



ΟΔΗΓΙΕΣ

Αριθμός Παικτών: 2-6

Ηλικία: 6+

Περιεχόμενα:

66 κάρτες

24 μάρκες

6 Κορώνες

1 Κλεψύδρα

Προετοιμασία του παιχνιδιού:

Οι παίκτες αποφασίζουν ποιος θα αναλάβει το ρόλο της «μάνας». Η «μάνα» αναλαμβάνει:

- Να μοιράσει από 1 κορώνα στους παίκτες

Ο κάθε παίκτης θα «κουμπώσει» την κορώνα στο κεφάλι του, προσαρμόζοντάς την κατάλληλα και εξασφαλίζοντας ότι η σχισμή βρίσκεται στο μπροστινό μέρος.

- Να μοιράσει από μια κάρτα στους παίκτες, ανάποδα.

Ο κάθε παίκτης, παίρνει την κάρτα του και ΧΩΡΙΣ να κοιτάξει την φωτογραφία, την τοποθετεί, στη σχισμή που βρίσκεται στην κορώνα του κεφαλιού του.

-Να μοιράσει από 3 μάρκες στους παίκτες. Οι υπόλοιπες, τοποθετούνται δίπλα στη στοίβα των καρτών, έτσι όλοι οι παίκτες να μπορούν να τις φτάσουν.

-Να προσέχει τον χρόνο που έχουν στη διάθεσή τους οι παίκτες, αναποδογυρίζοντας την κλεψύδρα κάθε φορά που ξεκινά κάθε παίκτης να κάνει ερωτήσεις.

Η «μάνα» επιλέγει ποιος θα παίξει πρώτος. Ύστερα, το παιχνίδι συνεχίζεται σύμφωνα με τη φορά των δεικτών του ρολογιού.

Οι παίκτες αποφασίζουν πόσους γύρους παιχνιδιών θα παίξουν.

Τρόπος Παιξίματος:

Κάθε παίκτης στη σειρά του, πρέπει να κάνει ερωτήσεις στους συμπαίκτες του, έτσι ώστε να μπορέσει να συμπεράνει από τις απαντήσεις τους ΤΙ ΕΙΝΑΙ;! Δηλαδή, θα πρέπει να βρει για παράδειγμα εάν είναι φράουλα, εάν είναι χελώνα ή εάν είναι και μπαλόνι!!!

Για να το πετύχει αυτό, μπορεί να κάνει ερωτήσεις όπως:

- Μήπως είμαι λουλούδι;
- Μήπως έχω φτερά;
- Μήπως μπορείς να με μασήσεις;
- Μήπως έχω 4 πόδια;
- Μήπως μπαίνω στην πρίζα;
- κ.λπ.

Κάθε παίκτης στη σειρά του μπορεί να κάνει ΟΣΕΣ ερωτήσεις θέλει, μέχρι να τελειώσει ο χρόνος του και σταματήσει να τρέχει η κλεψύδρα. Ο παίκτης ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ να κάνει στους συμπαίκτες του την ερώτηση: ΤΙ ΕΙΜΑΙ;, γιατί αυτήν την απάντηση πρέπει να τη βρει ο ίδιος.

Εάν ο παίκτης νιώσει σίγουρος για την απάντηση και ρωτήσει: Μήπως είμαι ΒΑΤΡΑΧΟΣ;

Τότε αμέσως, παίρνει την κάρτα που είναι στερεωμένη στην κορώνα του, για να δει εάν η φωτογραφία ανταποκρίνεται στην απάντηση που έδωσε.

Εάν η απάντηση είναι σωστή:

- τότε αφήνει μια μάρκα στο κέντρο του τραπέζιού

- παίρνει μια άλλη κάρτα, ΧΩΡΙΣ να δει τη φωτογραφία της και την τοποθετεί στην κορώνα του. Εάν η κλεψύδρα δεν έχει σταματήσει να τρέχει μπορεί να συνεχίσει να κάνει ερωτήσεις στους συμπαίκτες του μέχρι να τελειώσει ο χρόνος του.

Εάν όμως ο χρόνος του έχει τελειώσει, κρατάει την κάρτα στην κορώνα του και περιμένει ξανά τη σειρά του, για να κάνει ερωτήσεις και να βρει ΤΙ ΕΙΝΑΙ;

Εάν η απάντηση είναι λανθασμένη ή δεν δώσει οποιαδήποτε απάντηση:

- τότε παίρνει μια ακόμη μάρκα από το τραπέζι και την προσθέτει σε αυτές που έχει ήδη πάρει από την «μάνα»
- αφήνει την κάρτα του εκτός παιχνιδιού και παίρνει μια άλλη, ΧΩΡΙΣ να κοιτάξει τη φωτογραφία

Ύστερα, η σειρά περνάει στον επόμενο παίκτη.

Σκοπός του παιχνιδιού:

Ο παίκτης που θα έχει τις λιγότερες μάρκες μπροστά του ύστερα από το τέλος των προ-συμφωνημένων γύρων παιχνιδιού, είναι ο νικητής !