

READY, STEADY, GO!

FG030

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑΣ

Οι παίκτες συνεργάζονται για να βρουν στρατηγικές ώστε να μην νικήσει ο λαγός τον αγώνα.

ΜΙΑ ΦΟΡΑ ΚΑΙ ΕΝΑΝ ΚΑΙΡΟ...

...ένας εγωιστής λαγός νόμιζε ότι ήταν η γρηγορότερος του δάσους. Μία μέρα, οι χελώνες τον προκάλεσαν σε αγώνα, και εκείνος δέχτηκε. Οι χελώνες ήξεραν ότι, αν δουλέψουν μαζί, είχαν μια πιθανότητα να νικήσουν.

Αριθμός παικτών: 2 με 4
Ηλικία παικτών: από 5 ετών
Διάρκεια παιχνιδιού: 25 λεπτά



ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΠΟΥ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΝΤΑΙ

x1 επιτραπέζιο ταμπλό με τη διαδρομή του δάσους

- x1 χάρτινο σωλήνα
- x1 ξύλινη μπάλα
- x1 ξύλινη φιγούρα: ο λαγός
- x4 ξύλινες φιγούρες: οι χελώνες
- x20 κάρτες μαρουλιού
- x1 διπλής όψεως φιγούρα λαγού: ξύπνιος / κοιμισμένος
- x1 φιγούρα καρότου
- x4 βραβεία: πρώτος / δεύτερος / τρίτος / σουπερ χελώνα
- x2 επίπεδα καρτών: 1 μαρούλι (εύκολο) / 2 μαρούλια (δύσκολο)

ΣΤΟΧΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Όλες οι χελώνες πρέπει να περάσουν την γραμμή τερματισμού πριν τον λαγό. Αν επιτύχουν, ο παίκτης που θα φτάσει τελευταίος, κερδίζει το βραβείο της καλύτερης χελώνας όλων των εποχών: της Σούπερ Χελώνας.

ΠΡΙΝ ΑΡΧΙΣΕΤΕ

- Ενώστε τα κομμάτια του παιχνιδιού στο κέντρο του τραπεζιού και τοποθετήστε τον σωλήνα στη θέση του (δείτε σελίδα 3).
- Κάθε παίκτης επιλέγει μια χελώνα και την τοποθετεί στο αρχικό τετράγωνο. Ο λαγός επίσης ξεκινά από αυτό το τετράγωνο.
- Δώστε 3 κάρτες μαρουλιού σε κάθε παίχτη και τοποθετήστε τις υπόλοιπες στη στοίβα τους.
- Τοποθετήστε τη φιγούρα λαγού με την όψη προς τα πάνω (ξύπνια πλευρά) στο κέντρο του τραπεζιού, μαζί με τη φιγούρα καρότου.
- Επιλέξτε τον βαθμό δυσκολίας και τοποθετήστε τις απαραίτητες κάρτες:
1 μαρούλι = εύκολο, 2 μαρούλια = δύσκολο.



ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το παιχνίδι εξελίσσεται δεξιόστροφα. Ο πρώτος παίκτης είναι αυτός που μπορεί να κάνει το μακρύτερο άλμα λαγού.

Του παίχτη του οποίου είναι η σειρά, ρίχνει την μπάλα στον σωλήνα:

Αν η μπάλα καταλήξει σε μια τρύπα με νούμερο (1 μέχρι 4), ο παίκτης μπορεί να:

- Μετακινήσει τη δική του χελώνα μπροστά στο νούμερο των τετραγώνων αυτών, ή
- Μετακινήσει τη χελώνα που βρίσκεται πιο πίσω από όλους μπροστά σύμφωνα με το νούμερο των τετραγώνων αυτών.

*Κάποιες τρύπες επίσης επιβραβεύουν με κάρτες μαρουλιού τους ενεργούς παίχτες.

Αν η μπάλα δεν πέσει στην τρύπα, κυλάει στο τέλος της ράμπας 6 δείχνοντας x1, x2, ή x3. Σε αυτή την περίπτωση, μετακίνησε τον λαγό μπροστά από αυτόν τον αριθμό τετραγώνων.

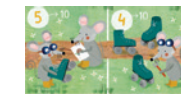


ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ

Αφού έχετε ρίξει την μπάλα ή έχετε κινηθεί, μπορείτε να πάρετε αποφάσεις με τα μαρούλια. Για να τις πάρετε όμως, ο ενεργός παίχτης θα πρέπει να ξοδέψει 1 ή 2 μαρούλια, το οποίο εξαρτάται από τον βαθμό δυσκολίας που έχετε επιλέξει στην αρχή του παιχνιδιού. Τα μαρούλια που έχουν ξοδευτεί επιστρέφονται στη στοίβα τους.

ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΜΠΑΛΙΑ: Αν δεν σας αρέσει το αποτέλεσμα από την μπαλιά που ρίξατε, μπορείτε να την ξαναρίξετε ξοδεύοντας τα απαραίτητα μαρούλια.

ΑΛΛΑΤΑ: Υπάρχουν διάφορα ζώα στον πίνακα που θέλουν να βοηθήσουν τις χελώνες, αλλά για να το κάνουν, θα πρέπει να είστε πάνω στα ειδικά τετράγωνα τους και να ξοδέψετε μαρούλια. Αν δεν έχετε μαρούλια, δε θα μπορείτε να πραγματοποιήσετε την ενέργεια αυτή.



Βοηθητικά τετράγωνα:

Ποντίκια (τα ρόλερς): Πήδα από το τετράγωνο 4 ή 5 στο τετράγωνο 10.



Σκαντζόχοιροι (ο πύραυλος): Πήδα από το 14 ή 15 στο τετράγωνο 21.



Κουκουβάγιες (η τραμπάλα): Πήδα από το 25 ή 26 στο τετράγωνο 33.



Αλεπούδες (τα πατινία): Πήδα από το 39 ή 40 στο τετράγωνο 45.

ΚΑΝΟΝΕΣ

ΕΙΔΙΚΑ ΤΕΤΡΑΓΩΝΑ:



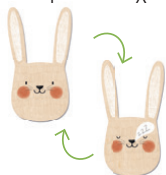
- ΜΑΡΟΥΛΙΑ (τετράγωνα 2, 9, 16, 36, 44 και 48):
Αν μια χελώνα φτάσει σε ένα τετράγωνο μαρουλιού, ο παίκτης κερδίζει μια κάρτα μαρουλιού από τη στοίβα.



- ΚΑΡΟΤΑ (τετράγωνα 3, 8, 17, 34, 35 και 43):
Αν ο λαγός φτάσει σε ένα τετράγωνο καρότου, τοποθέτησε τη φιγούρα καρότου από πάνω από τη φιγούρα λαγού. Την επόμενη φορά που θα κουνηθεί ο λαγός, θα μετακινηθεί τα διπλάσια τετράγωνα από αυτά που φαίνονται στην μπάλα. Μετά, επιστρέψτε το καρότο στο κέντρο.

- ΣΥΝΤΟΜΟΤΕΡΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΧΕΛΩΝΑΣ **7** (τετράγωνα 19-32):
Αν η χελώνα φτάσει στο τετράγωνο 19, τότε μπορεί να κόψει δρόμο για το τετράγωνο 32.

- ΤΟ ΚΟΙΜΙΣΜΕΝΟ ΔΑΣΟΣ **8** (από το τετράγωνο 19 μέχρι 33, και τα 4 «γρηγορότερα» τετράγωνα):
Κάθε φορά που ο λαγός φτάνει σε ένα από τα μπλε τετράγωνα στο Κοιμισμένο Δάσος, γυρίστε τη φιγούρα λαγού στην κοιμισμένη του πλευρά. Την επόμενη φορά που θα παίξει ο λαγός, αντί να κινηθεί, ξυπνήσει: γύρνα τη φιγούρα από την ξύπνια του πλευρά και μην το κινήσετε, αυτό σημαίνει ότι χάνει τη σειρά του. Όσο περιπλανιέται στο δάσος, ο λαγός θα θέλει να πάρει μερικούς υπνάκους πολλές φορές – κάντε ό,τι καλύτερο μπορείτε για να κινηθούν οι χελώνες πιο μπροστά!



- Ο ΛΑΓΟΣ ΠΑΕΙ ΠΙΣΩ (τετράγωνα 12, 37 και 49):
Αν ο λαγός φτάσει σε ένα από αυτά τα τετράγωνα, πρέπει να γυρίσει πίσω όσα τετράγωνα υποδεικνύονται.



- Ο ΓΥΡΟΣ ΤΟΥ ΚΟΙΜΙΣΜΕΝΟΥ ΔΑΣΟΥΣ ΞΑΝΑ (τετράγωνο 32): Αν ο λαγός φτάσει στο τετράγωνο 32, πρέπει να ξανακάνει τον γύρο του Κοιμισμένου Δάσους, κόβοντας δρόμο.

ΙΔΙΟΤΗΤΕΣ ΧΕΛΩΝΩΝ

- **(Α)** Αν μια χελώνα φτάσει σε τετράγωνο όπου βρίσκονται μία ή περισσότερες χελώνες, ανεβαίνει στην πλάτη της/τους. Έτσι, αποκτά τα προνόμια από όλες τις κινήσεις που κάνει η χελώνα από κάτω της.
- **(Β)** Η χελώνα στην τελευταία θέση είναι αυτή από πάνω, όχι αυτή από κάτω.
- **(Γ)** Αν ο λαγός φτάσει σε τετράγωνο όπου υπάρχουν μια ή περισσότερες χελώνες, ή μια χελώνα φτάσει στο τετράγωνο που υπάρχει ο λαγός, ο λαγός ανεβαίνει στην πλάτη της χελώνας. Τώρα οι χελώνες δεν μπορούν να κινηθούν εκτός και αν ο λαγός κινηθεί πρώτος.

ΤΕΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΥ

Αν όλες οι χελώνες φτάσουν στη γραμμή τερματισμού πριν τον λαγό, όλοι οι παίκτες νικούν. Η τελευταία χελώνα που θα φτάσει παίρνει το βραβείο της Σούπερ Χελώνας. Αν ο λαγός περάσει πρώτος την γραμμή τερματισμού, το παιχνίδι θεωρείται χαμένο.

ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ – ΠΟΝΤΟΙ

Δοκιμάστε να παίξετε με πόντους.

Η πίσω όψη της κάρτας μαρουλιού δείχνει 1 πόντο και υπάρχουν επίσης πόντοι πίσω από τα βραβεία. Αν όλες οι χελώνες φτάσουν τη γραμμή τερματισμού πριν τον λαγό, οι παίκτες μετρούν τους πόντους με τους οποίους τερμάτησαν: 1 πόντος ανά μαρούλι + πόντοι βραβείου. Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους κερδίζει.

ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Αυτό το παιχνίδι...

- ενθαρρύνει την ομαδικότητα
- αναπτύσσει την στρατηγική σκέψη
- προωθεί τη λήψη αποφάσεων
- προσφέρει διασκεδαστικές εκπλήξεις και ομαδικές αποφάσεις

