

# playten

## Οδηγίες

### Περιεχόμενα

- 1 ταμπλό
- 2 σετ καρτέλες Κατηγορίας ("About me" & "Animal Kingdom")

#### "About me":

- 4 καρτέλες κατηγοριών σε 4 χρώματα
  - My body: Κίτρινο
  - My clothes: Πράσινο
  - My house: Μπλε
  - My school: Κόκκινο
- 40 "About me" κάρτες σε 4 χρώματα
  - 10 κίτρινες
  - 10 πράσινες
  - 10 μπλε
  - 10 κόκκινες

#### "Animal Kingdom":

- 4 καρτέλες κατηγοριών σε 4 χρώματα
  - Birds - insects – reptiles: Κίτρινο
  - Farm animals: Πράσινο
  - Sea animals: Μπλε
  - Jungle animals: Κόκκινο
- 40 "Animal Kingdom" κάρτες σε 4 χρώματα
  - 10 κίτρινες
  - 10 πράσινες
  - 10 μπλε
  - 10 κόκκινες
- 1 ζάρι
- 4 πιόνια σε 4 χρώματα (κίτρινο, πράσινο, μπλε, κόκκινο)

### Σκοπός του παιχνιδιού

Το Playten είναι ένα διασκεδαστικό και δημιουργικό παιχνίδι που βοηθάει τα παιδιά να μάθουν αγγλικές λέξεις... παίζοντας! Οι παίκτες, ρίχνοντας το ζάρι, κινούνται στην ράχη ενός χρωματιστού σαλιγκαριού προσπαθώντας να μαζέψουν κάρτες ίδιου χρώματος με το χρώμα της καρτέλας Κατηγορίας που έχουν διαλέξει. Όταν ένας παίκτης καταφέρει να την ολοκληρώσει, πρέπει να φτάσει στον τερματισμό πρώτος για να νικήσει!

### Προετοιμασία

Οι παίκτες επιλέγουν μία από τις δύο κατηγορίες

καρτών, "About me" ή "Animal Kingdom". Κάθε παίκτης διαλέγει μία καρτέλα και το πιόνι που αντιστοιχεί στο χρώμα της.

Όλοι οι παίκτες τοποθετούν τα πιόνια τους στην αρχική θέση στο ταμπλό.

Όλες οι μικρές κάρτες που αντιστοιχούν στις καρτέλες των παικτών ανακατεύονται και τοποθετούνται με την όψη προς τα κάτω, σε 4 διαφορετικές στοίβες του ίδιου χρώματος.

Ο μικρότερος σε ηλικία είναι ο πρώτος παίκτης. Η σειρά συνεχίζεται αριστερόστροφα.

### Ας παίξουμε!

Ο παίκτης στη σειρά του ρίχνει το ζάρι και κινείται εμπρός ή πίσω τόσες θέσεις όσες η ζαριά που έφερε. Προσοχή! Δεν μπορεί ο παίκτης στην ίδια ζαριά να κινηθεί εμπρός και πίσω αλλά μόνο προς μια κατεύθυνση. Ο στόχος του παίκτη είναι να φτάσει σε μία χρωματιστή θέση, όπου να μοιράζεται το ίδιο χρώμα με την καρτέλα του. Αν τα καταφέρει, τότε τραβάει μία κάρτα από την αντίστοιχη χρωματιστή στοίβα και την τοποθετεί στην αντίστοιχη θέση πάνω στη καρτέλα του.

Αν ένας παίκτης καταλήξει σε θέση που δεν ταιριάζει με το χρώμα της καρτέλας του, τότε δεν τραβάει κάρτα.

Όταν ένας παίκτης συμπληρώσει την καρτέλα του, τότε πρέπει να ολοκληρώσει και τη διαδρομή του φτάνοντας στη θέση τερματισμού. Προσοχή! Για να καταλήξει στη θέση τερματισμού πρέπει να φέρει στη ζαριά του ακριβώς τον αριθμό που χρειάζεται.

Υπάρχουν 2 ειδών ειδικές θέσεις στο ταμπλό:

- **Sleeping snail:** Αν ένας παίκτης βρεθεί σ' αυτή την θέση, τότε ρίχνει πάλι το ζάρι και κινείται.
- **Gift box:** Αν ένας παίκτης βρεθεί σ' αυτή την θέση, τότε παίρνει μία κάρτα από την χρωματιστή στοίβα που του αντιστοιχεί.

### Τέλος παιχνιδιού

Νικητής είναι ο παίκτης που, έχοντας καταφέρει να ολοκληρώσει την καρτέλα του, θα είναι ο πρώτος που θα καταλήξει στην θέση τερματισμού.

Δημιουργία παιχνιδιού: Μαρίνα Πάπας, Γκρέτα Λεβέντη  
Ομάδα Out of the Box  
Εικονογράφηση: Μυρτώ Δεληβοριά

© 2016 Desyllas Games. All Rights Reserved

Προϊόν της **Παιχνίδια Δεσύλλας**  
Χρυσοστόμου 12  
121 32 Περιστερί-Αθήνα  
Τηλ. 210 5737725

