

ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΙ ΑΓΩΝΕΣ

ΣΤΗΝ ΑΡΧΑΙΑ ΕΛΛΑΔΑ

Επεξεργασμένο 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

Προπονήσου στο γυμναστήριο της Ήλιδας, ακολούθησε την πομπή προς την Ολυμπία και λάβε μέρος στους αρχαίους Ολυμπιακούς Αγώνες, κατακτώντας το ένα αγώνισμα μετά το άλλο, για να στεφθείς ολυμπιονίκης και να τιμήσεις την πόλη σου!

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 περισσότερα αγώνισμα είναι δυνατό, απαντώντας σωστά στις ερωτήσεις των καρτών ερωτήσεων και τοποθετώντας τα «σύμβολα κατάκτησης» πάνω στα αγώνισμα. Αυτός που έχει τα περισσότερα αγώνισμα 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 στο αγώνισμα, τότε έχει το δικαίωμα να σταματήσει σε αυτό, για να το διεκδικήσει (π.χ. αν φέρει 5, αλλά απέχει 3 βήματα από το αγώνισμα που θέλει να κατακτήσει, μπορεί να μη συνεχίσει όλα τα βήματα και να σταματήσει σε αυτό). Αν θέλει να συνεχίσει, τότε το αγώνισμα μπορεί να θεωρηθεί ως ένα απλό βήμα.

Κατακτώντας ένα αγώνισμα

Όταν ο παίκτης βρεθεί πάνω σε ένα αγώνισμα 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 στο μη κατακτημένο αγώνισμα) απαντήσει σωστά, καταλαμβάνει το αγώνισμα, βάζοντας το «σύμβολο κατάκτησης» του πάνω σε αυτό. Αν απαντήσει λάθος, περιμένει μέχρι τον επόμενο γύρο για να απαντήσει σε μια άλλη κάρτα ερωτήσεων. Ο παίκτης που διεκδικεί το αγώνισμα προσπαθεί να απαντήσει σωστά για να κατακτήσει το αγώνισμα. 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 έναν κεραυνό, παίρνει μια κάρτα αποστολών και ακολουθεί τις οδηγίες.

Κάρτες ερωτήσεων:

Όταν ένας παίκτης σταματάει σε ένα αγώνισμα (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 το αγώνισμα προσπαθεί να απαντήσει σωστά για να κατακτήσει το αγώνισμα.

Τέλος παιχνιδιού

Το παιχνίδι τελειώνει, όταν κατακτηθεί και το τελευταίο αγώνισμα. Οι παίκτες μετράνε τα «σύμβολα κατάκτησης» που βρίσκονται πάνω στα αγώνισμα που έχουν κατακτήσει και αυτός με τα περισσότερα «σύμβολα κατάκτησης» είναι ο νικητής.

Στη σειρά 50-50 κυκλοφορούν επίσης οι τίτλοι:

