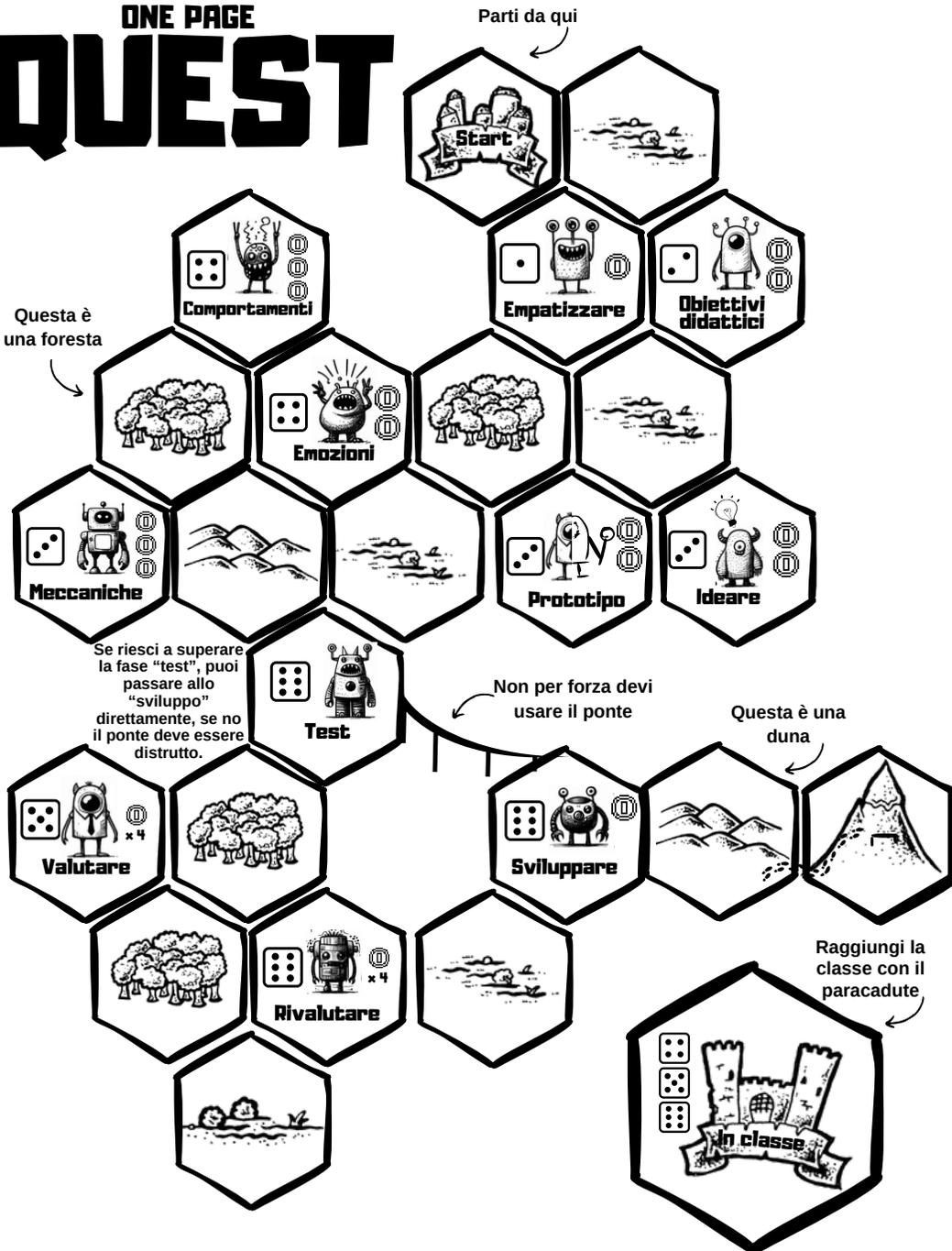


LUDO ONE PAGE QUEST



Scheda Eroina/Eroe

Nome: _____

Vite: ♥ ♥ ♥

Monete: *

Turno:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Mercato

- x 5 - Scarpe: + 1 movimento
- x 6 - Spada: + Eroe
- x 8 - Ascia: + Eroe
- x 5 - Scudo: - Mostro
- x 7 - Cappello: + 1 ♥
- x 6 - Anello invisibilità: puoi scappare dai mostri
- x 8 - Paracadute: Puoi raggiungere la classe

Regolamento

Obiettivo:

Creare giochi didattici è un'impresa eroica! Sei stato incaricata/o di creare un gioco e per farlo dovrai attraversare il regno della Ludodidattica affrontando diverse sfide. Se riuscirai a completare il gioco e portarlo in classe entro 30 turni, avrai vinto. I tuoi corsisti te ne saranno per sempre riconoscenti!

Preparazione:

Per giocare avrai bisogno di una matita, un oggetto che rappresenti il tuo eroe sulla mappa e, eventualmente, un dado*. Inizia creando il tuo eroe o eroina dandogli un nome e disegnando il tuo personaggio. All'inizio della partita avrai tre vite e 0 monete. Avanzando nel gioco guadagnerai monete da spendere al mercato per potenziarti. Posiziona il tuo personaggio sulla casella "Start" e inizia a giocare!

Turno:

Ogni turno puoi muoverti di una casella. Attenzione: nei boschi, tra le dune o in montagna avrai bisogno di un movimento in più per entrare, e almeno che tu non abbia le scarpe, dovrai segnare due turni nella scheda eroe per superare l'ostacolo.

- Se finisci il turno in una casella senza mostro, puoi fare acquisti al mercato.
- Se entri in una casella con un mostro finisce il tuo movimento e dovrai sfidarlo tirando un dado uguagliando o superando il numero indicato nella casella. Se vinci, guadagni monete; se perdi, perdi una vita e una moneta. Non puoi scappare dai mostri e, se li sconfiggi, saranno solo storditi: dovrai sfidarli di nuovo se torni nella stessa casella.

A fine turno, riposa segnando una crocetta nella scheda personaggio.

Sfida la classe:

Puoi raggiungere la classe solo se possiedi il paracadute e arrivi dalla montagna più alta della mappa. Una volta in classe, dovrai essere ben equipaggiato per convincere i tuoi allievi che il tuo gioco è fantastico! Per farlo, dovrai superare la sfida tre volte, una per ogni dado.

Buona avventura!

*Se non hai un dado, non preoccuparti, vai su www.dadi-online.it