

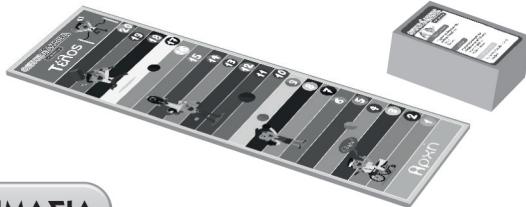
ΘΑΡΡΟΣ ή ΑΛΗΘΕΙΑ

ΤΡΟΧΟΣ ΤΗΣ ΤΥΧΗΣ

Επιτραπέζιο παιχνίδι παρέας, θάρρους και αλήθειας!

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

- Χάρτινος Τροχός της Τύχης
- 1 Ταμπλό
- 6 πιόνια
- 10 μάρκες ΘΕΤΙΚΗΣ / ΑΡΝΗΤΙΚΗΣ ψίφου
- 56 κάρτες εντολών και ερωτήσεων (διπλή όψης)
- Οδηγίες Παιχνιδιού



ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Στίλτε τον Τροχό της Τύχης, ανοίξτε το πακέτο με τις κάρτες, απλώστε το ταμπλό, διαλέξτε το πιόνι σας και μοιράστε από μια μάρκα ΘΕΤΙΚΗΣ ή ΑΡΝΗΤΙΚΗΣ ψίφου σε κάθε παίκτη.

Σημείωση: Η κόκκινη πλευρά των καρτών, περιλαμβάνει ερωτήσεις ΘΑΡΡΟΥΣ, ΑΛΗΘΕΙΑΣ και ΑΛΗΘΕΙΑ ή ΨΕΜΑ. Η μπλε πλευρά των καρτών περιλαμβάνει ερωτήσεις **ΘΑΡΡΟΣ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ**, ΑΛΗΘΕΙΑ και ΑΛΗΘΕΙΑ ή ΨΕΜΑ. Αν σας τύχει στον Τροχό η κατηγορία ΘΑΡΡΟΣ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ, ανατρέξτε στη μπλε πλευρά των καρτών.

Τι είναι το παιχνίδι;

Ο Τροχός της Τύχης - Θάρρος ή Αλήθεια είναι ένα διασκεδαστικό παιχνίδι παρέας, για 4 ως 10 παίκτες, που απαιτεί μπόλικο Θάρρος, τόνους αγνής Αλήθειας και αρκετά χιλιόμετρα τύχη στο γύρισμα του τροχού.

Πάρε βαθιά ανάσα, γύρισε τον Τροχό της Τύχης και κέρδισε πόντους που θα σε βοηθήσουν να τερματίσεις πιο γρήγορα και να πανηγυρίσεις, έξαλλα, τη γλυκιά σου ΝΙΚΗ!

Ετοιμάσου για κρυφές και φανερές ψηφοφορίες και για απίστευτες στιγμές γέλιου. Είσαι τολμηρός; Είσαι θαραλλέος; Είσαι αληθινός και λιγουλάκι τυχερός; Γύρνα τότε τον Τροχό και πάρε τη νίκη στο λεπτό!

ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Αφού στήσετε το παιχνίδι, αποφασίστε, με δημοκρατικές διαδικασίες, **ποιος θα παιξει πρώτος**.

Ο πρώτος παικτης γυρίζει τον τροχό. Σύμφωνα με την ένδειξη της φέτας του τροχού (βέλος) ο παικτης εκτελεί την εντολή που του έτυχε. Αν ο τροχός σταματήσει σε ένδειξη που απαιτεί κάρτα, ο παικτης τραβά την πρώτη κάρτα από τη στοίβα καρτών, τη διαβάζει δυνατά και την εκτελεί, εφόσον θέλει και μπορεί.

Αφού εκτελεσθεί η εντολή της φέτας του τροχού από τον παίκτη ή τους παίκτες, γίνεται **Ψηφοφορία** από τους υπόλοιπους παίκτες που δεν συμμετείχαν αλλά παρακολουθούσαν το παιχνίδι (εκτός από τις εντολές "Χάσε σειρά", "Δώσε πόντο" και "Πάρε πόντο").

Η ψηφοφορία γίνεται **βάζοντας τη μάρκα ΘΕΤΙΚΗΣ ή ΑΡΝΗΤΙΚΗΣ ένδειξης** μπροστά μας, με την ένδειξη - ψήφο προς τα πάνω και κατόπιν γίνεται η καταμέτρηση του αποτελέσματος. Μπορεί να χρειαστεί να γίνουν και **παραπάνω από μία ψηφοφορίες**, αν συμμετέχουν περισσότερα άτομα στην εκτέλεση της εντολής.

Σε όλες τις εντολές, οι **υπόλοιποι παίκτες** ψηφίζουν αν ο παικτης εκτέλεσε σωστά την εντολή που του ζητήθηκε.

Αν ο παίκτης μαζέψει περισσότερες ή ίσες ΘΕΤΙΚΕΣ μάρκες σε σχέση με τις ΑΡΝΗΤΙΚΕΣ τότε κερδίζει τον πόντο ή τους πόντους και μετακινεί το πιόνι του αντίστοιχες θέσεις πάνω στο ταμπλό.

Σε περίπτωση που **χάνει πόντο ή πόντους (περισσότερες ΑΡΝΗΤΙΚΕΣ μάρκες)**, μετακινεί το πιόνι του **ανάλογες θέσεις πίσω** στο ταμπλό.

Προσοχή:

1. Το να μη ψηφίζουμε θετικά κάποιον παίκτη, επίτοδες, για να μην κερδίσει, δεν είναι σωστό και τιμωρείται με κακό κάρμα και βαρυστομαχία.

2. Όταν απευθυνόμαστε σε κάποιον παίκτη, είτε με ερώτηση Αλίθειας, είτε με εντολή Θάρρους, **Θα πρέπει να είμαστε ευγενικοί και καλοπροσαίρετοι**, μην ξεχνάτε ότι θα έρθει και η δική μας σειρά να παίζουμε!

3. Σε εντολές Θάρρους που χρειάζονται πάνω από 1 άτομο (ΘΑΡΡΟΣ ΟΛΟΙ), **Θα πρέπει πάντα να ρωτάει ο παίκτης τα άλλα άτομα αν θέλουν να συμμετέχουν σε αυτή τη εντολή**.

Τέλος παιχνιδιού:

Το παιχνίδι τελειώνει όταν το πιόνι ενός παίκτη φτάσει στο Τέλος του ταμπλό (20+1 βήματα). **Ζήτω και πάλι ζήτω για το Θάρρος σου! Για την Αλίθεια σου και για την Τύχη σου!**

ΕΝΔΕΙΞΕΙΣ ΤΡΟΧΟΥ

- ΘΑΡΡΟΣ** - Αν ο τροχός δείξει την κατηγορία "ΘΑΡΡΟΣ", πρέπει ο παίκτης να εκτελέσει την εντολή θάρρους **μιας κάρτας**, όσο καλύτερα μπορεί.
- ΑΛΗΘΕΙΑ** - Αν ο τροχός δείξει την κατηγορία "ΑΛΗΘΕΙΑ", πρέπει ο παίκτης να απαντήσει στην ερώτηση αλίθειας **της κάρτας**.
- Πάρε Αλίθεια** - Αν ο τροχός δείξει την κατηγορία "Πάρε Αλίθεια", ο παίκτης θα πρέπει να απαντήσει σε μία ερώτηση ΑΛΗΘΕΙΑΣ που θα του κάνει κάποιος από τους υπόλοιπους παίκτες (**εκτός κάρτας**) για ένα (1) πόντο.

