

1821

ΟΙ ΗΡΩΕΣ ΤΗΣ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗΣ
Επιτραπέζιο Παιχνίδι Γνώσεων



ΠΡΟΣΟΧΗ:

ΚΙΝΔΥΝΟΣ ΠΝΙΓΜΟΥ - Μικρά κομμάτια.

Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 3 ετών. Τα χρώματα και τα σχέδια ενδέχεται να διαφέρουν από αυτά που απεικονίζονται. Παρακαλούμε κρατήστε το παρόν για μελλοντική αναφορά.

Περιεχόμενα:

- 1 ταμπλό
- 40 κάρτες ερωτήσεων
- 20 κάρτες αποστολών
- 48 σύμβολα «βοήθειας»
- 4 πιόνια
- 4 βάσεις για πιόνια
- 1 ζάρι
- Φύλλο οδηγιών



8+
ετών



Πάρε μέρος κι εσύ στην **Ελληνική Επανάσταση**.

Φόρεσε τη «φουστανέλα» σου, πάρε το άλογό σου και ακολούθησε τους οπλαρχηγούς στις μάχες για την απελευθέρωση της πατρίδας!

Οδηγίες

Προετοιμασία

Οι παίκτες ανοίγουν το ταμπλό, διαλέγουν ο καθένας από 1 πιόνι και 12 «σύμβολα βοήθειας» του ίδιου χρώματος. Ανακατεύουν τις κάρτες και τοποθετούν τις κάρτες ερωτήσεων και τις κάρτες αποστολών σε δύο ξεχωριστές στοίβες δίπλα στο ταμπλό. Για να συναρμολογήσουν το πιόνι τους, τοποθετούν τη φιγούρα στη βάση με φορά από πάνω προς τα κάτω, όπως δείχνει το σχέδιο δίπλα.

Σκοπός του παιχνιδιού

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να κατακτήσει ο παίκτης όσο περισσότερες βοήθειες Ελλήνων οπλαρχηγών είναι δυνατό, απαντώντας σωστά στις ερωτήσεις των καρτών ερωτήσεων και τοποθετώντας τα «σύμβολα βοήθειας» του πάνω στους οπλαρχηγούς. Αυτός που έχει τις περισσότερες βοήθειες στο τέλος του παιχνιδιού είναι νικητής!

Ξεκινώντας το παιχνίδι

Οι παίκτες ρίχνουν το ζάρι και όποιος έχει τον μεγαλύτερο αριθμό, αυτός ξεκινάει να παίζει πρώτος. Ρίχνει το ζάρι και μετακινείται τόσες θέσεις, όσες του δείχνει ο αριθμός στο ζάρι. **Αν ο παίκτης φέρει μεγαλύτερο αριθμό από αυτόν που χρειάζεται για να σταματήσει στον/στην αγωνιστή/αγωνίστρια τότε έχει το δικαίωμα να σταματήσει σε αυτόν/ή, για να διεκδικήσει τη βοήθειά του/της** (π.χ. αν φέρει 5, αλλά απέχει 3 βήματα από τον αγωνιστή ή την αγωνίστρια που θέλει να κατακτήσει τη βοήθειά του/της, μπορεί να μη συνεχίσει όλα τα βήματα και να σταματήσει σε αυτόν/ή). Αν θέλει να συνεχίσει, τότε ο αγωνιστής ή η αγωνίστρια μπορεί να θεωρηθεί ως ένα απλό βήμα.

Κατακτώντας τη βοήθεια ενός αγωνιστή / μιας αγωνίστριας

Όταν ο παίκτης βρεθεί πάνω σε έναν αγωνιστή/μια αγωνίστρια που θέλει να κατακτήσει τη βοήθειά του/της, ο παίκτης που βρίσκεται αριστερά του παίρνει μια κάρτα ερωτήσεων και διαβάζει την ερώτηση δυνατά. **Αν ο παίκτης (που είναι πάνω στη μη κατακτημένη βοήθεια) απαντήσει σωστά, καταλαμβάνει τη βοήθεια, βάζοντας το σύμβολό του πάνω στον αγωνιστή ή στην αγωνίστρια.** Αν απαντήσει λάθος, περιμένει μέχρι τον επόμενο γύρο για να απαντήσει σε μια άλλη κάρτα ερωτήσεων. Αν αποτύχει ξανά, πηγαίνει στην «ΑΡΧΗ» του ταμπλό και περιμένει τη σειρά του για να ρίξει το ζάρι.

Κάρτες

Κάρτες αποστολών:

Όταν ένας παίκτης σταματάει στα όπλα, παίρνει μια κάρτα αποστολών και ακολουθεί τις οδηγίες.

Κάρτες ερωτήσεων:

Όταν ένας παίκτης σταματάει σε έναν αγωνιστή/μια αγωνίστρια (που η βοήθειά του/της δεν έχει κατακτηθεί από κάποιον συμπαίκτη του), ο παίκτης που βρίσκεται αριστερά του παίρνει μια κάρτα ερωτήσεων και του διαβάζει την ερώτηση δυνατά. Ο παίκτης που διεκδικεί τη βοήθεια προσπαθεί να απαντήσει σωστά για να την κατακτήσει.

Τέλος παιχνιδιού

Το παιχνίδι τελειώνει, όταν κατακτηθεί και η τελευταία βοήθεια. Οι παίκτες μετράνε τα «σύμβολα βοήθειας» που βρίσκονται πάνω στους αγωνιστές που έχουν κατακτήσει και αυτός με τα περισσότερα «σύμβολα βοήθειας» είναι ο νικητής.

Στη σειρά 50-50 κυκλοφορούν επίσης οι τίτλοι:

