

ΟΜΗΡΟΥ ΟΔΥΣΣΕΙΑ ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ

ΤΑΞΙΔΙ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΙΘΑΚΗ
Εκπαιδευτικό 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 πολυμήχανο Οδυσσέα στον κόσμο της μυθολογίας και βοήθησέ τον να αντιμετωπίσει και να ξεπεράσει τα εμπόδια που συναντά στο ταξίδι του, από τους τεράστιους Κύκλωπες και την τρομερή Κίρκη έως και το νησί των Σειρήνων και την επιστροφή του στην Ιθάκη, και ξεπερνώντας τις δοκιμασίες που του βάζουν θεοί και άνθρωποι, κατάκτησε μαζί του τη μία περιπέτεια μετά την άλλη!

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



Κατακτώντας μια περιπέτεια

Όταν ο παίκτης βρεθεί πάνω σε μία περιπέτεια 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 στη μη κατακτημένη περιπέτεια) απαντήσει σωστά, καταλαμβάνει την περιπέτεια, βάζοντας το «σύμβολο κατάκτησής» του πάνω σε αυτήν. 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 μία τράινα, παίρνει μια κάρτα αποστολών και ακολουθεί τις οδηγίες.

Κάρτες ερωτήσεων:

Όταν ένας παίκτης σταματάει σε μια περιπέτεια (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 την περιπέτεια προσπαθεί να απαντήσει σωστά για να την κατακτήσει.



Τέλος παιχνιδιού

Το παιχνίδι τελειώνει, όταν κατακτηθεί και η τελευταία περιπέτεια. Οι παίκτες μετράνε τα «σύμβολα κατάκτησης» που βρίσκονται πάνω στις περιπέτειες που έχουν κατακτήσει και αυτός με τα περισσότερα «σύμβολα κατάκτησης» είναι νικητής.

Στη σειρά 50-50 κυκλοφορούν επίσης οι τίτλοι:

