

# ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΗΝ ΑΦΡΙΚΗ

Επιτραπέζιο παιχνίδι μνήμης

Βρίσκεσαι σε ένα συναρπαστικό ταξίδι για να φωτογραφίσεις μερικά από τα πιο εκπληκτικά ζώα της Αφρικής. Ψάξε αν στη δική σου πίστα παιχνιδιού υπάρχουν τα ζώα που βλέπεις στις κάρτες με τις φωτογραφίες και φτάσε πρώτος στο ΤΕΡΜΑ.

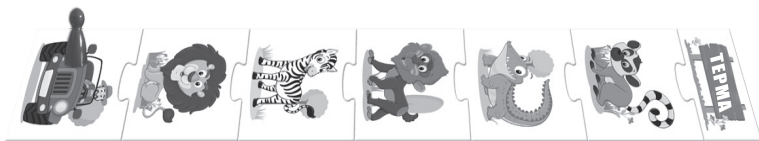
Ένα διασκεδαστικό παιχνίδι μνήμης και παρατηρητικότητας!

## Πώς παίζεται το παιχνίδι

1. Ανακατέψτε τις 24 κάρτες με φωτογραφίες και τοποθετήστε τες με την εικόνα προς τα κάτω σε 4 σειρές με 6 κάρτες η καθεμία.
2. Κάθε παίκτης διαλέγει ένα πιόνι και μετά την κάρτα με τζίπ για σαφάρι και την κάρτα τερματισμού που έχουν το ίδιο χρώμα με το πιόνι του.
3. Κάθε παίκτης διαλέγει 5 κάρτες με ζώα. Αν οι παίκτες είναι λιγότεροι από τέσσερις, αποφασίζουν μεταξύ τους αν θα βάλουν στην άκρη τις υπόλοιπες κάρτες με ζώα ή αν θα μοιραστούν περισσότερες και πόσες.
4. Κάθε παίκτης ενώνει τις 5 κάρτες με ζώα που διάλεξε με όποια σειρά θέλει. Μετά ενώνει την κάρτα με το τζίπ και την κάρτα τερματισμού στις κατάλληλες θέσεις. Έτσι κάθε παίκτης φτιάχνει τη δική του πίστα παιχνιδιού.
5. Στη συνέχεια, κάθε παίκτης τοποθετεί το πιόνι του στην κάρτα με το τζίπ, που είναι η αφετηρία της πίστας του.
6. Πρώτος παίζει ο μικρότερος σε ηλικία παίκτης. Μετά παίζουν οι υπόλοιποι παίκτες με τη σειρά, από αριστερά προς τα δεξιά.
7. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να φτάσει κάθε παίκτης στο ΤΕΡΜΑ βρίσκοντας τις ίδιες κάρτες ζώων με αυτές που υπάρχουν στην πίστα του, με τη σειρά που τις έχει τοποθετήσει.
8. Όταν έρθει η σειρά του, κάθε παίκτης γυρίζει μία από τις 24 κάρτες με φωτογραφίες, όποια θέλει από οποιαδήποτε από τις 4 σειρές. Αν η κάρτα δείχνει το ίδιο ζώο με αυτό που βρίσκεται στην κάρτα ακριβώς πάνω από την αφετηρία της πίστας του, τότε ο παίκτης κινεί το πιόνι του μπροστά μια κάρτα. Αν δε δείχνει το ζώο αυτό, τότε ο παίκτης ξαναγυρίζει την κάρτα ό-

πως ήταν, με την εικόνα προς τα κάτω, και δε μετακινεί το πιόνι του. Οι παίκτες πρέπει να θυμούνται ποιο ζώο δείχνει κάθε κάρτα.

9. Αν, για παράδειγμα, η πίστα παιχνιδιού ενός παίκτη είναι ίδια μ' αυτή που φαίνεται πιο κάτω,



ο παίκτης πρέπει πρώτα να βρει την κάρτα με τη φωτογραφία του λιονταριού, μετά την κάρτα με τη φωτογραφία της ζέβρας κ.ο.κ., έως ότου φτάσει στην κάρτα τερματισμού.

10. Υπάρχουν 4 κάρτες με φωτογραφίες που δε δείχνουν κανένα ζώο. Αν ένας παίκτης γυρίσει κάποια από αυτές, τότε χάνει τη σειρά του. Ξαναγυρίζει την κάρτα όπως ήταν, με την εικόνα προς τα κάτω, και παίζει ο επόμενος παίκτης.
11. Ο παίκτης που θα τοποθετήσει πρώτος το πιόνι του στην κάρτα τερματισμού είναι ο ΝΙΚΗΤΗΣ!