

Reglas del juego

ECDL PI@y

Elementos del juego: Un tablero con setenta casillas de avance, un dado virtual y una ficha con un color diferente (rojo, amarillo, verde y azul), para cada uno de los cuatro jugadores que pueden intervenir.

Jugadores: Pueden jugar de una a cuatro personas.

Objetivo del juego: Cuando juegue una única persona, el objetivo será realizar una auto-evaluación de los conocimientos aprendidos sobre ECDL (European Computer Driving Licence). En el caso de que jueguen dos o más jugadores, se establecerá una competición en la que cada participante pondrá a prueba sus conocimientos hasta llegar al final de las casillas.

Desarrollo:

- 1) Al inicio del juego, se debe elegir en **OPCIONES**, el módulo sobre el que se quieren realizar las preguntas y el número de jugadores (de 1 a 4) que van a intervenir.
- 2) Después se dará a **VOLVER**.
- 3) Por último a **EMPEZAR**.
- 4) El tablero se distribuye en tres colores, de más claro a más oscuro según la dificultad de las preguntas: dificultad de grado bajo, dificultad de grado medio y dificultad de grado alto.
- 5) Todos los participantes se sitúan en la casilla nº 1 y comienzan las preguntas para el primer jugador.
- 6) Un brillo alrededor de la ficha indica el jugador que en cada momento tiene el turno y éste avanzará las casillas que el dado le indique. El dado se mueve al azar.
- 7) A lo largo del juego los jugadores responderán a las preguntas que se planteen.
- 8) Las preguntas tienen tres respuestas posibles y solo una de ellas es la correcta. Se responde marcando la casilla blanca al lado de la opción elegida.
- 9) Si el jugador al que se le pregunta falla la respuesta, el jugador siguiente continúa el juego. Cuando le toque el turno al que falló deberá responder la misma pregunta hasta que acierte.
- 10) Si la pregunta tiene una imagen asociada, el jugador puede utilizar el botón de la lupa para ver la imagen.
- 11) Algunas veces, las fichas pueden caer sobre determinadas casillas:
 - casillas de error del sistema: nº8, nº27, nº44 y nº66, en ellas los jugadores deberán esperar un turno para seguir jugando;
 - casillas de acceso directo: nº16, nº31, nº50 y nº61, en ellas los jugadores que caigan pueden retroceder o avanzar en el tablero siguiendo las burbujas.
- 12) En cualquier momento se puede ir a la pantalla inicial del juego marcando **VOLVER**.
- 13) Para cerrar el juego se debe marcar **SALIR** desde la pantalla inicial del juego.