



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ  
Υπουργείο Προστασίας του Πολίτη



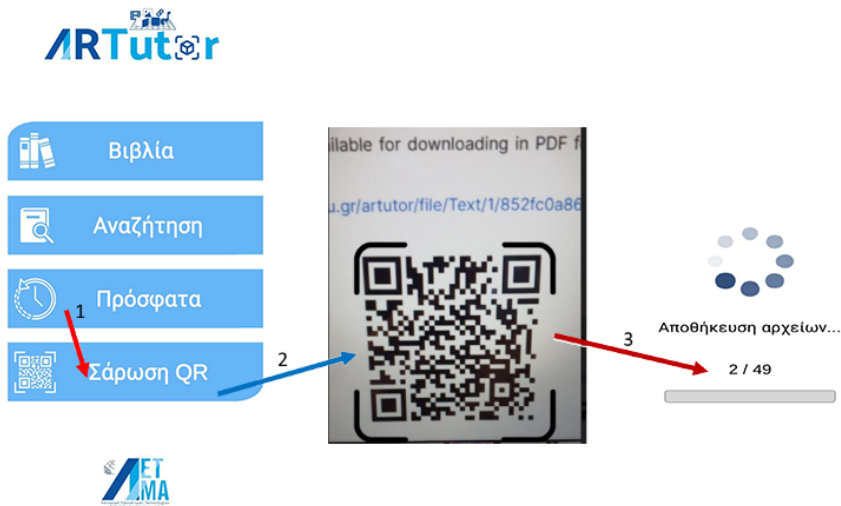
ΔΙΩΣΗ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥ ΕΓΚΛΗΜΑΤΟΣ



## "Διεύθυνση Δίωξης Ηλεκτρονικού Εγκλήματος – Ακαδημία Ψηφιακών Δεξιοτήτων – Παιχνίδι Επαυξημένης Πραγματικότητας"

### Οδηγίες Χρήσης

- Ηλικίες 8-12 ετών
- Το παιχνίδι παίζεται από **2-4 παίκτες** και με **1 ζάρι**.
- Απαιτούνται 4 πιόνια και 1 ζάρι σε φυσική μορφή.
- Εκτυπωμένη έκδοση του Ταμπλό του παιχνιδιού ( Board Game)
- Εκτυπωμένες κάρτες του παιχνιδιού (κάρτες AR σεναρίων και κάρτες πολλαπλής επιλογής)
- Οι παίκτες θα πρέπει να έχουν στην κατοχή τους τουλάχιστον μια κινητή συσκευή συνδεδεμένη στο Internet (μέσω wifi/data) που να υποστηρίζει την εφαρμογή Επαυξημένης Πραγματικότητας **ARTutor** (<http://artutor.ihu.gr/>). Ιδανικά κάθε παίκτης μπορεί να έχει στη κατοχή του από μια κινητή συσκευή.
- Ανοίγοντας την εφαρμογή ARTutor ο χρήστης (χρήστες) πρέπει να σκανάρει(ουν) το QR code που περιέχει το σύνολο των επαυξήσεων για το παιχνίδι (**Εικόνα 1**)



