

Παιάνια: 2+

Ηλικία: 5+



Περιεχόμενα

2 πλούσιως θήκες με φωτιστή ένδειξη
2 σετ με 72 πλακίδια γραμμάτων
Φυλλάδιο οδηγιών

Σκοπός του παιχνιδιού

Νικητής είναι ο παικτής που βρίσκεται πρώτος τη λέξη που επέλεξε ο αντίπαλός του.

Προστονιαστικό

Κάθε παικτής παιρίνει μία πλαστική βάση και την ανοίγει έτσι ώστε το εσωτερικό της μέρος με τα γράμματα να το βλέπει μόνο ο ίδιος και όχι ο αντίπαλος του.

Στη συνέχεια κάθε παικτής σκέπτεται μία λέξη (η μεγαλύτερη δυνατή είναι 8 γραμμάτων) και την τοποθετεί στην μπάσα που βρίσκεται στο εσωτερικό της πλαστικής βάσης.

Όταν καταλήξετε στη σημή ή λέξη που πρέπει να βρει ο αντίπαλος παικτής, πολύνετε τα πλακίδια των γραμμάτων και τα τοποθετείτε στις σταθερές θέσεις της εξωτερικής πλευράς της πλαστικής βάσης ως εξής:

- Η πλευρά με τα γράμματα πρέπει να είναι προς το μέρος σας. Ο αντίπαλός σας δεν πρέπει να μεταβιβάζει τα γράμματα για δικαίωμά του.
- Η λέξη πρέπει να τοποθετηθεί σε τέτοιο τρόπο, από τη δεξιά προς την αριστερή πλευρά, ώστε, όταν ο αντίπαλός σας την αισκαλύψει, να μπορεί να την διαβάσει όταν γιρίζετε τα γράμματα ανάποδα και τα αποκαλύψετε.

Επιλογή των λέξεων

Όποια σε κάθε παιχνίδι λέξην, απορροφούνται μέρος που υπάρχουν σε λέξεις που έχουν τα αντίτυπά του, οι σύνθετες λέξεις, οι διάλογοι λέξεις, οι λέξεις στον πληθυντικό ου την προσαρμόσει λέξεων κ.λπ., δεν απορρέονται.

Αν και μπορείτε να χρησιμοποιήσετε λέξεις 8 γραμμάτων, ας προτείνουμε να επιλέγετε μικρές λέξεις οι οποίες συνήθως είναι πολύ πιο σύστοιχα να βρεθούν.

Πώς παιζεται το παιχνίδι

Κάθε παικτής με τη σειρά του λέει ένα γράμμα που πιστεύει ότι πιθανός υπάρχει στη λέξη του αντίπαλου του. Εάν όντως υπάρχει, ο αντίπαλός του το γυρίζει αναποδα

ώστε να το βλέπει ο παικτής που μάντεψε σωστά. Εάν το γράμμα αυτό υπάρχει περισσότερες από μία φορά στη λέξη, πρέπει να τα ανοίξει όλα την ίδια στιγμή. Εάν πάλι το συγκεκριμένο γράμμα δεν υπάρχει, ο παικτής που έχει βάλει τη λέξη κινεί το δείκτη της κρεμάλας μία θέση μπροστά.

Κάθε φορά που δεν υπάρχει ένα γράμμα στην προεπιλεγμένη λέξη, ο δείκτης πηγαίνει μια θέση μπροστά.

Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι κάποιος παικτής να μαντέψει όλα τα γράμματα της λέξης του αντίπαλου, κρεμαστεί πριν βρει τη λέξη ή πιστεύει ότι βρήκε τη λέξη πριν αποκαλυφθούν όλα τα γράμματα και θέλει να την πει.

Στην τελευταία περίπτωση, εάν έχει μαντέψει όλα τα γράμματα της λέξης του, κινείται στην παραχώδη θέση.

Όταν κανείς από τους δύο παικτες δεν καταφέρει να βρει τη λέξη, πριν ο δείκτης της κρεμάλας φτάσει στην τελευταία του θέση, το παιχνίδι είναι ισοποδα.

Νικητής

Νικητής είναι αυτός που θα κερδίσει το μεγαλύτερο αριθμό παιχνιδιών σε ένα γύρο. Κάθε γύρος ορίζεται από τους ίδιους τους παικτες ανάλογα με τον αριθμό παιχνιδιών που επιλέγουν εκείνοι σε κάθε γύρο.