

# ΜΕΓΑΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ

## Ο ΕΛΛΗΝΑΣ ΠΟΥ ΚΑΤΕΚΤΗΣΕ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ

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 «πορείας»
- 4 πιόνια
- 4 βάσεις για πιόνια
- 1 ζάρι
- Φύλλο οδηγιών



8+  
ετών

Γράψε κι εσύ ιστορία! Φόρεσε την πανοπλία σου, πάρε τη σάρισά σου και ακολούθησε τον Μέγα Αλέξανδρο στο σπουδαίο και συναρπαστικό ταξίδι του στα βάθη της Ασίας.

## Οδηγίες

### Προετοιμασία

Οι παίκτες ανοίγουν το ταμπλό, διαλέγουν ο καθένας από 1 πιόνι και 12 «σύμβολα πορείας» 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 σταθμούς της ζωής και της πορείας του Μ. Αλεξάνδρου είναι δυνατό, απαντώντας σωστά στις ερωτήσεις των καρτών ερωτήσεων και τοποθετώντας τα «σύμβολα πορείας» του πάνω στους σταθμούς της ιστορίας του μεγάλου Έλληνα στρατηλάτη. Αυτός που έχει τους περισσότερους σταθμούς 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 σταθμό τότε έχει το δικαίωμα να σταματήσει σε αυτόν, για να τον διεκδικήσει (π.χ. αν φέρει 5, αλλά απέχει 3 βήματα από τον σταθμό που θέλει να κατακτήσει, μπορεί να μη συνεχίσει όλα τα βήματα και να σταματήσει σε αυτόν). Αν θέλει να συνεχίσει, τότε ο σταθμός μπορεί να θεωρηθεί ως ένα απλό βήμα.



### Κατακτώντας έναν σταθμό της ζωής του Μ. Αλεξάνδρου

Όταν ο παίκτης βρεθεί πάνω σε έναν σταθμό που θέλει να κατακτήσει, 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 κατακτημένο σταθμό) απαντήσει σωστά, καταλαμβάνει τον σταθμό, βάζοντας το «σύμβολο πορείας» 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 ήλιο της Βεργίνιας, παίρνει μια κάρτα αποστολών και ακολουθεί τις οδηγίες.



### Κάρτες ερωτήσεων:

Όταν ένας παίκτης σταματάει σε έναν σταθμό (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 σταθμό προσπαθεί να απαντήσει σωστά για να τον κατακτήσει επιλέγοντας την εύκολη ή τη δύσκολη ερώτηση.



## Τέλος παιχνιδιού

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

Στη σειρά 50-50 κυκλοφορούν επίσης οι τίτλοι:

