



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



8+
ΕΤΩΝ

Ετοιμάσου, η Κολχίδα σε περιμένει.
Γίνε Αργοναύτης, άνοιξε τα πανιά και ακολούθησε τον Ιάσωνα
σε μια από τις σπουδαιότερες εκστρατείες της ελληνικής μυθολογίας!

Οδηγίες

Προετοιμασία

Οι παίκτες ανοίγουν το ταμπλό, διαλέγουν ο καθένας από 1 πιόνι και 12 «σύμβολα εμπειρίας» 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 αποκτήσει ο παίκτης όσες περισσότερες περιπέτειες των Αργοναυτών είναι δυνατό, απαντώντας σωστά στις ερωτήσεις των καρτών ερωτήσεων και τοποθετώντας τα «σύμβολα εμπειρίας» του πάνω στις περιπέτειες του Ιάσωνα. 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 σε μια 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.

Αποκτώντας μια περιπέτεια των Αργοναυτών

Όταν ο παίκτης βρεθεί πάνω σε μια περιπέτεια που θέλει να αποκτήσει, 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 στη μη αποκτημένη περιπέτεια) απαντήσει σωστά, αποκτά την περιπέτεια, βάζοντας το «σύμβολο εμπειρίας» 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 ένα χρυσό κριάρι, παίρνει μια κάρτα αποστολών και ακολουθεί τις οδηγίες.

Κάρτες ερωτήσεων:

Όταν ένας παίκτης σταματάει σε μια περιπέτεια (που δεν έχει αποκτηθεί 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 αποκτήσει επιλέγοντας την εύκολη ή τη δύσκολη ερώτηση.



Τέλος παιχνιδιού

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

Στη σειρά 50-50
κυκλοφορούν επίσης
οι τίτλοι:

