

# ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ στον Κόσμο

## Σκοπός του παιχνιδιού

Κάθε παίκτης κάνει ένα ταξίδι διασχίζοντας 5 ηπείρους. Έχι κάρτες-πόλεις, επιλεγμένες στην τύχη, καθορίζουν την πόλη-αφετηρία (και τερματισμό) καθώς και τις πόλεις-σταθμούς του. Σκοπός του είναι να σχεδιάσει τη διαδρομή του με τέτοιον τρόπο, ώστε να καλύψει όλες τις πόλεις-σταθμούς και να επιστρέψει στην αφετηρία του το γρηγορότερο.

## Το ταμπλό-χάρτης

Το ταμπλό-χάρτης του παιχνιδιού έχει 200 πόλεις με διαδρομές που οδηγούν από τη μία στην άλλη. (Οι διαδρομές στους ωκεανούς, ανάμεσα σε πόλεις-ηπιμάνια, είναι πλευκές για να διακρίνονται καλύτερα). Οι ήπειροι έχουν διαφορετικό χρώμα μεταξύ τους για να ξεχωρίζουν. Στις άκρες του ταμπλό υπάρχουν συντεταγμένες για να εντοπίζουν οι παίκτες εύκολα τις πόλεις.

## Οι κάρτες-πόλεις

Οι κάρτες-πόλεις χωρίζονται σε 5 χρώματα, ανάλογα με την ήπειρο στην οποία βρίσκονται. Ενδεικτικά, πορτοκαλί για την Ευρώπη, πράσινο για την Αφρική κτλ. Κάθε κάρτα περιλαμβάνει την ονομασία της πόλης, μια φωτογραφία της, τις συντεταγμένες της και πληροφορίες γι' αυτήν. Επίσης, περιέχει στοιχεία της χώρας όπου βρίσκεται η πόλη (έκταση, πρωτεύουσα, νόμισμα, χάρτη, σημαία).

## Οι κάρτες-ερωτήσεις

Οι κάρτες-ερωτήσεις έχουν δύο όψεις με διαφορετικό χρώμα η καθεμία. Κάθε κάρτα περιλαμβάνει 5 ερωτήσεις με τις απαντήσεις τους, όπου κάθε ερώτηση αφορά μία ήπειρο.

## Προετοιμασία

Ένας παίκτης ορίζεται αρχηγός και είναι υπεύθυνος για τους κανόνες του παιχνιδιού. Ο αρχηγός μπορεί να πάρει μέρος στο παιχνίδι ως παίκτης. Οι κάρτες-πόλεις χωρίζονται σύμφωνα με το χρώμα τους, ανακατεύονται και τοποθετούνται με την όψη προς τα κάτω σε 5 στοίβες, μία για κάθε ήπειρο. Δίπλα, σε ξεχωριστή στοίβα, τοποθετούνται οι κάρτες-ερωτήσεις, με την όψη που επέλεξαν οι παίκτες να παίζουν προς τα κάτω. Το ταμπλό-χάρτης τοποθετείται στο κέντρο του τραπεζιού. Αρχικά, ο αρχηγός μοιράζει από μία κάρτα-πόλη σε κάθε παίκτη, με τη σειρά, αρχίζοντας από διαφορετική στοίβα κάθε φορά. Π.χ., στον πρώτο παίκτη δίνει πορτοκαλί κάρτα (Ευρώπη), στον δεύτερο δίνει πράσινη (Αφρική), στον τρίτο μοβ (Ωκεανία) κτλ. Αυτή η κάρτα καθορίζει την αφετηρία και τον τερματισμό του παίκτη. Εκεί, επίσης, θα επιστρέψει για να το τερματίσει. Στη συνέχεια, ο αρχηγός μοιράζει ακόμη 5 κάρτες, εναλλάξ από διαφορετικές στοίβες, ώστε κάθε παίκτης να έχει συνολικά 6 κάρτες. Πέντε πόλεις-σταθμούς από τις 5 ηπείρους και μία πόλη-αφετηρία/τερματισμό.

## Τρόπος παιξίματος

Όλοι οι παίκτες ρίχνουν το ζάρι και αυτός που θα φέρει τον μεγαλύτερο αριθμό παίζει πρώτος. Στη συνέχεια παίζει ο παίκτης που κάθεται δεξιά του κτλ. Κάθε παίκτης στη σειρά του ρίχνει το ζάρι και κινεί το πιόνι του αντίστοιχες θέσεις πάνω στο ταμπλό-χάρτη. Κινείται προς όποια κατεύθυνση θέλει πάνω στις διαδρομές, όχι όμως μπροσ-πίσω στην ίδια ζαριά. Αν συναντήσει άλλο πιόνι στη διαδρομή του δεν το προσπερνά, αλλιώς σταματά στην προηγούμενη πόλη (η υπόλοιπη ζαριά χάνεται) και περιμένει τον επόμενο γύρο για να συνεχίσει. Τότε, επιτρέπεται να προχωρήσει (ακόμη κι αν το άλλο πιόνι δεν έχει μετακινηθεί). Το ίδιο συμβαίνει και αν σταματήσει

σε πόλη, όπου βρίσκεται άλλο πιόνι. Αν φέρει μεγαλύτερη ζαριά από αυτή που χρειάζεται για να σταματήσει σε μία πόλη-σταθμό του, αγνοεί την υπόλοιπη ζαριά και σταματά. Στην πόλη-σταθμό του ο παίκτης διαβάζει δυνατά τις πληροφορίες της κάρτας του. Στη συνέχεια, ο αρχηγός τραβά μία κάρτα ερωτήσεων και του διαβάζει την ερώτηση που αντιστοιχεί στην ήπειρο όπου βρίσκεται ο παίκτης. Αν ο παίκτης απαντήσει σωστά, δίνει την κάρτα-σταθμό πίσω στον αρχηγό και περιμένει τον επόμενο γύρο για να συνεχίσει το ταξίδι του. Η κάρτα-ερώτηση επιστρέφει στον πάτο της στοίβας. Αν δεν απαντήσει, χάνει την σειρά του και έχει δύο επιλογές: α) Να περιμένει τον επόμενο γύρο για να απαντήσει σε μία νέα ερώτηση της ίδιας ηπείρου, χωρίς να ρίξει το ζάρι. Αν και πάλι δεν απαντήσει, μπορεί να περιμένει και δεύτερο ή τρίτο ή τέταρτο γύρο ώσπου να τα καταφέρει. β) Να δώσει την κάρτα-σταθμό πίσω στον αρχηγό, να τραβήξει μία νέα κάρτα-πόλη από άλλη ήπειρο (όποια θέλει, εκτός βέβαια από αυτή που βρίσκεται ήδη) και να περιμένει τον επόμενο γύρο για να ρίξει το ζάρι και να συνεχίσει το ταξίδι του. Τη νέα αυτή πόλη-σταθμό ο παίκτης πρέπει να την επισκεφθεί, όποια στιγμή θέλει κατά την διάρκεια του ταξιδιού του. Αν ο παίκτης, φτάνοντας σε αυτή τη νέα πόλη-σταθμό, δεν απαντήσει και πάλι στην ερώτηση που θα του κάνει ο αρχηγός, μπορεί να δώσει την κάρτα-σταθμό ξανά πίσω στον αρχηγό, να τραβήξει μία νέα από άλλη ήπειρο κτλ.

### Ταξίδι με αεροπλάνο

Ο παίκτης μπορεί να ταξιδέψει με αεροπλάνο χρησιμοποιώντας τα αεροδρόμια. Οι 6 κόκκινες κουκίδες με το αεροπλάνο πάνω στο ταμπλό δηλώνουν 6 πόλεις με αεροδρόμιο: Νέα Υόρκη, Μπραζίλια, Βερολίνο, Γιοχάνεσμπουργκ, Πεκίνο, Μελβούρνη. Όταν ο παίκτης φτάσει σε μία από αυτές (αν του περισσεύει ζαριά χάνεται) και θέλει να ταξιδέψει αεροπορικώς, σταματά και περιμένει τον επόμενο γύρο. Τότε, ρίχνει το ζάρι και αν φέρει 6 μπορεί να μεταφερθεί σε όποιο αεροδρόμιο θέλει. Δηλαδή, μπορεί να πάει από τη Νέα Υόρκη στο Πεκίνο ή από το Βερολίνο στη Μελβούρνη κτλ.

### Λευκές διαδρομές

Όταν ένας παίκτης θέλει να ταξιδέψει στις λευκές διαδρομές (π.χ., Τόκιο – Χονολουλού ή Τζακάρτα – Ντάργουν κ.λπ) δε ρίχνει το ζάρι. Φτάνει στην πόλη-λιμάνι που τον ενδιαφέρει (αν του περισσεύει ζαριά χάνεται) και περιμένει τον επόμενο γύρο να προχωρήσει. Όταν έρθει ξανά η σειρά του να πάίξει, περνά στην απέναντι πόλη-λιμάνι με μία μόνο κίνηση, χωρίς να ρίξει το ζάρι. Προσοχή! Θα προχωρά μόνο μία πόλη-λιμάνι κάθε φορά.

### Τέλος του παιχνιδιού

Νικητής είναι ο παίκτης που θα επισκεφθεί όλες τις πόλεις-σταθμούς του και θα επιστρέψει πρώτος στην αφετηρία του.

### Σημειώσεις

- Οι πληροφορίες της πόλης στην κάρτα-αφετηρία/τερματισμό διαβάζονται μόνο στον τερματισμό.
- Το ταμπλό-χάρτης δεν περιλαμβάνει πολλές λεπτομέρειες, ώστε το παιχνίδι να παίζεται πιο εύκολα και ο παίκτης να έχει τη δυνατότητα να ξεχωρίζει τις πόλεις.
- Οι παίκτες πρέπει να έχουν υπόψη τους ότι πιθανόν κάποια ιστορικά ή γεωγραφικά στοιχεία να αλλάζουν με την πάροδο του χρόνου. Φροντίζουμε πάντα να παρακολουθούνται τα γεγονότα, έτσι ώστε οι πληροφορίες που δίνει το παιχνίδι να είναι πάντα επίκαιρες, μέχρι την ημέρα που έγινε ή εκτύπωση.
- Στις ερωτήσεις της Ωκεανίας περιέχονται και ερωτήσεις της Ανταρκτικής.
- Οι παίκτες διασχίζουν τον Ειρηνικό ωκεανό, ακολουθώντας τις διαδρομές με τα βέλη που βρίσκονται στις άκρες του χάρτη, και οδηγούν από το Τόκιο στη Χονολουλού, από το Μπρισμπέιν στα νησιά Γκαλαπάγκος και αντίστροφα.
- Οι πόλεις και τα κράτη είναι καταταγμένα γεωγραφικά και όχι πολιτικά. Δηλαδή, σύμφωνα με την ήπειρο στην οποία βρίσκονται και όχι τη χώρα την οποία ανήκουν. Για παράδειγμα, η Χαβάη βρίσκεται στην Ωκεανία αν και ανήκει στην Η.Π.Α. (Αμερική).
- Οι πληροφορίες στις κάρτες-πόλεις έχουν καθαρά ενημερωτικό χαρακτήρα και δεν επηρεάζουν τον τρόπο παιξίματος.
- Εάν οι παίκτες θελήσουν το παιχνίδι να έχει μεγαλύτερη διάρκεια, μπορούν να μοιράζονται περισσότερες κάρτες-πόλεις.



Facebook.com/DesyllasGames



Twitter.com/DesyllasGames



Youtube.com/DesyllasGames



www.desyllasgames.gr