

ΠΡΟΣΠΕΡΑΣΗ!

Όταν μια ομάδα μαντεύει επιτυχώς μια λέξη και προχωράει στο ταμπλό, είναι πιθανό να «πέσει» σε ένα τετράγωνο που έχει ήδη καταληφθεί από άλλη ομάδα. Στην περίπτωση αυτή, η άλλη ομάδα πρέπει να μετακινήσει το πιόνι της μια θέση πίσω. Δεν έχει σημασία αν το προηγούμενο τετράγωνο είναι ήδη κατειλημμένο από τρίτη ομάδα. Στην περίπτωση αυτή και οι δύο ομάδες μπορούν να παραμείνουν σε αυτή τη θέση. Με αυτό τον τρόπο, η επιλογή της «αξίας» της κάρτας σας επιτρέπει να «επιτεθείτε» σε μια άλλη ομάδα, παίζοντας με στρατηγική.

ΤΕΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Η ομάδα που θα φτάσει πρώτη ή θα προσπεράσει το τέρμα του ταμπλό είναι η νικήτρια!

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΤΡΕΙΣ!

1. Κάθε παίκτης επιλέγει ένα πιόνι και το τοποθετεί στο πεδίο START.
2. Στο παιχνίδι για τρεις, ο «Star» επικοινωνεί τη λέξη ή φράση στους άλλους δύο παίκτες.
3. Ο παίκτης που θα βρει την απάντηση αλλά και ο «Star», θα μετακινήσουν τα πιόνια τους τόσες θέσεις, ανάλογα με το χρώμα στην πίσω όψη της κάρτας (2, 3 ή 4 βήματα).
4. Εάν κανένας από τους παίκτες δεν καταφέρει να μαντέψει τη λέξη, είναι η σειρά του επόμενου.
5. Οι κανόνες για την περιγραφή των λέξεων και τα βήματα είναι κατά βάση οι ίδιοι.
6. Δεν ισχύει ο κανόνας της προσπέρασης.

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- Οι περισσότεροι από τους όρους που πρέπει να περιγραφούν, αποτελούνται από τουλάχιστον δύο λέξεις. Μπορεί να είναι δύσκολο να εξηγηθούν ως σύνολο, ωστόσο, θα είναι πιο εύκολο αν οι δύο λέξεις περιγραφούν χωριστά. Για παράδειγμα «Το τρίγωνο των Βερμούδων» είναι μια έκφραση που σχεδιάζεται δύσκολα, αλλά το τρίγωνο και η βερμούδα είναι εύκολο να σχεδιαστούν χωριστά.
- Αν χωρίσετε τη λέξη σε διαφορετικά μέρη, θα πρέπει να καταστήσετε σαφές ποιο μέρος της λέξης ζωγραφίζετε, κάνοντας μια διαχωριστική γραμμή που χωρίζει τη σελίδα σε δύο μέρη. Όταν σχεδιάζετε πείτε προφορικά «πρώτη λέξη» και μετά «δεύτερη λέξη». Στην παντομίμα, δείξτε ένα δάχτυλο και στη συνέχεια, δύο.
- Ο κάθε παίκτης μπορεί να έχει δυνατά και αδύνατα σημεία. Ένας παίκτης μπορεί να είναι καλός στο σχέδιο, αλλά όχι τόσο καλός στην παντομίμα. Μπορείτε να επωφεληθείτε από το δυνατό σας σημείο, επιλέγοντας κάρτες υψηλής αξίας, για παράδειγμα, όταν πρέπει να σχεδιάσετε και κάρτες χαμηλής αξίας όταν έχετε να κάνετε παντομίμα.

ΠΡΟΣΟΧΗ! Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών. Περιέχονται μικρά εξαρτήματα/κομμάτια. Κίνδυνος πνιγμού. Αφαιρέστε όλα τα πλαστικά στοιχεία και τα υπόλοιπα μέρη της συσκευασίας, πριν δώσετε το παιχνίδι στο παιδί. Τα χρώματα και οι λεπτομέρειες του περιεχομένου μπορεί να διαφέρουν από αυτά που φαίνονται στις εικόνες. Διατηρήστε όλες τις σχετικές πληροφορίες και τη συσκευασία για μελλοντική αναφορά.

ΧΩΡΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ ΚΙΝΑ

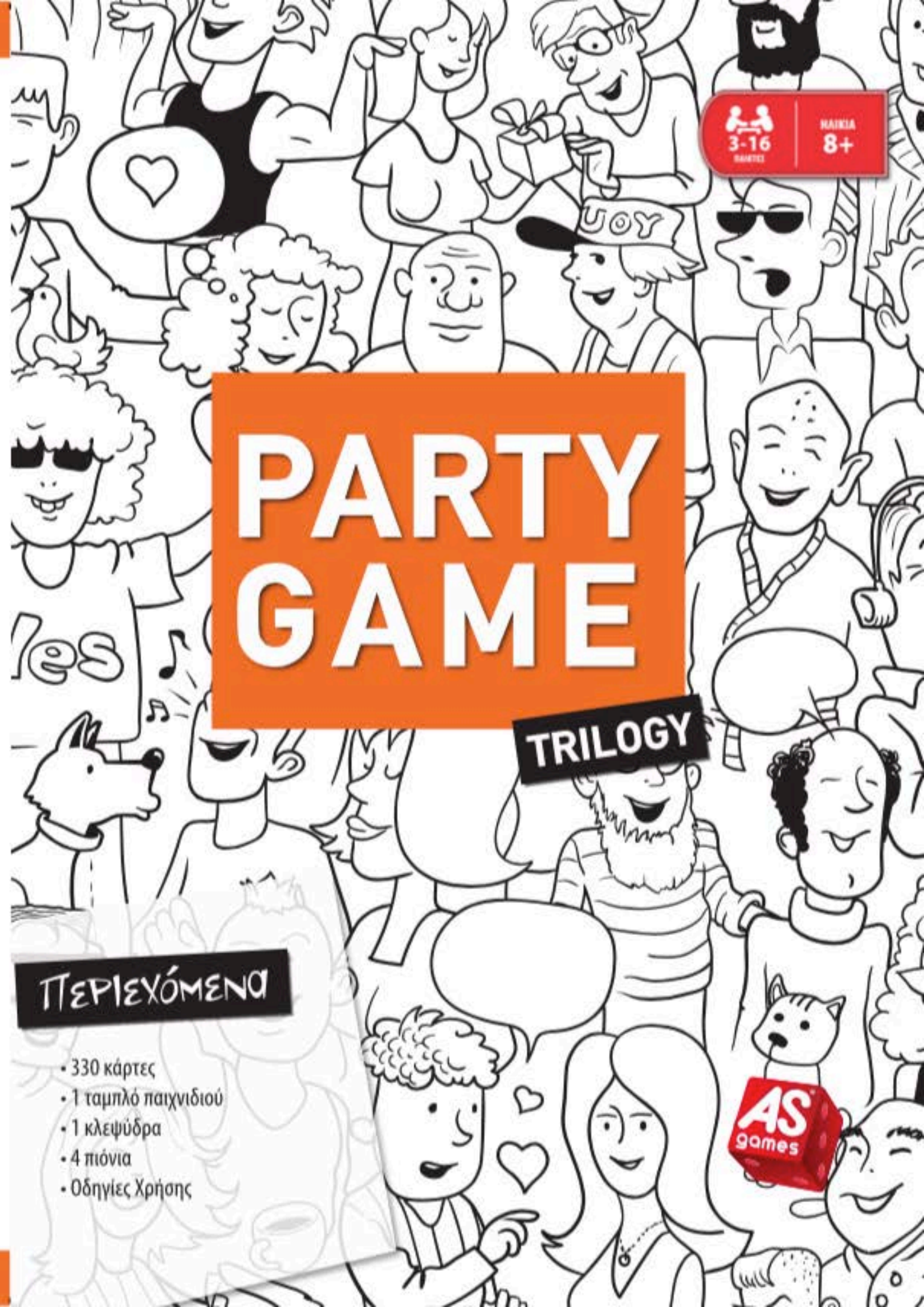
Κατασκευάζεται/Διανέμεται από την
AS Company S.A.
Οδός Ιωνίας, Ωραιόκαστρο Θεσσαλονίκης, Τ.Κ.
57013, Τ.Θ. 176, Ελλάδα

Εισαγωγέας Κύπρου:
AS COMPANY CYPRUS LIMITED
Ακαδημίας 21
2107 Αγλαντζιά
Λευκωσία, Κύπρος

Item no: 1040-20028



www.ascompany.gr



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

- 330 κάρτες
- 1 ταμπλό παιχνιδιού
- 1 κλειψύδρα
- 4 πιόνια
- Οδηγίες Χρήσης

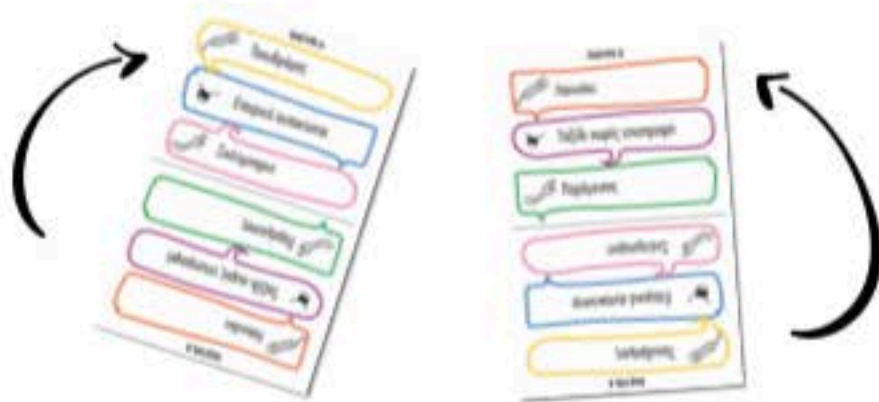


ΠΡΙΝ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ...

- ➔ Χωριστείτε σε ομάδες περίπου ίδιου μεγέθους. Κάθε ομάδα θα πρέπει να αποτελείται από τουλάχιστον 2 παίκτες και οι παίκτες της θα πρέπει να κάθονται ο ένας δίπλα στον άλλο.
- ➔ Τοποθετήστε το ταμπλό στο κέντρο της επιφάνειας παιχνιδιού και την κλειψύδρα ακριβώς δίπλα του.
- ➔ Ταξινομήστε τις κάρτες ανάλογα με το χρώμα στην πίσω όψη τους (πράσινο, κίτρινο, κόκκινο) σε 3 διαφορετικές στοίβες. Ανακατέψτε κάθε στοίβα και τοποθετήστε τις δίπλα στο ταμπλό.
- ➔ Πάρτε χαρτί και μολύβι για τις σκισσογραφίες (δεν περιλαμβάνονται στο σετ).
- ➔ Διαλέξτε ένα πiónι και τοποθετήστε το στο πεδίο START.
- ➔ Αποφασίστε τη σειρά με την οποία θα παίξουν τα μέλη της κάθε ομάδας. Ο παίκτης που έχει σειρά ορίζεται ως «Star». Η σειρά με την οποία θα εναλλάσσονται οι παίκτες της κάθε ομάδας, σε κάθε γύρο, είναι σημαντικό να τηρηθεί.

ΟΙ ΚΑΡΤΕΣ...

Κάθε κάρτα χωρίζεται σε 2 τμήματα. Επιλέξτε από την αρχή του παιχνιδιού με ποια πλευρά θα παίξετε (πλευρά Α ή πλευρά Β).



Το χρώμα των καρτών καθορίζει το βαθμό δυσκολίας και το πόσα βήματα θα κάνει κάθε ομάδα, εάν μαντέψει σωστά τη λέξη:



2 ΒΗΜΑΤΑ



3 ΒΗΜΑΤΑ



4 ΒΗΜΑΤΑ

Το ταμπλό

Κάθε κυκλικό πεδίο έχει ένα καθορισμένο σύμβολο που υποδεικνύει τον τρόπο με τον οποίο πρέπει να γίνει η περιγραφή της λέξης.



ΠΑΝΤΟΜΙΜΑ



ΣΚΙΤΣΟΓΡΑΦΙΑ



ΒΡΕΣ ΤΗ ΛΕΞΗ!

Το παιχνίδι ξεκινά!

- Η ομάδα με το μικρότερο μέσο όρο ηλικίας παικτών ξεκινά και το παιχνίδι συνεχίζεται δεξιόστροφα.
- Ο «Star» της πρώτης ομάδας επιλέγει ποιο χρώμα κάρτας θέλει να παίξει και τραβάει την πρώτη κάρτα της αντίστοιχης στοίβας.
- Αν είσαι ο «Star», πρέπει να περιγράψεις τη λέξη που αντιστοιχεί στο σύμβολο του κυκλικού πεδίου όπου βρίσκεται το πiónι της ομάδας σου. Από τη στιγμή που όλοι οι παίκτες ξεκινάνε από την αρχή του ταμπλό, μπορείς να επιλέξεις όποια λέξη θέλεις από την κάρτα και πρέπει να την εξηγήσεις στην αντίστοιχη μορφή επικοινωνίας. Αυτός ο κανόνας ισχύει μόνο όταν το πiónι μιας ομάδας βρίσκεται στην αρχή του ταμπλό. Έχεις 10 δευτ. για να απομνημονεύσεις τη λέξη, να δείξεις την κάρτα στην/στις αντίπαλη/ες ομάδα/ες και να την αφήσεις στην άκρη.

Μπορείς να κάνεις τους συμπαίκτες σου να μαντέψουν τη λέξη;



Παντομίμα: Ο «Star» πρέπει να μιμηθεί τη λέξη χρησιμοποιώντας οποιοδήποτε μέρος του σώματός του. Δεν πρέπει να κάνει κανέναν ήχο και δεν επιτρέπεται να ακουμπήσει ή να δείξει σε κάποιο αντικείμενο μέσα στο σπίτι ή στο χώρο παιχνιδιού. Μπορεί να υποδείξει με νεύμα το σημείο της απάντησης που οι υπόλοιποι έχουν μαντέψει σωστά.



Σκισσογραφία: Ο «Star» πρέπει να παραμείνει σιωπηλός κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και δεν μπορεί να κάνει χειρονομίες. Μπορεί να υποδείξει με νεύμα το σημείο της απάντησης που οι υπόλοιποι έχουν μαντέψει σωστά. Το σκίτσο του δεν πρέπει να περιέχει αριθμούς ή γράμματα.



Βρες τη λέξη: Ο «Star» μπορεί να περιγράψει τη λέξη/φράση περιγραφικά, αλλά δεν πρέπει να χρησιμοποιήσει κανένα μέρος της λέξης/φράσης! Για παράδειγμα: αν έχετε να περιγράψετε το «φυσικό αέριο», δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε λέξεις όπως «φύση» ή «αέρας».