



Simply4emotions by [Erasmus + Project Simply4emotions](#) is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](#).

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden. Projektnummer: 2023-1-DE02-KA220-VET-000157799



Co-funded by
the European Union

Bevor Sie auf einem Mobiltelefon spielen, sollten Sie sich am besten mit der Spielweise auf einem PC vertraut machen, da die Logik ähnlich ist.

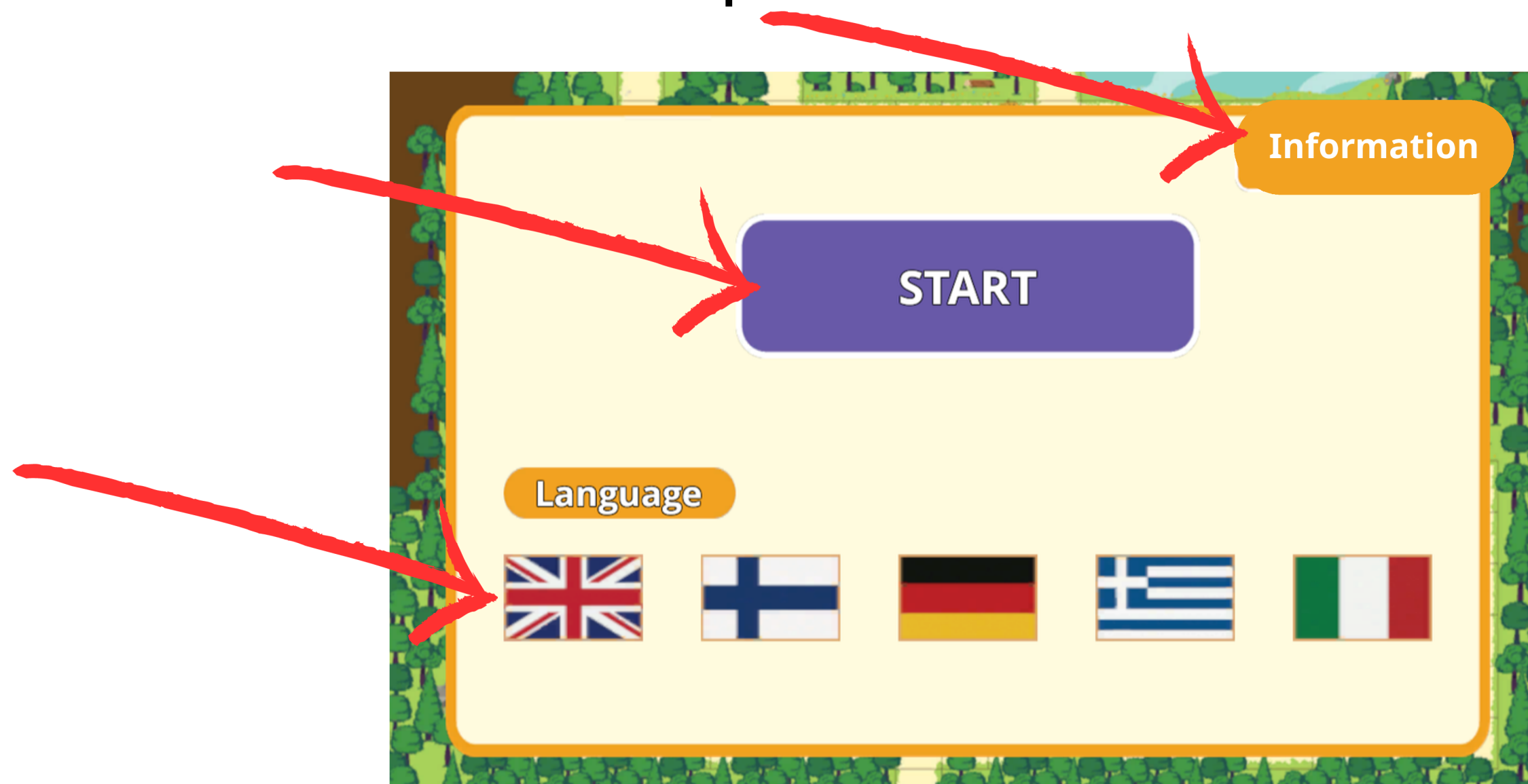
Um die Plattform „simply 4 emotions board“ zu öffnen,
klicken Sie auf den folgenden Link.

<https://challedu.itch.io/simply4emotions-board>

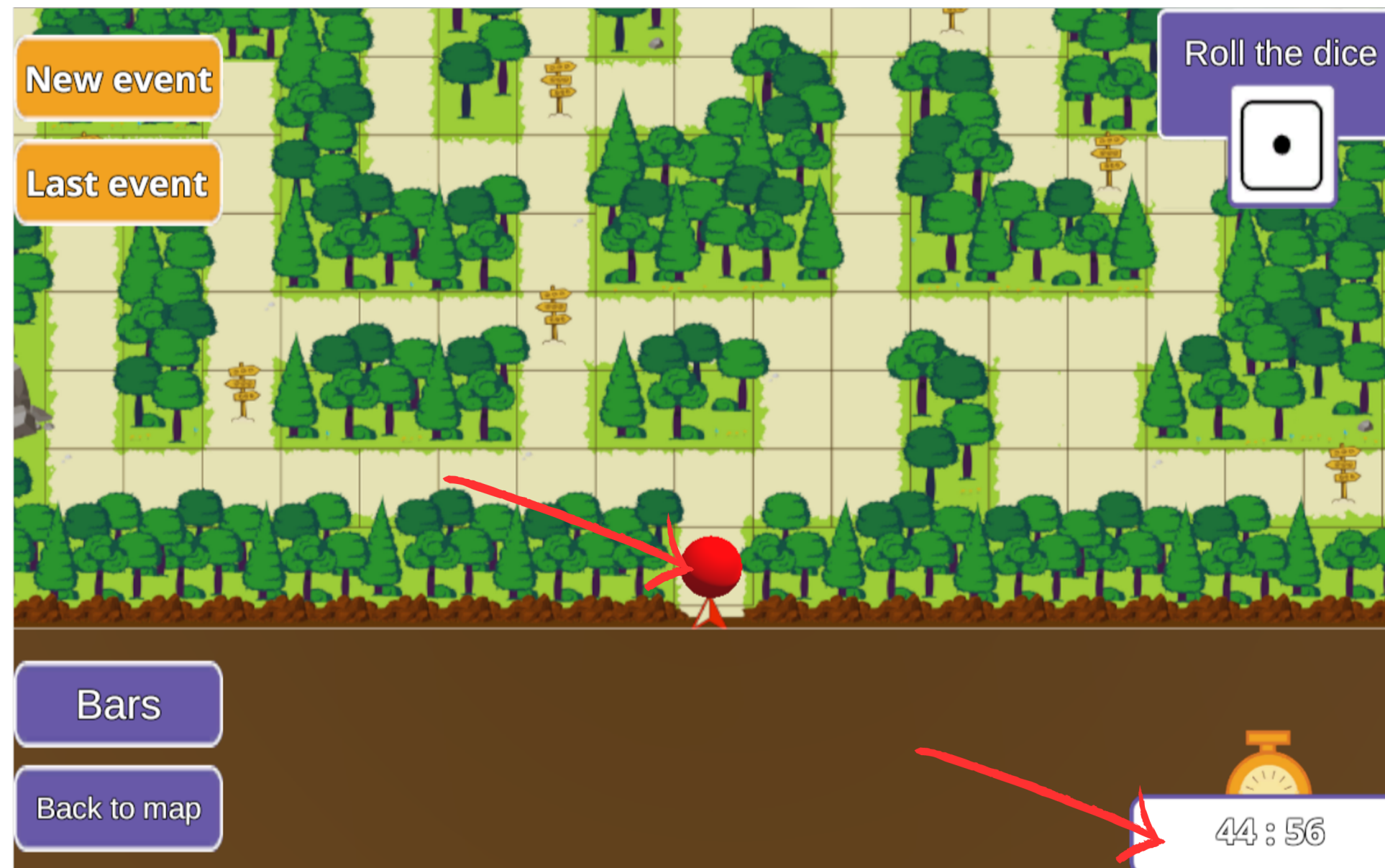
Es erscheint ein Bildschirm, auf dem Sie auf „Spiel starten“
tippen sollten, um die Plattform zu öffnen.



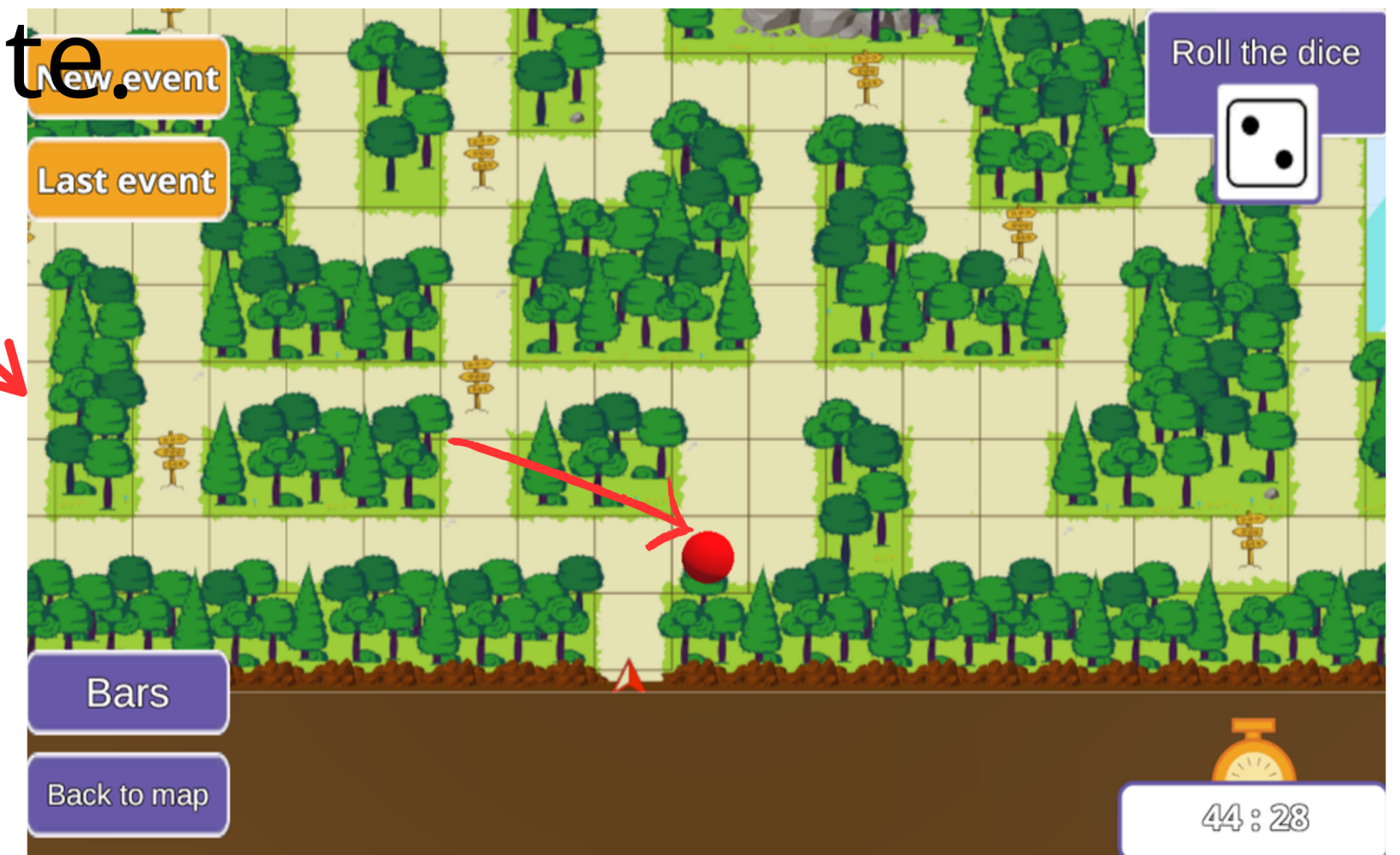
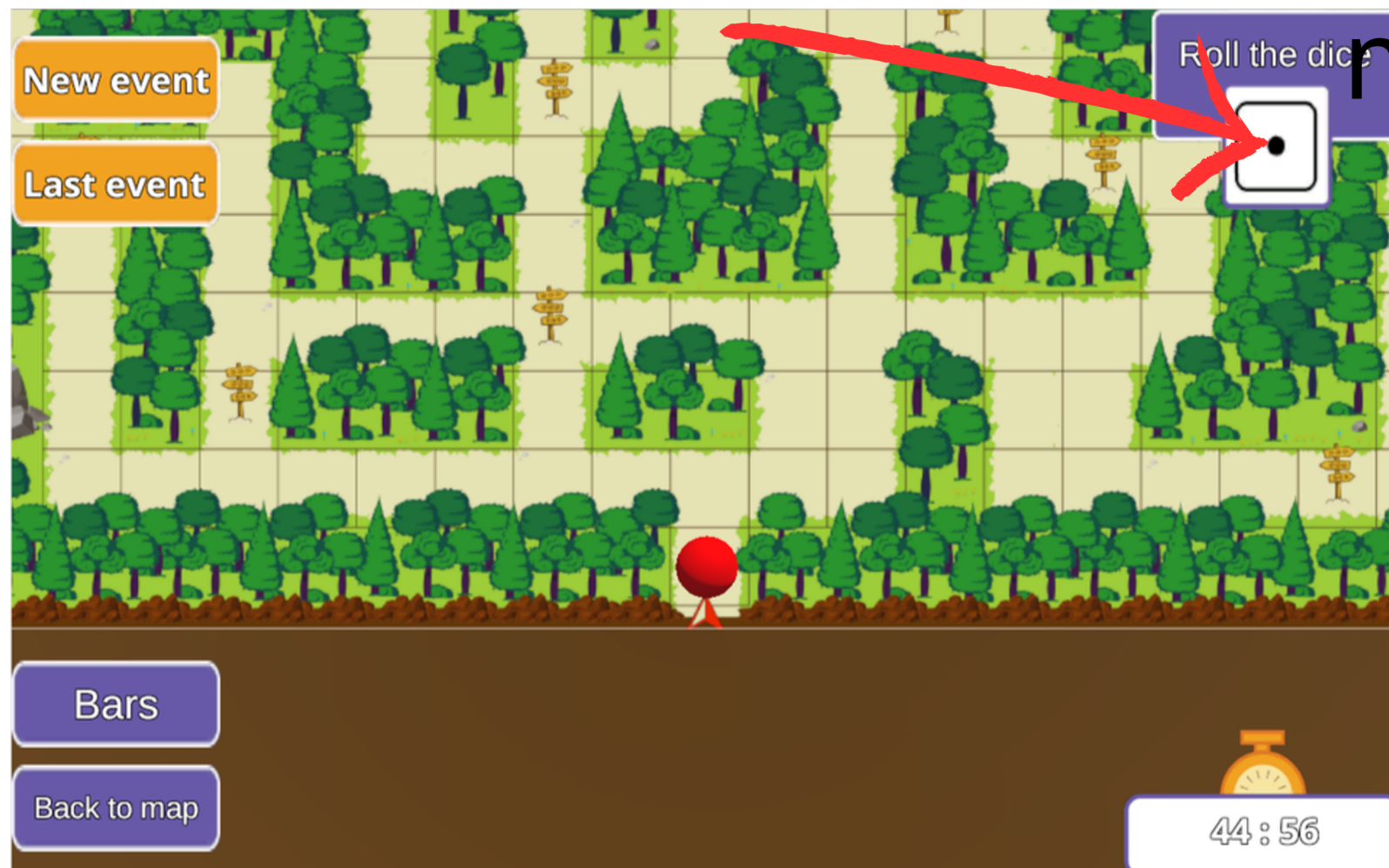
Dann erscheint ein Bildschirm, auf dem der/die Moderator*in auf die Schaltfläche „Informationen“ tippen kann, um Informationen über das Projekt „Simply 4 Emotions“ anzuzeigen, die Sprache auszuwählen und auf „START“ zu klicken, um das Spiel zu starten.



Es erscheint ein Bildschirm, auf dem der Berg mit dem Zähler/Spielstein der Spieler am Startpunkt zu sehen ist, und der Timer beginnt herunterzuzählen.



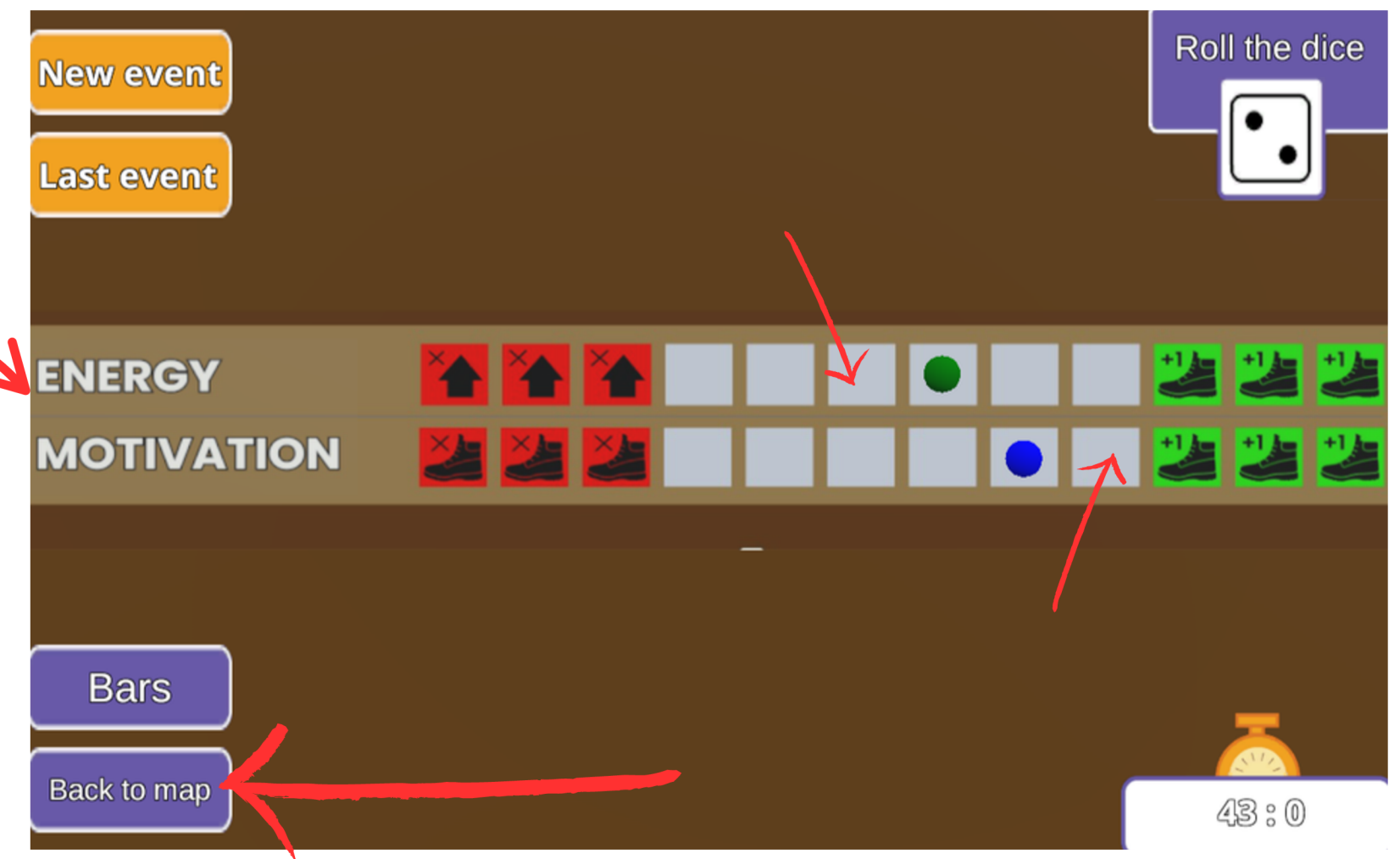
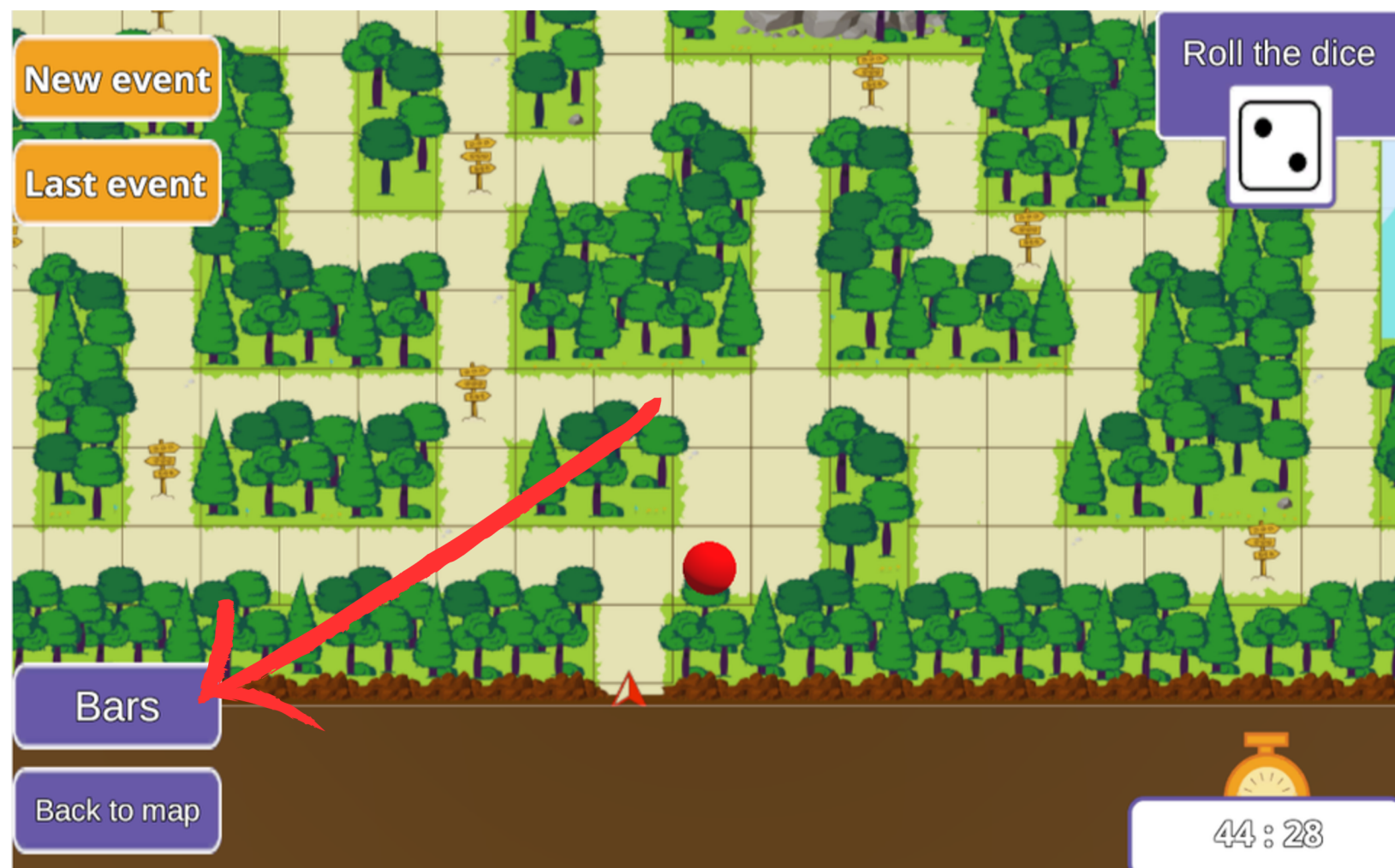
Um zu würfeln, muss der/die Moderator*in auf das Würfelsymbol tippen. Um den Spielstein entsprechend der gewürfelten Augenzahl zu bewegen, kann er/sie auf die Stelle tippen, an die er/sie den Spielstein setzen möchte.



Wenn der Spielstein eines Spielers auf einem Schild landet oder daran vorbeikommt, kann die Spielleitung auf die Schaltfläche „Neues Ereignis“ tippen, woraufhin eine Ereigniskarte aufgedeckt wird. Anschließend kann die Spielleitung auf die Schaltfläche „Zurück zur Karte“ tippen, um zur Karte mit dem Berg zurückzukehren. Die Spielleitung kann das letzte Ereignis anzeigen, indem er/sie auf die Schaltfläche „Letztes Ereignis“



Wenn der/die Moderator*in die Zähler/Spielfiguren auf den Energie- oder Motivationsbalken verschieben möchte, kann er auf die Schaltfläche „Balken“ tippen, woraufhin beide Balken auf dem Bildschirm angezeigt werden. Der/die Moderator*in kann dann auf die entsprechende Stelle auf dem entsprechenden Balken tippen, an die er den Indikator verschieben möchte. Anschließend kann der/die Moderator*in auf die Schaltfläche „Zurück zur Karte“ tippen, um zur Karte zurückzukehren.





Simply4emotions by [Erasmus + Project Simply4emotions](#) is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](#).

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden. Projektnummer: 2023-1-DE02-KA220-VET-000157799



Co-funded by
the European Union

Wie bei der PC-Version umfasst die Plattform keine Videotelefonie. Daher ist es wichtig, dass der/die Moderator*in eine andere Plattform wie ZOOM nutzt und den Bildschirm freigibt, damit alle Spieler*innen sehen können, was auf der Karte passiert, und die Karten lesen können, die der/die Moderator*in bei Bedarf zeigt.