



ΝΙΚΗΣΤΕ ΤΟΝ ΛΥΚΟ!



ΝΑ ΕΙΣΤΕ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΟΙ ΑΠΟ ΤΟΝ ΛΥΚΟ!



1 μεγάλο
ξύλινο ζάρι



1 πόνι λύκου



1 πουγκί



1 επιτραπέζιο παιχνίδι διπλής
όψης με 2 επίπεδα δυσκολίας



4 ντόμινο Έναρξης



18 ντόμινο

ΣΚΟΠΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

Βρείτε και συνδυάστε τα ντόμινο για να περικυκλώσετε τον λύκο πριν φτάσει στο βιβλίο με τα παραμύθια!

ΣΤΗΣΙΜΟ:

- Τοποθετήστε το ταμπλό είτε με την όψη προς τα πάνω (απλή εκδοχή) με 10 πόδια λύκου είτε με την όψη προς τα κάτω (δύσκολη εκδοχή) με 7 πόδια λύκου.
- Βάλτε τα 4 ντόμινο Έναρξης στο πουγκί.
- Τοποθετήστε τα 18 ντόμινο με την όψη προς τα κάτω σε 6 σειρές (3 ντόμινο ανά σειρά) δίπλα στο ταμπλό.
- Τοποθετήστε το πόνι Λύκου στην εικόνα λύκου που βρίσκεται στο ταμπλό του παιχνιδιού και τοποθετήστε το ζάρι δίπλα του.



ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ:

Ο νεότερος ηλικιακά παίκτης ξεκινά και το παιχνίδι παίζεται δεξιόστροφα.

- Ο παίκτης τραβάει ένα ντόμινο Έναρξης και το τοποθετεί στην Αφετηρία (κόκκινο τετράγωνο) γύρω από το ταμπλό, η στρογγυλοποίηση του ντόμινο πρέπει να ακολουθεί την στρογγυλοποίηση του ταμπλό.
- Ο επόμενος παίκτης γυρίζει ένα ντόμινο και το δείχνει στους άλλους παίκτες. Αν το χρώμα και το σχήμα του ντόμινο το επιτρέπουν, ο παίκτης το ενώνει με το ντόμινο Έναρξης (δεξιά ή αριστερά), διαφορετικά το βάζει στη θέση του, με την όψη προς τα κάτω. Εάν πρόκειται για ειδικό ντόμινο, δείτε παρακάτω.

- Στη συνέχεια, κάθε παίκτης με τη σειρά του επαναλαμβάνει την ίδια κίνηση και προσπαθεί να βρει ένα ντόμινο που μπορεί να συνδεθεί με το ντόμινο Έναρξης ή με ένα άλλο ντόμινο που βρίσκεται ήδη στο παιχνίδι, τηρώντας πάντα το χρώμα των ντόμινο και το καμπύλο σχήμα που πρέπει να αντιστοιχεί σε αυτό του ταμπλό. Το ίδιο ντόμινο δεν μπορεί να γυριστεί δύο φορές συνεχόμενα. Ο κύκλος μπορεί να συμπληρωθεί και στις δύο πλευρές.
- Τα ειδικά ντόμινο:



Ο λύκος: Όταν ένας παίκτης τον γυρίσει, μετακινεί το πιόνι Λύκου δύο πόδια μπροστά! Στη συνέχεια, το βάζει πίσω με την όψη προς τα κάτω.



Ο κυνηγός: προσοχή, αυτό είναι το μόνο ντόμινο που μπορεί να ολοκληρώσει τον κύκλο! Αν ο παίκτης το γυρίσει όταν απομένει μόνο ένα ντόμινο για να τοποθετήσει, το τοποθετεί, οπότε το παιχνίδι τελειώνει και οι παίκτες κερδίζουν. Αν ο παίκτης το γυρίσει όταν υπάρχουν ακόμα αρκετά ντόμινο που πρέπει να τοποθετηθούν, το ξαναβάζει στη θέση του με την όψη προς τα κάτω και το παιχνίδι συνεχίζεται.



Πατούσα λύκου: όταν ένας παίκτης το γυρίσει, ρίχνει το ζάρι και μετακινεί τον λύκο μπροστά κατά μηδέν, ένα ή δύο πατούσες (0 αν η όψη του ζαριού είναι κενή, 1 αν έχει ένα σημάδι από πατούσα και 2 αν έχει δύο σημάδια από πατούσα). Εάν είναι δυνατόν, ο παίκτης βάζει το ντόμινο κάτω, διαφορετικά το ξαναβάζει με την όψη προς τα κάτω.



Νικήστε τον λύκο! : όταν ένας παίκτης το γυρίσει, μετακινεί το πιόνι του λύκου μια πατούσα πίσω. Αν ο παίκτης μπορεί να βάλει το ντόμινο κάτω, τότε το βάζει αλλιώς το ξαναβάζει στη θέση του με την όψη προς τα κάτω.

ΤΕΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

Αν ο λύκος φτάσει στην έβδομη πατούσα (δύσκολη εκδοχή) ή στη δέκατη πατούσα (εύκολη εκδοχή), το παιχνίδι τελειώνει. Έχει φτάσει στο βιβλίο παραμυθιών και μπερδεύει τις ιστορίες. Αν τοποθετηθεί το τελευταίο ντόμινο (κυνηγός), οι παίκτες έχουν βοηθήσει όλους τους χαρακτήρες να διώξουν τον λύκο. Νίκησαν!

ΤΙ ΓΙΝΕΤΑΙ ΕΑΝ...

... θέλετε να κάνετε το παιχνίδι πιο πολύπλοκο;
Όταν ένας παίκτης αναποδογυρίζει ένα ντόμινο Νικήστε τον λύκο (Bouh!), μετακινεί το πιόνι Λύκου προς τα πίσω μόνο αν μπορεί να τοποθετήσει το ντόμινο!

