

ΟΜΗΡΟΥ ΙΛΙΑΔΑ ΑΧΙΛΛΕΑΣ

Ο ΠΟΛΕΜΟΣ ΣΤΗΝ ΤΡΟΙΑ
Επερατζόγιο Παιχνίδι Γνώσεων



ΠΡΟΣΟΧΗ:
ΚΙΝΔΥΝΟΣ ΠΝΙΓΜΟΥ - Μικρά κομμάτια.
Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 3 ετών.
Τα χρώματα και τα σχέδια ενδέχεται να διαφέρουν από αυτά που απεικονίζονται. Παρακαλούμε κρατήστε το παρόν για μελλοντική αναφορά.



Περιεχόμενα:

- 1 ταμπλό
- 40 κάρτες ερωτήσεων
- 20 κάρτες αποστολών
- 48 σύμβολα «κατάκτησης»
- 4 πιόνια
- 4 βάσεις για πιόνια
- 1 ζάρι
- Φύλλο οδηγιών



8+
ετών

Συνάντησε τον βασιλιά των Μυρμιδόνων Αχιλλέα στον κόσμο της μυθολογίας και βοήθησέ τον να αντιμετωπίσει και να ξεπεράσει τα εμπόδια που του βάζουν θεοί και άνθρωποι! Από την αρπαγή της ωραίας Ελένης και την άφιξη των Αχαιών στην Τροία έως και τον Δούρειο Ίπλο και την πτώση της Τροίας, κατάκτησε μαζί του τον έναν μύθο μετά τον άλλο!

Οδηγίες

Προετοιμασία

Οι παίκτες ανοίγουν το ταμπλό, διαλέγουν ο καθένας από 1 πιόνι και 12 «σύμβολα κατάκτησης» του ίδιου χρώματος. Ανακατεύουν τις κάρτες και τοποθετούν τις κάρτες ερωτήσεων και τις κάρτες αποστολών σε δύο ξεχωριστές στοίβες δίπλα στο ταμπλό. Για να συναρμολογήσουν το πιόνι τους, τοποθετούν τη φιγούρα στη βάση με φορά από πάνω προς τα κάτω, όπως δείχνει το σχέδιο δίπλα.



Σκοπός του παιχνιδιού

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να κατακτήσει ο παίκτης όσο περισσότερους μύθους είναι δυνατό, απαντώντας σωστά στις ερωτήσεις των καρτών ερωτήσεων και τοποθετώντας τα «σύμβολα κατάκτησης» πάνω στους μύθους. Αυτός που έχει τους περισσότερους μύθους στο τέλος του παιχνιδιού είναι νικητής!

Ξεκινώντας το παιχνίδι

Οι παίκτες ρίχνουν το ζάρι και όποιος έχει τον μεγαλύτερο αριθμό, αυτός ξεκινάει να παίζει πρώτος. Ρίχνει το ζάρι και μετακινείται τόσες θέσεις, όσες του δείχνει ο αριθμός στο ζάρι. **Αν ο παίκτης φέρει μεγαλύτερο αριθμό από αυτόν που χρειάζεται για να σταματήσει στον μύθο, τότε έχει το δικαίωμα να σταματήσει σε αυτόν, για να τον διεκδικήσει** (π.χ. αν φέρει 5, αλλά απέχει 3 βήματα από τον μύθο που θέλει να κατακτήσει, μπορεί να μην συνεχίσει όλη τα βήματα και να σταματήσει σε αυτόν). Αν θέλει να συνεχίσει, τότε ο μύθος μπορεί να θεωρηθεί ως ένα απλό βήμα.



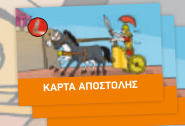
Κατακτώντας έναν μύθο

Όταν ο παίκτης βρεθεί πάνω σε έναν μύθο που θέλει να κατακτήσει, ο παίκτης που βρίσκεται αριστερά του παίρνει μια κάρτα ερωτήσεων και διαβάζει την ερώτηση δυνατά. **Αν ο παίκτης (που είναι πάνω στον μη κατακτημένο μύθο) απαντήσει σωστά, καταλαμβάνει τον μύθο, βάζοντας το «σύμβολο κατάκτησής» του πάνω σε αυτόν.** Αν απαντήσει λάθος, περιμένει μέχρι τον επόμενο γύρο για να απαντήσει σε μια άλλη κάρτα ερωτήσεων. Αν αποτύχει ξανά, πηγαίνει στην «ΑΡΧΗ» του ταμπλό και περιμένει τη σειρά του για να ρίξει το ζάρι.

Κάρτες

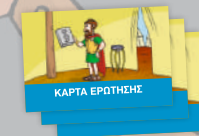
Κάρτες αποστολών:

Όταν ένας παίκτης σταματάει σε ένα ξίφος, παίρνει μια κάρτα αποστολών και ακολουθεί τις οδηγίες.



Κάρτες ερωτήσεων:

Όταν ένας παίκτης σταματάει σε έναν μύθο (που δεν έχει κατακτηθεί από κάποιον συμπαίκτη του), ο παίκτης που βρίσκεται αριστερά του παίρνει μια κάρτα ερωτήσεων και του διαβάζει την ερώτηση δυνατά. Ο παίκτης που διεκδικεί τον μύθο προσπαθεί να απαντήσει σωστά για να τον κατακτήσει.



Τέλος παιχνιδιού

Το παιχνίδι τελειώνει, όταν κατακτηθεί και ο τελευταίος μύθος. Οι παίκτες μετράνε τα «σύμβολα κατάκτησης» που βρίσκονται πάνω στους μύθους που έχουν κατακτήσει και αυτός με τα περισσότερα «σύμβολα κατάκτησης» είναι νικητής.

Στη σειρά 50-50
κυκλοφορούν επίσης
οι τίτλοι:

