

1821

Η ΜΕΓΑΛΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ
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 «κατάκτησης»
- 4 πιόνια
- 4 βάσεις για πιόνια
- 1 ζάρι
- Φύλλο οδηγιών



8+
ετών

Γίνε μέλος της Φιλικής Εταιρείας, συμάχησε με ατρόμητους αγωνιστές και πολέμησε για την Ελληνική Επανάσταση, κατακτώντας τη μία μάχη μετά την άλλη, για να απελευθερώσεις την Ελλάδα και να την κάνεις ανεξάρτητο κράτος!

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

Κατακτώντας μία μάχη

Όταν ο παίκτης βρεθεί πάνω σε μία μάχη 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 μάχη) απαντήσει σωστά, καταλαμβάνει τη μάχη, βάζοντας το «σύμβολο κατάκτησής» του πάνω σε αυτή.** Αν απαντήσει λάθος, περιμένει μέχρι τον επόμενο γύρο για να απαντήσει σε μια άλλη κάρτα ερωτήσεων. Ο παίκτης που διεκδικεί τη μάχη προσπαθεί να απαντήσει σωστά για να κατακτήσει τη μάχη.

Κάρτες

Κάρτες αποστολών:

Όταν ένας παίκτης σταματάει σε ένα κανόνι, παίρνει μια κάρτα αποστολών και ακολουθεί τις οδηγίες.

Κάρτες ερωτήσεων:

Όταν ένας παίκτης σταματάει σε μία μάχη (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 τη μάχη προσπαθεί να απαντήσει σωστά για να κατακτήσει τη μάχη.



Τέλος παιχνιδιού

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

Στη σειρά 50-50 κυκλοφορούν επίσης οι τίτλοι:

