

Παραμύθια ...αλλιώς

το επιτραπέζιο

ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

«Ψάχνουμε να βρούμε την αλήθεια σε κάτι συνταρακτικό που συμβαίνει στο Δάσος των Παραμυθιών. Η αποστολή μας είναι, να βρούμε τις αποδείξεις και να δημοσιεύσουμε την ιστορία μας στην εφημερίδα. Οι αποδείξεις μπορεί να είναι κάποιος χαρακτήρας από τα παραμύθια, μια τοποθεσία ή ένα αντικείμενο. Κάθε αποστολή έχει έναν κωδικό αριθμό που αποτελείται από τρία νούμερα (από το 1 έως το 3 σε διάφορους συνδυασμούς). Αυτός είναι ο «κωδικός της αλήθειας». Κάθε παίκτης πρέπει να μαζέψει τις κάρτες με αυτά τα νούμερα πριν φτάσει στη γέφυρα του «ή μήπως όχι». Εκεί, ξεκινάει ένας αγώνας δρόμου με πολλές ανατροπές για το ποιος θα προλάβει να αποκαλύψει την αλήθεια στους κατοίκους του Δάσους των Παραμυθιών! Στη διάρκεια του παιχνιδιού θα ανακαλύψουμε ότι το να πούμε την αλήθεια δεν είναι πάντα εύκολο, γιατί στη διαδρομή κάθε παίκτης θα έρθει αντιμέτωπος με στοιχεία που θα τον βοηθήσουν ή θα τον δυσκολέψουν, αλλά και με τρικλοποδιές που μπορεί να του βάλουν οι αντίπαλοι παίκτες».



Περιεχόμενα

- 1 ταμπλό
- 4 πόνια με βάσεις
- 1 ζάρι με αριθμούς
- 1 ζάρι με χρώματα
- 30 κάρτες αποστολών
- 32 κάρτες «ποιος, πού, τι»
- 15 κάρτες «στοιχεία»
- 20 κάρτες «ή μήπως όχι»
- 12 «κλειδιά»
- 12 «νομίσματα»



ΣΤΟΧΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να φτάσουν οι παίκτες στο τέλος της διαδρομής, με τις τρεις κάρτες που χρειάζονται για κάθε αποστολή. Στη συνέχεια, θα αφηγηθούν τη δική τους «αλήθεια» με βάση τις κάρτες τους, απαντώντας στις ερωτήσεις «ποιος;», «πού;» και «τι;».



Τρόπος Παιχνιδιού

1
Πρώτος ξεκινά ο μικρότερος σε ηλικία παίκτης.

1
Οι παίκτες τοποθετούν δίπλα στο ταμπλό, σε στοίβες με την εικόνα προς τα κάτω τις κάρτες:



2
Ο κάθε παίκτης παίρνει 4 κάρτες από τη στοίβα καρτών «ποιος, πού, τι» και τις τοποθετεί ανοικτές μπροστά του. Πάνω σε κάθε κάρτα υπάρχουν: ένα έως τρία αστεράκια και ένας αριθμός. Στη διάρκεια του παιχνιδιού κάθε παίκτης θα μπορεί να αλλάξει τις κάρτες του, όμως μπορεί να έχει στην κατοχή του έως 4 κάρτες συνολικά. Επίσης, 3 από αυτές θα επιλέξει να χρησιμοποιήσει στο τέλος του παιχνιδιού για να φέρει σε πέρας την αποστολή.

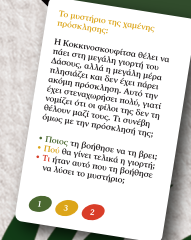


3
Πάνω στο ταμπλό τοποθετείται στη θέση «Αποστολή» μία κάρτα αποστολής.



4
Ένας παίκτης διαβάζει σε όλους την αποστολή και τους τρεις αριθμούς που θα πρέπει να έχουν στις κάρτες τους μέχρι το τέλος του παιχνιδιού.

5
Αυτοί οι αριθμοί είναι ο «κωδικός της αλήθειας» του παιχνιδιού και απεικονίζονται στις κάρτες «ποιος, πού, τι» (ένας αριθμός σε κάθε κάρτα).



6
Κατά τη διάρκεια της διαδρομής οι παίκτες προσπαθούν να μαζέψουν 3 κάρτες «ποιος, πού, τι» που να αντιστοιχούν στους τρεις αριθμούς της αποστολής και/ή έχουν τα περισσότερα αστεράκια (2η επιλογή τρόπου παιχνιδιού, για πιο μεγάλες ηλικίες). Η κάρτα που απεικονίζει τον Φάνη τον Μπούφο με το ερωτηματικό χρησιμοποιείται ως μπαλαντέρ.

7
Οι παίκτες τοποθετούν τα πόνια τους στην αφετηρία και το παιχνίδι ξεκινάει το παιχνίδι με τους αριθμούς.



8
Οι παίκτες ακολουθούν τη διαδρομή στο ταμπλό μέχρι τη γέφυρα.





Διαδρομή

Κατά τη διάρκεια της διαδρομής ο κάθε παίκτης μπορεί να έχει μέχρι τέσσερις κάρτες μπροστά του.



Στο βότσαλο με το «+2» ή «+3» οι παίκτες προχωρούν τα αντίστοιχα βήματα μπροστά.



Στο βότσαλο που απεικονίζει μία κάρτα με το σύμβολο «+» ο παίκτης παίρνει μία κάρτα «ποιος, πού, τι».

Αν ο παίκτης έχει 4 κάρτες και χρειάζεται την κάρτα τότε επιστρέφει μία που δεν χρειάζεται ή δεν θέλει πίσω, κάτω από την στοίβα. Αν ο παίκτης έχει λιγότερες από τέσσερις κάρτες τότε την κρατάει χωρίς να χρειάζεται να επιστρέψει κάρτα.



Στο βότσαλο που απεικονίζει μία κάρτα με το σύμβολο «\», ο παίκτης επιλέγει μία κάρτα από αυτές που έχει και την επιστρέφει στη στοίβα.



Στο βότσαλο που απεικονίζει έναν φακό ο παίκτης παίρνει μία κάρτα «στοιχεία» από την αντίστοιχη στοίβα και ακολουθεί την οδηγία. Ανάλογα με το βότσαλο που θα καταλήξει, ακολουθεί και εκεί την αντίστοιχη οδηγία.



Όταν οι παίκτες περάσουν από τις τοποθεσίες με τα κλειδιά, παίρνουν ένα «κλειδί» από κάθε τοποθεσία (σύνολο 3 κλειδιά).

Με τα κλειδιά, κάθε παίκτης «κλειδώνει» τις κάρτες του, τοποθετώντας το «κλειδί» πάνω σε όποια κάρτα «ποιος, πού, τι» θέλει. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορεί να μετακινήσει το κλειδί για να κλειδώσει κάποια άλλη κάρτα.

Μία «κλειδωμένη κάρτα» δεν μπορεί να χαθεί στο βότσαλο «\» στη διαδρομή.



Όταν οι παίκτες περάσουν από τη Ροζ Πολιτεία παίρνουν ένα «νόμισμα» που απεικονίζει μία κορώνα.



Όταν οι παίκτες περάσουν από το Ταχυδρομείο παίρνουν ένα «νόμισμα» που απεικονίζει ένα γράμμα.



Όταν οι παίκτες περάσουν από το Παλάτι παίρνουν ένα «νόμισμα» που απεικονίζει ένα ραβδί.

Οι παίκτες κρατάνε τα «νομίσματα» για να τα χρησιμοποιήσουν όταν φτάσουν στη γέφυρα.

Οι παίκτες μπορούν να φτάσουν στη γέφυρα όταν έχουν τις τρεις κάρτες με τα νούμερα του κωδικού (οι τρεις αριθμοί που βρίσκονται στην κάρτα αποστολής και αντιστοιχούν στις ερωτήσεις «ποιος, πού, τι»).



Αν κάποιος παίκτης συμπληρώσει τις απαραίτητες κάρτες, τότε μπορεί, μετά το Σπίτι της Γιαγιάς, να κόψει δρόμο προς τη γέφυρα περνώντας από το μωβ βότσαλο με το διπλό τόξο.



Αν κάποιος παίκτης πλησιάζει τη γέφυρα και δεν έχει τις απαραίτητες κάρτες τότε δεν χρησιμοποιεί το μωβ βότσαλο με το διπλό τόξο και συνεχίζει στο κυκλικό μέρος της διαδρομής ώστε να μαζέψει τις κάρτες που του λείπουν. Αν ακόμη δεν έχει μαζέψει τις κάρτες που χρειάζεται, επαναλαμβάνει τον κύκλο γύρω από το Σπίτι της Γιαγιάς μέχρι να τα καταφέρει!

Για να φτάσει ένας παίκτης στην είσοδο της γέφυρας πρέπει να ρίξει με το ζάρι τον αριθμό που αντιστοιχεί στα βήματα που χρειάζονται για την αρχή της γέφυρας ή περισσότερα, χωρίς όμως να προχωρήσει μέσα στη γέφυρα.

Γέφυρα

Όταν ένας παίκτης φτάσει στη γέφυρα συνεχίζει το παιχνίδι με το πολύχρωμο ζάρι.

Στη γέφυρα χρησιμοποιούνται οι κάρτες «ή μήπως όχι» και τα «νομίσματα».

Ανάλογα με το χρώμα που θα δείξει το ζάρι, ο παίκτης μετακινεί το πόνι του στο κοντινότερο σκαλί με το αντίστοιχο χρώμα, είτε αυτό είναι μπροστά είτε είναι πίσω από τη θέση που βρίσκεται. Αν τα χρώματα είναι στην ίδια απόσταση, τότε μετακινούμε το πόνι μας μπροστά.

Αν το σκαλί γράφει «ή μήπως όχι» τότε ο παίκτης τραβάει μία αντίστοιχη κάρτα «ή μήπως όχι» (βλ. Α).

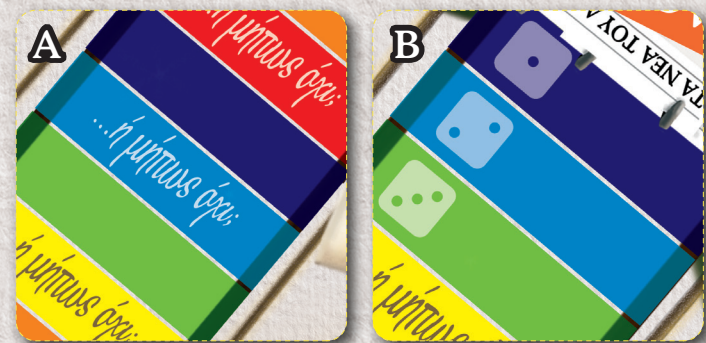
Όταν ένας παίκτης κληθεί να χρησιμοποιήσει τα νομίσματα του, γράμμα, κορώνα και ραβδί, τότε ακολουθεί τις εντολές που γράφονται στο πίσω μέρος και επιστρέφει το «νόμισμα» στο κουτί.

Το νόμισμα που απεικονίζει το ραβδί μπορεί να το χρησιμοποιήσει ο κάθε παίκτης όποτε θέλει για να αντικρούσει μία εντολή» και στη συνέχεια το επιστρέφει στο κουτί.

Αν ένας παίκτης είναι μόνος του στη γέφυρα δεν χρησιμοποιεί τα «νομίσματα» του.

Όταν ένας παίκτης φτάσει στα τελευταία 3 σκαλιά της γέφυρας, είναι ασφαλής (δεν τον επηρεάζουν οι κάρτες «ή μήπως όχι» και δεν γυρνάει πίσω) και χρησιμοποιεί ξανά το ζάρι με τους αριθμούς (βλ. Β).

Για να φτάσει ένας παίκτης στο τέλος πρέπει να ρίξει στο ζάρι ακριβώς τον αριθμό βημάτων που χρειάζεται για να κερδίσει.



ΝΙΚΗΤΗΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Επιλογή Α

(για πιο μικρές ηλικίες)

Το παιχνίδι τελειώνει όταν τερματίσει ο πρώτος παίκτης. Νικητής είναι ο παίκτης που θα φτάσει πρώτος στο τελευταίο σκαλί της γέφυρας. Ο παίκτης που θα τερματίσει θα πρέπει να πει την αλήθεια του και να δώσει την λύση στο μυστήριο βάση των αποδείξεων (καρτών) που έχει στα χέρια του.

Επιλογή Β

Αστεράκια (για πιο μεγάλες ηλικίες)

Το παιχνίδι τελειώνει όταν τερματίσουν όλοι οι παίκτες. Ο πρώτος παίκτης που θα τερματίσει «κερδίζει» τρία αστεράκια, ο δεύτερος παίκτης «κερδίζει» δύο αστεράκια ενώ ο τρίτος και ο τέταρτος παίκτης «κερδίζουν» από ένα αστεράκι. Όταν τερματίσει και ο τελευταίος, οι παίκτες προσθέτουν τα αστεράκια τερματισμού με τα αστεράκια των καρτών τους. Νικητής είναι ο παίκτης με τα περισσότερα αστεράκια.