- **Πάρε Θάρρος** - Αν ο τροχός δείξει την κατηγορία “Πάρε Θάρρος”, ο παίκτης θα πρέπει να εκτελέσει εντολή ΘΑΡΡΟΥΣ που θα του ζητηθεί από τους υπόλοιπους παίκτες (εκτός κάρτας) για (1) πόντο.
 - **Δώσε Αλίθεια** - Αν ο τροχός δείξει την κατηγορία “Δώσε Αλίθεια”, θα πρέπει ο παίκτης που γύρισε τον τροχό να κάνει μία δική του ερώτηση αλήθειας (εκτός κάρτας) στον προηγούμενο, από εκείνον, παίκτη για ένα (1) πόντο. **Τον πόντο αυτό**, θα κερδίσει ο παίκτης που **Θα απαντήσει** και όχι αυτός που γύρισε τον Τροχό.
 - **Δώσε Θάρρος** - Αν ο τροχός δείξει την κατηγορία “Δώσε Θάρρος”, θα πρέπει ο παίκτης που γύρισε τον τροχό να δώσει μία δική του εντολή Θάρρους στον προηγούμενο, από εκείνον, παίκτη για ένα (1) πόντο. **Τον πόντο αυτό**, θα κερδίσει ο παίκτης που **Θα εκτελέσει την εντολή** και όχι αυτός που γύρισε τον Τροχό.
 - **Χάσε σειρά** - Αν ο τροχός σταματήσει στην εντολή “Χάσε σειρά”, ο παίκτης που το έφερε δεν κάνει τίποτα και παίζει ο επόμενος.
 - **ΨΕΜΑΤΑ** - Αν ο τροχός σταματήσει στην εντολή “Ψέματα”, ο παίκτης παίρνει μια κάρτα, και διαλέγει μια από τις 3 λέξεις που έχουν δίπλα τους το γράμμα (**Α**) ή (**Ψ**). Με τη λέξη αυτή, θα πρέπει να φτιάξει μια πρόταση ή μια μικρή ιστορία που θα πρέπει να είναι **είτε Αληθής (Α) είτε Ψευδής (Ψ)**! Οι υπόλοιποι παίκτες θα πρέπει να μαντέψουν σωστά χρησιμοποιώντας τις μάρκες τους, για (Α) Αλήθεια και για (Ψ) Ψέματα.
- Περιπτώσεις:**
- Αν μαντέψουν **όλοι σωστά**, ο παίκτης που έκανε την πρόταση **χάνει ένα πόντο** (βήμα πίσω).
 - Αν το μαντέψουν **όλοι λάθος**, τότε ο παίκτης που έκανε την πρόταση **κερδίζει 2 πόντους**.
 - Αν το μαντέψουν **κάποιοι σωστά και κάποιοι λάθος**, τότε ο παίκτης που έκανε την πρόταση **και οι παίκτες** που μάντεψαν **σωστά, κερδίζουν από 1 πόντο**, οι υπόλοιποι δεν παίρνουν πόντο.
 - **Αν η πρόταση είναι τελείως λάθος** π.χ. δεν περιέχει τη λέξη από την κάρτα, ή είναι διφορούμενη, δηλαδή μισή αληθειά και μισή ψέμα, ή περιέχει 2 λέξεις από την κάρτα,
- Τότε αυτόματα ο παίκτης που έκανε την πρόταση χάνει 2 πόντους.**
- **Θάρρος Όλοι** - Αν ο τροχός σταματήσει στην εντολή “Θάρρος Όλοι”, ο παίκτης που γύρισε τον τροχό, θα διαβάσει μία εντολή “Θάρρος για Όλους” από τις μπλε κάρτες και μετά, όλοι μαζί, παίζουν - εκτελούν την εντολή της κάρτας.
- Στη συνέχεια, ακολουθεί ψηφιοφορία για τον πόντο ή τους πόντους Νίκης!
- Ψηφιοφορία:** Αφού σταματήσουν όλοι να εκτελούν την εντολή “Θάρρος Όλοι”, τότε ένας-ένας δίνει τη μάρκα του (μόνο θετικός πόντος) σε αυτόν που πιστεύει ότι εκτέλεσε **καλύτερα** την εντολή. Ο παίκτης ή οι παίκτες σε ισοβαθμία που κέρδισαν τις περισσότερες μάρκες, παίρνουν και τον πόντο ή τους πόντους!
- **Πάρε πόντο** - Αν ο τροχός σταματήσει στην εντολή “Πάρε πόντο” ο παίκτης που γύρισε τον τροχό, παίρνει άμεσα έναν πόντο (δηλαδή, προχωρά ένα βήμα μπροστά).
 - **Δώσε πόντο** - Αν ο τροχός σταματήσει στην εντολή “Δώσε πόντο”, ο παίκτης που γύρισε τον τροχό, δίνει άμεσα 1 πόντο του σε όποιον παίκτη θέλει, δηλαδή, κάποιος από τους αντιπάλους προχωράει μια θέση μπροστά στο ταμπλό.

TIPS:

- Δώσε απλόχερα πόντους, για να πάρεις και εσύ από τους άλλους. Μια κινέζικη παροιμία το έλεγε ξεκάθαρα, “δώσε για να πάρεις”.
- **Να είσαι δίκαιος στις ψηφοφορίες**, η Αλήθεια και η Δικαιοσύνη στο τέλος θα λάμψουν!
- Στην κατηγορία **ΨΕΜΑΤΑ**, θα πρέπει να δημιουργείς αμφιβολίες και να μπερδεύεις τους υπόλοιπους παίκτες για να μπορέσεις να διεκδικήσεις πόντους, νίκη και δόξα!

ΘΥΜΗΘΕΙΤΕ:

Για να κερδίσετε **έναν πόντο υπάρχει ο άμεσος τρόπος** π.χ. να το δείξει ο τροχός ή να το διαβάσετε σε κάποια κάρτα εντολών ή να σας τον **προσφέρει κάποιος ευγενικός αντίπαλος!** Όμως, προσοχή! Οι περισσότεροι **πόντοι** έρχονται μετά **από ψηφοφορία**.

Η ψηφοφορία γίνεται αμέσως μετά την εκτέλεση της εντολής ή της ερώτησης. Έπειτα, μετράμε τις θετικές και τις αρνητικές ψήφους και αναλόγως παίρνει πόντο ή όχι, ο παίκτης που έπαιξε. **Όταν οι αρνητικές και οι θετικές ψήφοι είναι ίσες, τότε ο πόντος πάει στον παίκτη που έπαιξε!** Πάντα με δημοκρατικές διαδικασίες και πάντα με ευγενή άμιλλα!

Όλες οι ερωτήσεις - εντολές αξίζουν από έναν πόντο εκτός από εκείνες που αναφέρουν καθαρά κάτι άλλο.

Η **ψηφοφορία** στο παιχνίδι **ΨΕΜΑΤΑ είναι κρυφή** και γίνεται με τις μάρκες ΘΕΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΑΡΝΗΤΙΚΗΣ ένδειξης. (Κάθε παίκτης αφίνει μπροστά του τη μάρκα του, κρυφή, με την ψήφο του να κοιτάει προς τα πάνω: **A**  **ή** . Όταν ψηφίσουν όλοι, τότε φανερώνουν τις ψήφους τους και γίνεται η καταμέτρηση).

Σημείωση: Όταν παιχτεί μια κάρτα, επιστρέφει τελευταία στην στοίβα με τις κάρτες.



ΚΑΛΗ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ!

ΘΑΡΡΟΣ ή ΑΛΗΘΕΙΑ - Τροχός της Τύχης © 2018 ΙΔΕΑ Hellenic Design AE. All rights reserved.

ΙΔΕΑ
HELENIIC IDEAS



ΙΔΕΑ Hellenic Design AE
Π. Ψαρρέα 16, Πεντέλη, 15236
info@idea-hellas.gr
Τηλ.: 210 6123267
Fax: 210 6123266



Mamounia.gr

Επισκεφθείτε την ιστοσελίδα:
www.mamounia.gr



Unboxing - Reviews - News - eShop