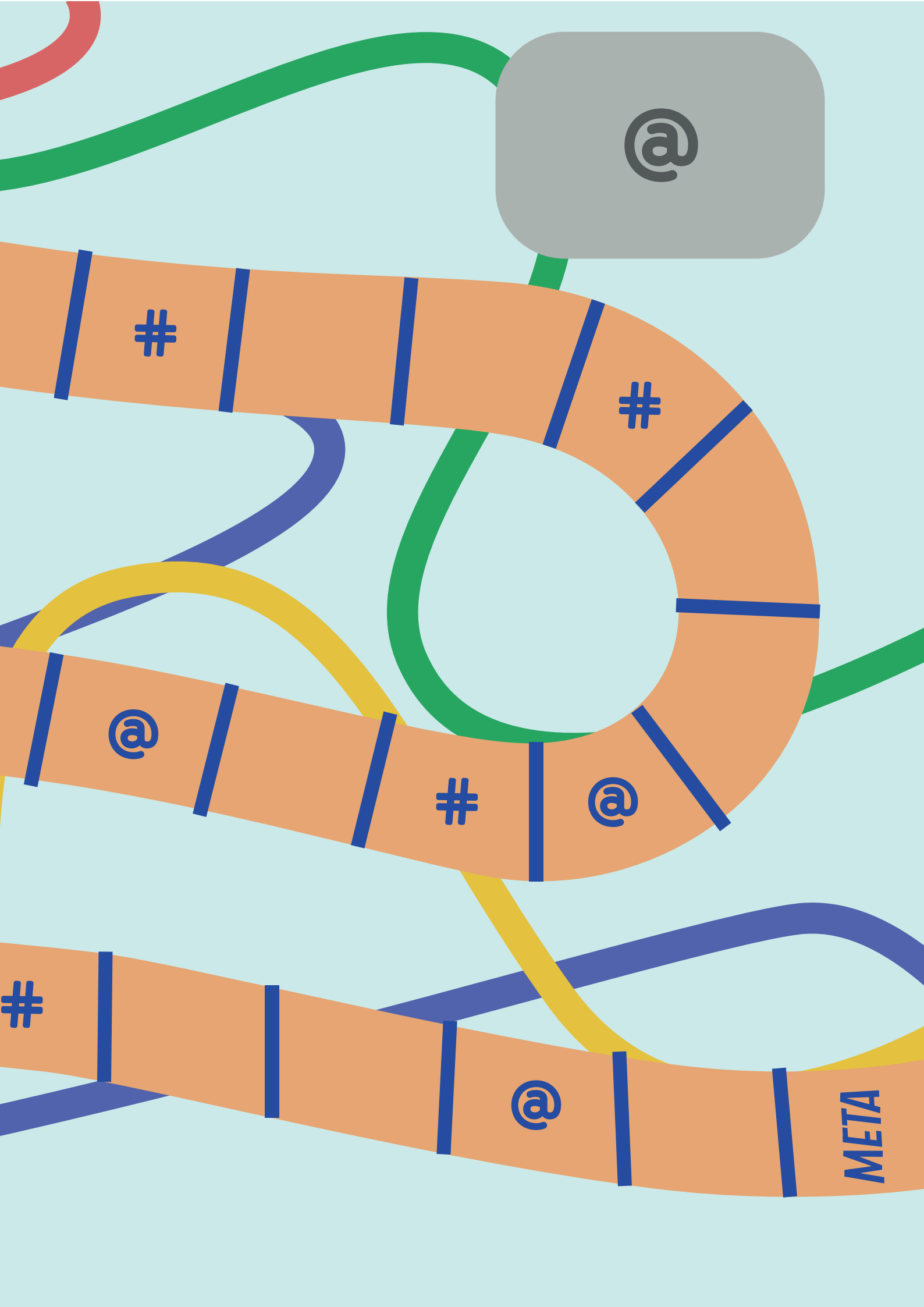
#

@

#

#

#



@

#

#

@

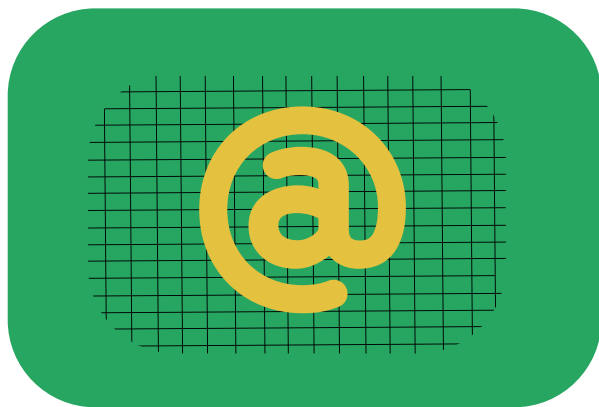
#

@

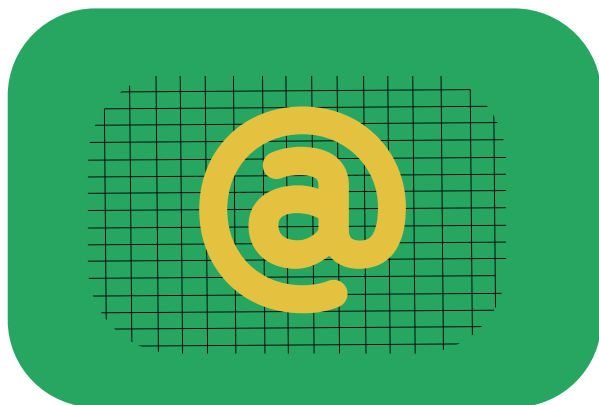
#

@

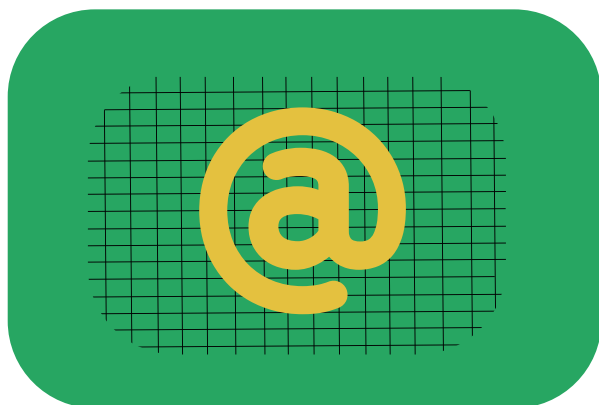
META



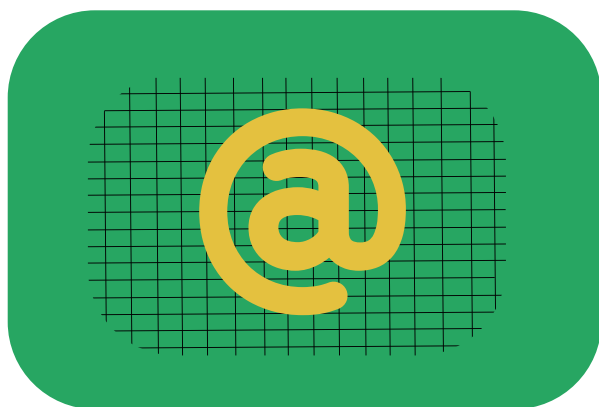
**Kupon
na korzystanie
z internetu.**



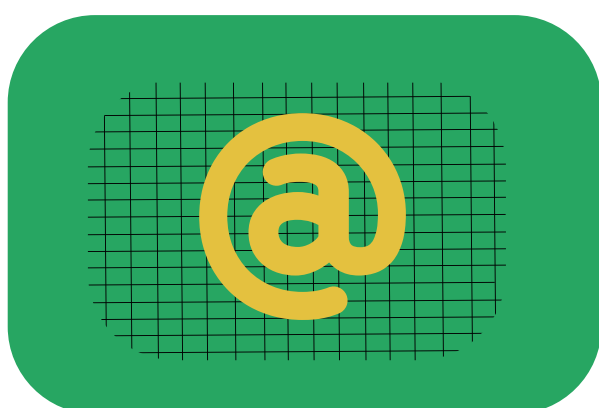
**Kupon
na wycieczkę
rowerową.**



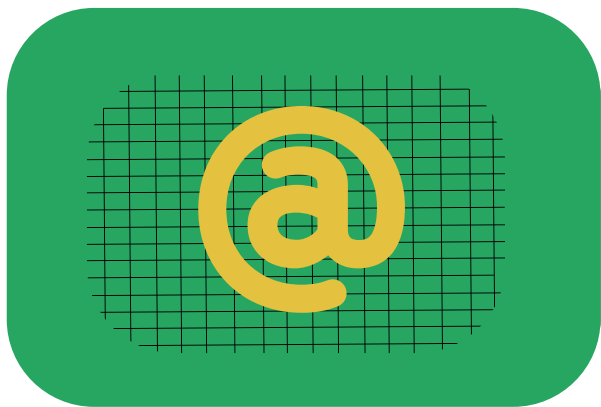
**Kupon
na zakup podkładki
pod dłoń.**



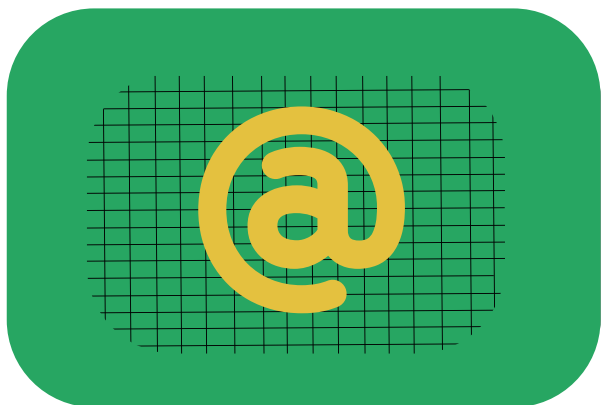
**Kupon
na spacer.**



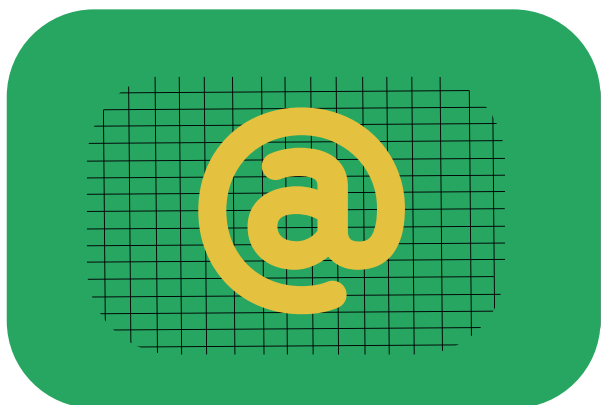
**Kupon
na zakup ładowarki
do telefonu.**



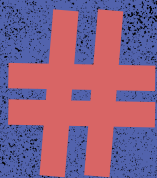
**Kupon
na słuchawki.**



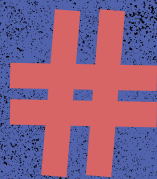
**Kupon
na tryb
samolotowy.**



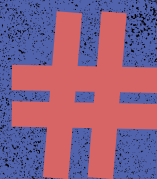
**Kupon
na weryfikację
dwuetapową.**



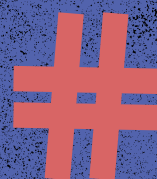
Korzystałeś z komputera przez 8 godzin. To znacząco zwiększyło Twój ślad węglowy. Nie możesz poruszać się przez kolejne dwie kolejki, chyba że masz kupon na spacer, wycieczkę rowerową lub grę planszową.



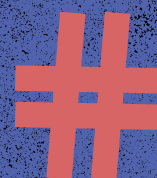
Nie sprawdziłeś, jakie dane zbiera o Tobie aplikacja, którą wczoraj zainstalowałeś. W związku z tym straciłeś dostęp do wszystkich kontaktów w telefonie. Cofasz się o 2 pola.



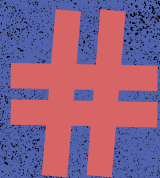
Nie używałeś podkładki pod dłoń podczas pracy z klawiaturą i myszką. Zachorowałeś na cieśń nadgarstka. Nie możesz poruszać się przez kolejną kolejkę. Nie tracisz kolejki jeśli masz kupon na podkładkę pod dłoń.



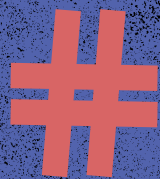
Spędziłeś godzinę w mediach społecznościowych. Jeśli nie posiadasz kuponu na korzystanie internetu, to cofasz się o 2 pola.



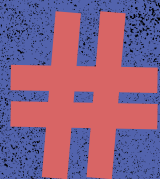
Za długo grałeś w gry na smartfonie. Twój telefon się rozładował i nie możesz zadzwonić po pogotowie, a właśnie uległeś wypadkowi samochodowemu. Jeśli nie masz kuponu masz kuponu na zakup ładowarki do telefonu, to wracasz na początek gry.



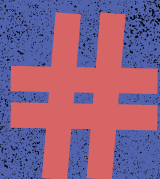
Nie przekazałaś na komunikatorze mema obrażającego znanego polityka.
Poruszasz się 2 pola do przodu.



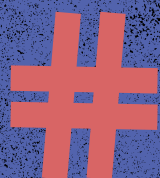
Nie opublikowałaś w swoich social mediach krążącego w internecie fake newsa.
Poruszasz się 2 pola do przodu.



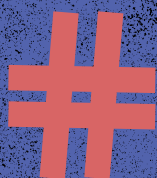
Nie opublikowałaś w social mediach zdjęcia swojego dziecka.
Poruszasz się 3 pola do przodu.



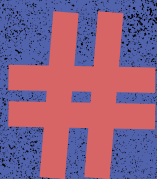
Zrobiłaś mema ze zdjęcia swojego znajomego.
Cofasz się o 2 pola.



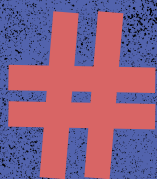
Udostępniłaś w mediach społecznościowych lokalizację miejsca, w którym właśnie spędzasz wakacje.
Cofasz się o 2 pola.



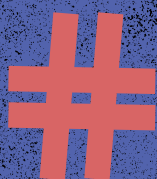
Rozmawiałeś przez telefon w trybie głośnomówiącym w autobusie. Cofasz się o 2 pola.



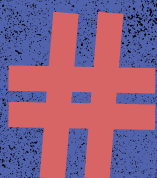
Nie zmieniłeś hasła do swojego komputera przez 30 dni. Nie możesz poruszać się przez kolejną kolejkę. Jeśli masz kupon na weryfikację dwuetapową - możesz grać bez przeszkód.



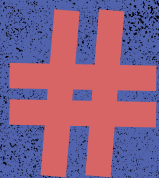
Kierując rowerem, trzymałeś telefon w dłoni. Cofasz się o 3 pola. Poza tym, jeśli nie masz kuponu na spacer - nie możesz poruszać się podczas następnej kolejki.



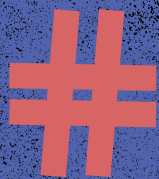
Odsłuchiwałeś wiadomości głosowe w pociągu bez używania słuchawek. Cofasz się o 3 pola. Jeśli masz kupon na słuchawki - zostajesz w miejscu.



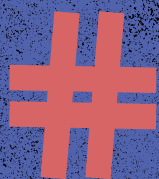
Spojrzałeś w ekran telefonu podczas przechodzenia przez przejście dla pieszych. Za karę cofasz się o dwa pola i nie możesz poruszyć się podczas następnej kolejki.



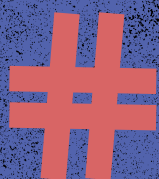
Nie usunąłeś z telefonu aplikacji, których nie używasz od dłuższego czasu, dlatego Twój telefon się rozładował. Jeśli nie masz kuponu na zakup ładowarki do telefonu, to nie możesz poruszać się przez kolejne dwie kolejki.



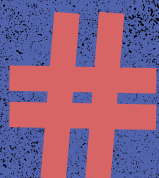
Na spotkaniu z przyjaciółmi miałaś niewyciszony telefon i trzymałaś go w zasięgu wzroku. Cofasz się o 2 pola. Jeśli masz kupon na tryb samolotowy - zostajesz w miejscu.



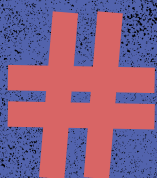
Zjadłeś posiłek bez telefonu w zasięgu wzroku. Poruszasz się 3 pola do przodu.



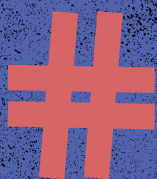
Doświadczyłaś hejtu w internecie i poprosiłaś o pomoc kompetentną osobę. Poruszasz się 4 pola do przodu.



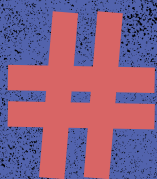
Przeczytałaś w internecie nienawistny komentarz. Zgłosiłaś to administratorowi aplikacji. Poruszasz się 3 pola do przodu.



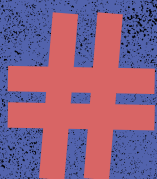
Trafiaś w internecie na informację, która Twoim zdaniem jest kłamstwem. Zgłosiłaś to do organizacji factcheckingowej, aby przyjrzała się sprawie. Poruszasz się 3 pola do przodu.



Przez cały tydzień unikałaś używania urządzeń ekranowych na godzinę przed snem. Poruszasz się do przodu o 2 pola.



Słuchałaś muzyki w autobusie bez używania słuchawek. Cofasz się o 3 pola.



Oglądałaś filmiki w pociągu bez używania słuchawek. Cofasz się o 3 pola. Jeśli masz kupon na słuchawki - zostajesz w miejscu.