

ΘΗΣΕΑΣ & ΜΙΝΩΤΑΥΡΟΣ

Ο ΜΥΘΟΣ ΤΟΥ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΥ

Επιτραπέζιο 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 «επιτυχίας»
- 4 πιόνια
- 4 βάσεις για πιόνια
- 1 ζάρι
- Φύλλο οδηγιών



8+
ετών

Φόρεσε τα σανδάλια σου, κράτησε το σπαθί σου και γίνε ήρωας!
Ακολούθησε τον σπουδαίο βασιλιά Θησέα στον δρόμο για την Αθήνα
και σε όλες τις συναρπαστικές του περιπέτειες!

Οδηγίες

Προετοιμασία

Οι παίκτες ανοίγουν το ταμπλό, διαλέγουν ο καθένας από 1 πιόνι και 12 «σύμβολα επιτυχίας» 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 πραγματοποιήσει ο παίκτης όσους περισσότερους άθλους του Θησέα είναι δυνατό, απαντώντας σωστά στις ερωτήσεις των καρτών ερωτήσεων και τοποθετώντας τα «σύμβολα επιτυχίας» του πάνω στους άθλους του μύθου του σπουδαίου αττικού ήρωα. Αυτός που έχει τους περισσότερους άθλους 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 άθλο τότε έχει το δικαίωμα να σταματήσει σε αυτόν, για να τον διεκδικήσει** (π.χ. αν φέρει 5, αλλά απέχει 3 βήματα από τον άθλο που θέλει να πραγματοποιήσει, μπορεί να μη συνεχίσει όλα τα βήματα και να σταματήσει σε αυτόν). Αν θέλει να συνεχίσει, τότε ο άθλος μπορεί να θεωρηθεί ως ένα απλό βήμα.



Πραγματοποιώντας έναν άθλο του Θησέα

Όταν ο παίκτης βρεθεί πάνω σε έναν άθλο που θέλει να πραγματοποιήσει, ο παίκτης που βρίσκεται αριστερά του παίρνει μια κάρτα ερωτήσεων και διαβάζει την ερώτηση δυνατά. Ο παίκτης που θα απαντήσει την ερώτηση μπορεί να επιλέξει αν θα απαντήσει στην εύκολη ή τη δύσκολη ερώτηση. **Αν ο παίκτης (που είναι πάνω στον μη πραγματοποιημένο άθλο) απαντήσει σωστά, καταλαμβάνει τον άθλο, βάζοντας το «σύμβολο επιτυχίας» 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.

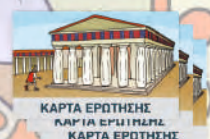
Κάρτες

Κάρτες αποστολών:

Όταν ένας παίκτης σταματάει σε έναν μινώταυρο, παίρνει μια κάρτα αποστολών και ακολουθεί τις οδηγίες.

Κάρτες ερωτήσεων:

Όταν ένας παίκτης σταματάει σε έναν άθλο (που δεν έχει πραγματοποιηθεί 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 άθλο προσπαθεί να απαντήσει σωστά για να τον πραγματοποιήσει επιλέγοντας την εύκολη ή τη δύσκολη ερώτηση.



Τέλος παιχνιδιού

Το παιχνίδι τελειώνει όταν πραγματοποιηθεί και ο τελευταίος άθλος. Οι παίκτες μετράνε τα «σύμβολα επιτυχίας» που βρίσκονται πάνω στους άθλους που έχουν πραγματοποιήσει και αυτός με τα περισσότερα «σύμβολα επιτυχίας» είναι ο νικητής.

Στη σειρά 50-50
κυκλοφορούν επίσης
οι τίτλοι:

