

ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ στην Ελλάδα

Λίγα λόγια για το παιχνίδι

Κάθε παίκτης κάνει ένα ταξίδι διασχίζοντας την Ελλάδα. 6 κάρτες-πόλεις επιλεγμένες στην τύχη, στο ξεκίνημα του παιχνιδιού, καθορίζουν την πόλη αφητηρία/τερματισμό και τις πόλεις-σταθμούς του. Σκοπός είναι να σχεδιάσει τη διαδρομή του έτσι, ώστε να καλύψει όλες τις πόλεις-σταθμούς του και να επιστρέψει στην αφητηρία του το γρηγορότερο. Αποφασίζει μόνος του με ποια σειρά θα τις επισκεφτεί.

Ο πίνακας χάρτης

Ο πίνακας-χάρτης της Ελλάδας έχει πάνω του 150 πόλεις με διαδρομές, που οδηγούν από τη μία στην άλλη. (Οι διαδρομές στα νησιά είναι λευκές για να διακρίνονται καλύτερα). Τα διαμερίσματα και οι νομοί της Ελλάδας έχουν διαφορετικό χρώμα μεταξύ τους για να ξεχωρίζουν. Στις άκρες του πίνακα-χάρτη υπάρχουν συντεταγμένες για να μπορούν οι παίκτες να εντοπίζουν εύκολα τις πόλεις.

Οι κάρτες-πόλεις

Οι κάρτες-πόλεις χωρίζονται σε τρία χρώματα: πορτοκαλί, πράσινο, μπλε. Κάθε κάρτα έχει την ονομασία της πόλης, τις συντεταγμένες της, στοιχεία του τόπου όπου βρίσκεται (νομός, διαμέρισμα, πρωτεύουσα νομού) και ένα κείμενο με πληροφορίες γύρω από αυτή ή την ευρύτερη περιοχή στην οποία βρίσκεται.

Οι κάρτες-ερωτήσεις

Οι κάρτες με τις ερωτήσεις έχουν δύο όψεις. Από τη μία όψη περιέχουν 6 ερωτήσεις και από την άλλη τις απαντήσεις τους. Οι ερωτήσεις είναι γεωγραφικές, ιστορικές, πολιτιστικές κ.λπ. και αφορούν μόνο την Ελλάδα.

Οι κάρτες δράσης

Οι κάρτες δράσης περιέχουν εντολές τις οποίες ακολουθεί άμεσα ο παίκτης. Π.χ. «Αφαίρεσε 2 πόντους από την επόμενη ζαριά σου», «Ερώτηση» κ.λπ.

Προετοιμασία

Ένας παίκτης ορίζεται αρχηγός και είναι υπεύθυνος για τις κάρτες και τους κανόνες του παιχνιδιού. Ο αρχηγός μπορεί να πάρει μέρος στο παιχνίδι ως παίκτης. Οι παίκτες παίρνουν από 1 πιόνι. Οι κάρτες-πόλεις χωρίζονται σύμφωνα με το χρώμα τους, ανακατεύονται καλά και τοποθετούνται σε τρεις στοίβες με την όψη προς τα κάτω. Δίπλα, σε ξεχωριστές στοίβες, τοποθετούνται οι κάρτες-ερωτήσεις και οι κάρτες δράσης με την όψη προς τα κάτω. (Οι κάρτες-ερωτήσεις με την όψη των απαντήσεων προς τα κάτω). Ο πίνακας-χάρτης τοποθετείται στο κέντρο του τραπεζιού. Αρχικά ο αρχηγός, ξεκινώντας από τον παίκτη που κάθεται αριστερά του, μοιράζει από 1 κάρτα-πόλη σε κάθε παίκτη, με τη σειρά, αρχίζοντας από διαφορετική στοίβα κάθε φορά. Π.χ. στον πρώτο παίκτη δίνει πορτοκαλί κάρτα, στον δεύτερο πράσινη, στον τρίτο μπλε, στον τέταρτο πορτοκαλί κ.λπ. Αυτή η κάρτα-πόλη καθορίζει την αφητηρία και τον τερματισμό του παίκτη. Εκεί θα τοποθετήσει το πιόνι του για να ξεκινήσει το ταξίδι του και εκεί θα επιστρέψει για να το τερματίσει. Στη συνέχεια ο αρχηγός μοιράζει 5 κάρτες ακόμη, εναλλάξ από διαφορετικές στοίβες, έτσι ώστε κάθε παίκτης να έχει συνολικά 6 κάρτες (μαζί με της αφητηρίας), δύο σε κάθε χρώμα.

Τρόπος παιχνιδιού

Κάθε παίκτης στη σειρά του ρίχνει το ζάρι και κινεί το πιόνι του αντίστοιχες θέσεις πάνω στον πίνακα. Κινείται προς όποια κατεύθυνση θέλει πάνω στις διαδρομές, όχι όμως μπρος-πίσω στην ίδια ζαριά. Αν στη διαδρομή του συναντήσει άλλο πιόνι δεν το προσπερνά, αλλά 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. Επίσης δεν επιτρέπεται να σταματήσει σε πόλη που βρίσκεται άλλο πιόνι. Σταματά μία πόλη πριν και περιμένει τον επόμενο γύρο για να προχωρήσει, ακόμη κι αν το άλλο πιόνι δεν έχει μετακινηθεί. Αν φέρει μεγαλύτερη ζαριά από αυτή που χρειάζεται για να φτάσει σε μία πόλη-σταθμό του, σταματά στην πόλη και αγνοεί τη ζαριά που περισσεύει. Όταν φτάσει σε μια πόλη-σταθμό διαβάζει δυνατά τις πληροφορίες της κάρτας του. Μόλις τελειώσει δίνει την κάρτα

πίσω στον αρχηγό και σπκώνει μία κάρτα δράσης.

Εντολές

Οι εντολές στις κάρτες δράσης εκτελούνται αμέσως. Π.χ. «Προχώρα 2 πόλεις μπροστά» ή «Χάνεις τον επόμενο γύρο» κ.λπ. Μετά την εκτέλεση κάθε εντολής η κάρτα δράσης τοποθετείται στον πάτο στις σκίβας και ο παίκτης περιμένει τον επόμενο γύρο για να παίξει. Αν η εντολή είναι «Ερώτηση» ο αρχηγός σπκώνει μία κάρτα ερωτήσεων και του διαβάζει την αντίστοιχη με τη ζαριά - που έφερε για να φτάσει στην πόλη-σταθμό - ερώτηση. Αν ο παίκτης απαντήσει σωστά ρίχνει ξανά το ζάρι και συνεχίζει το ταξίδι του. Αυτό μπορεί να συμβεί περισσότερες από δύο συνεχόμενες φορές. Αν ο παίκτης δεν απαντήσει έχει δύο επιλογές: α) Να περιμένει τον επόμενο γύρο να απαντήσει σε μία νέα ερώτηση, χωρίς βέβαια να ρίξει το ζάρι. Αν πάλι δεν απαντήσει, μπορεί να περιμένει και δεύτερο ή τρίτο ή τέταρτο γύρο ώσπου να απαντήσει σωστά. β) Να πάρει μία νέα κάρτα-πόλη, άλλου χρώματος από αυτή που έπαιξε την τελευταία φορά, και να την επισκεφτεί κατά τη διάρκεια του ταξιδιού. Έχει το δικαίωμα να χρησιμοποιήσει και τις δύο επιλογές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, όσες φορές θέλει. Δεν είναι υποχρεωμένος να συνεχίσει με την επιλογή που χρησιμοποίησε την πρώτη φορά. Όταν μία εντολή – π.χ. «Προχώρα 2 πόλεις μπροστά» ή «Πήγαινε στον επόμενο σταθμό σου»- τον οδηγήσει σε πόλη-σταθμό του, σταματά στην πόλη αυτή και περιμένει τον επόμενο γύρο για να διαβάσει τις πληροφορίες της κάρτας και να τραβήξει μία κάρτα δράσης.

Ταξίδι με αεροπλάνο

Ο παίκτης μπορεί να ταξιδέψει πιο γρήγορα με αεροπλάνο χρησιμοποιώντας τα αεροδρόμια. Οι πέντε κόκκινες κουκίδες με το αεροπλάνο πάνω στον πίνακα-χάρτη δηλώνουν τις πέντε πόλεις με αεροδρόμιο: Αθήνα, Θεσσαλονίκη, Ηράκλειο, Ρόδος, Κέρκυρα. Όταν ο παίκτης φθάσει σε μία από αυτές τις πόλεις (αν του περισσεύουν πόντοι χάνονται) και θέλει να ταξιδέψει αεροπορικά, σταματά και περιμένει τον επόμενο γύρο. Τότε ρίχνει το ζάρι και μόνο αν φέρει 6 μπορεί να μεταφερθεί σε άλλη πόλη με αεροδρόμιο. Δηλαδή να πάει από τη Θεσσαλονίκη στο Ηράκλειο ή από την Κέρκυρα στη Ρόδο κ.λπ. Μπορεί να περιμένει όσο θέλει μέχρι να φέρει 6.


Τέλος του παιχνιδιού

Ο παίκτης που θα επισκεφτεί όλες τις πόλεις-σταθμούς του και θα επιστρέψει πρώτος στην αφετηρία του είναι ο νικητής.

Παραλλαγή παιχνιδιού, για μικρότερους παίκτες

Οι παίκτες αφαιρούν από το παιχνίδι τις κάρτες ερωτήσεων και τις κάρτες δράσης που περιέχουν την εντολή «Ερώτηση». Κατά τα άλλα το παιχνίδι παίζεται με τον παραπάνω τρόπο.

- ✓ Οι πληροφορίες της πόλης στην κάρτα αφετηρία/τερματισμό διαβάζονται μόνο στον τερματισμό.
- ✓ Αν μία εντολή στείλει έναν παίκτη σε πόλη που βρίσκεται άλλο πιόνι, ο παίκτης σταματά σε διπλανή πόλη.
- ✓ Ο πίνακας-χάρτης δεν έχει 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 αλληιάζουν με την πάροδο του χρόνου. Φροντίζουμε πάντα να παρακολουθούμε τα γεγονότα, έτσι ώστε οι πληροφορίες που δίνει το παιχνίδι να είναι πάντα σύγχρονες μέχρι την ημέρα που έγινε η εκτύπωση.
- ✓ Οι πληροφορίες πάνω στις κάρτες-πόλεις έχουν καθαρά πληροφοριακό χαρακτήρα και δεν επηρεάζουν τον τρόπο παιχνιδιού.
- ✓ Εάν οι παίκτες θελήσουν το παιχνίδι τους να έχει μεγαλύτερη διάρκεια, μοιράζονται περισσότερες κάρτες-πόλεις.

Κάντε  like [Facebook.com/DesyllasGames](https://www.facebook.com/DesyllasGames)



[Twitter.com/DesyllasGames](https://twitter.com/DesyllasGames)



[Youtube.com/DesyllasGames](https://www.youtube.com/DesyllasGames)



www.desyllasgames.gr