Εικόνα 1

- Τα κτίρια και οι αντίστοιχες περιοχές τους ονομάζονται “Σχολές” και η κάθε σχολή έχει ένα συγκεκριμένο χρώμα που την ξεχωρίζει.
- Σκανάρωντας το ταμπλό του παιχνιδιού, αναδύονται σε μορφή τρισδιάστατων μοντέλων (3D model) οι διάφορες Σχολές της Ακαδημίας τις οποίες καλείται να επισκεφτεί ο κάθε παίκτης. Σε κάθε αναδυόμενη σχολή υπάρχει ενσωματωμένο επεξηγηματικό video για το περιεχόμενο της Σχολής
- Οι κάρτες σεναρίου και πολλαπλής χωρίζονται σε στοίβες ανάλογα με το χρώμα τους (πχ οι μπλε κάρτες πολλαπλής “Grooming” θα έχουν διαφορετική στοίβα από τις γαλάζιες κάρτες πολλαπλής “CyberBullying”, το ίδιο και με τις κάρτες σεναρίου).
- Ο κάθε παίκτης επιλέγει μια “εκκίνηση” που θέλει να ξεκινήσει.
- Σε κάθε “εκκίνηση” μπορεί να υπάρχει μόνο **ΕΝΑΣ** παίκτης.
- Ο παίκτης που θα ρίξει το μεγαλύτερο αριθμό στο ζάρι επιλέγει πρώτος την “εκκίνηση” που θέλει και έπειτα ξεκινάει και πρώτος στο παιχνίδι. Ο παίκτης με το δεύτερο μεγαλύτερο αριθμό στο ζάρι επιλέγει δεύτερος κοκ.
- Ανάλογα με τον αριθμό που πετυχαίνουν στο ζάρι, έχουν τη δυνατότητα να μετακινηθούν ελεύθερα στο ταμπλό, μπρος και πίσω. Άμα ο παίκτης αποφασίσει να πάει μπροστά, δε θα έχει τη δυνατότητα να πάει πίσω μέχρι να κάνει όλα του τα βήματα, και αντίστροφα.
- Κάθε φορά που “**ΤΥΧΑΙΝΟΥΝ**” πάνω σε θέση με ένα αστεράκι, τραβάνε μια κάρτα σεναρίου με το αντίστοιχο χρώμα από την αντίστοιχη στοίβα καρτών. Έπειτα, αυτός ο παίκτης που έχει στην κατοχή του την κινητή συσκευή με το ARTutor, σκανάρει την πίσω πλευρά της κάρτας και θα εμφανιστεί με την βοήθεια της Επαυξημένης Πραγματικότητάς (Augmented Reality) ένα κουίζ σε μορφή σεναρίου. Ο παίκτης θα διαβάσει προσεκτικά το σενάριο και στο τέλος θα πρέπει να απαντήσει στο κουίζ. Αν απαντήσει σωστά, παίρνει τη κάρτα, αν όμως απαντήσει λάθος, αφήνει τη κάρτα στο κάτω μέρος της στοίβας.

- Κάθε φορά που “**ΤΥΧΑΙΝΟΥΝ**” σε θέση χωρίς αστεράκι, τραβάνε μια κάρτα πολλαπλής. Αν απαντήσουν σωστά, παίρνουν τη κάρτα. Αν απαντήσουν λάθος, τότε αφήνουν τη κάρτα στο κάτω μέρος της στοίβας.
- Από τη στιγμή που ο παίκτης έχει πάρει τη κάρτα σεναρίου από μια σχολή, δε θα μπορεί να σηκώσει και να απαντήσει σε κάποια κάρτα πολλαπλής ή σεναρίου του ίδιου χρώματος/σχολής, μιας και θεωρείται ότι έχει τελειώσει την σχολή. Θα έχει όμως τη δυνατότητα να περνάει από τη περιοχή εκείνη.
- Κάθε κάρτα σεναρίου αντιστοιχεί σε **10 πόντους**.
- Κάθε κάρτα πολλαπλής αντιστοιχεί σε **5 πόντους**.
- Όταν, ο παίκτης θα καταφέρει να μαζέψει πρώτος μία κάρτα από κάθε σχολή, το παιχνίδι σταματάει και όλοι οι παίκτες μετράνε τους πόντους τους αθροίζοντας πόντους από κάρτες AR σεναρίων και πολλαπλών επιλογών.
- Για να ολοκληρωθεί το παιχνίδι, ο παίκτης πρέπει να έχει στη κατοχή του τουλάχιστον μια κάρτα πολλαπλής και μια σεναρίων από τη κάθε σχολή.
- Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους είναι ο νικητής.

### **Χρήσιμα Link**

1. ARTutor (<http://artutor.ihu.gr/>).
2. AR Book pdf (<http://artutor.ihu.gr/artutor/file/Text/1/852fc0a86fa96735.pdf>)
3. Κωδικός QR βιβλίου για σάρωση

