

ΒΡΕΣ ΤΟΝ ΘΗΣΑΥΡΟ

Ένα συναρπαστικό παιχνίδι περιπέτειας! Τρέξε στο μονοπάτι πιο γρήγορα από τους συμπαίκτες σου, φτάσε πρώτος στο ΤΕΡΜΑ και ανακάλυψε το σεντούκι με τον χαμένο θησαυρό. Προσοχή στις παγίδες που έχουν βάλει οι παμπόνηροι κακοί!

Παίκτες: 2-4

Πώς παίζεται το παιχνίδι

1. Ενώστε τα 4 κομμάτια για να φτιάξετε την επιφάνεια του παιχνιδιού.
2. Κάθε παίκτης διαλέγει ένα πιόνι και το τοποθετεί στην ΑΡΧΗ.
3. Οι παίκτες ρίχνουν το ζάρι και αυτός που φέρνει τον μεγαλύτερο αριθμό παίζει πρώτος. Οι υπόλοιποι παίκτες παίζουν με τη σειρά, από αριστερά προς τα δεξιά.
4. Κάθε παίκτης ρίχνει το ζάρι με τη σειρά του και προχωρά το πιόνι του τόσα τετράγωνα όσα δείχνει το ζάρι.
5. Αν το πιόνι ενός παίκτη σταματήσει σε τετράγωνο με οδηγίες, ο παίκτης πρέπει να τις ακολουθήσει. Μερικές οδηγίες θα τον καθυστερήσουν, άλλες όμως θα τον βοηθήσουν να βρει πιο γρήγορα τον θησαυρό.
6. Για να φτάσει ένας παίκτης στο ΤΕΡΜΑ, πρέπει να φέρει με το ζάρι ακριβώς τον αριθμό με τον οποίο το πιόνι του θα σταματήσει στο τετράγωνο ΤΕΡΜΑ. Για παράδειγμα, να φέρει 2 αν είναι στο 58. (Αν φέρει μεγαλύτερο αριθμό, θα προχωρήσει μέχρι το ΤΕΡΜΑ και μετά προς τα πίσω, ανάλογα με τον αριθμό που δείχνει το ζάρι.)
7. Ο παίκτης που θα φτάσει πρώτος στο ΤΕΡΜΑ είναι ο ΝΙΚΗΤΗΣ και θα ανακαλύψει το σεντούκι με τον χαμένο θησαυρό!

ΦΙΔΑΚΙ

Κ.Α. 38073

Παραβγές με τους συμπαίκτες σου για το ποιος θα φτάσει πρώτος στο σπίτι.
Πρόσεχε όμως τα φίδια!

Παίκτες: 2-4

Πώς παίζεται το παιχνίδι

1. Ενώστε τα 4 κομμάτια για να φτιάξετε την επιφάνεια του παιχνιδιού.
2. Κάθε παίκτης διαλέγει ένα πιόνι και το τοποθετεί στο τετράγωνο 1 (ΑΡΧΗ).
3. Οι παίκτες ρίχνουν το ζάρι και αυτός που φέρνει τον μεγαλύτερο αριθμό παίζει πρώτος. Οι υπόλοιποι παίκτες παίζουν με τη σειρά, από αριστερά προς τα δεξιά.
4. Κάθε παίκτης ρίχνει το ζάρι με τη σειρά του και προχωρά το πιόνι του τόσα τετράγωνα όσα δείχνει το ζάρι.
5. Αν το πιόνι ενός παίκτη σταματήσει σε τετράγωνο που έχει τη βάση μιας σκάλας, τότε ο παίκτης ανεβάζει το πιόνι του στο τετράγωνο όπου τελειώνει η σκάλα και ξαναπαίζει.
6. Αν το πιόνι ενός παίκτη σταματήσει σε τετράγωνο που έχει το κεφάλι ενός φιδιού, τότε ο παίκτης κατεβάζει το πιόνι του στο τετράγωνο όπου βρίσκεται η ουρά του φιδιού.
7. Για να φτάσει ένας παίκτης στο ΤΕΡΜΑ, πρέπει να φέρει με το ζάρι ακριβώς τον αριθμό με τον οποίο το πιόνι του θα σταματήσει στο τετράγωνο ΤΕΡΜΑ. Για παράδειγμα, να φέρει 2 αν είναι στο 47.
8. Ο παίκτης που θα φτάσει πρώτος στο ΤΕΡΜΑ είναι ο ΝΙΚΗΤΗΣ!

 **Σαββάλας**

παίζω και μαθαίνω