

GUESS MY DRESS (FG015)

Αριθμός παικτών: 2

Ηλικία παικτών: 5 – 105

Διάρκεια παιχνιδιού: 20 λεπτά

ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΝΤΑΙ

- 2 ταμπλό δυο όψεων (ένα για κάθε παίκτη)
- 1 ταμπλό μέτρησης
- 1 ταμπλό επικύρωσης
- 54 τεμάχια ρούχα και αξεσουάρ: 27 για τον Παίκτη 1 (μπλε φόντο) και 27 για τον Παίκτη 2 (κίτρινο φόντο)
- 21 μετρητές επικύρωσης: 3 OK, 9 χρώματα, 9 σχέδια
- 2 επισημάνσεις για το ταμπλό επικύρωσης
- Γκαρνταρόμπα με διαχωριστικό πάνελ
- Υφασμάτινο σακουλάκι για τα ρούχα που δε χρησιμοποίησε ο Παίκτης 1

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Ντύστε τον χαρακτήρα σας όσο πιο δημιουργικά μπορείτε. Ο αντίπαλός σας πρέπει να μαντέψει πως τον ντύσατε. Αν μαντέψει σωστά, κερδίζει.

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Μαντέψτε πως ο Παίκτης 1, έχει ντύσει τον χαρακτήρα του, με τον ελάχιστο αριθμό προσπαθειών.

ΠΡΙΝ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ

Κάθε παίκτης παίρνει ένα ταμπλό και το τοποθετεί μπροστά του, με τον χαρακτήρα που προτιμάει ανοιχτό, ένα πλήρες σετ ρούχων, καθώς και τους μετρητές επικύρωσης.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το παιχνίδι έχει δυο γύρους και κάθε γύρος έχει τρία βήματα:

ΒΗΜΑ 1^ο

Ο Παίκτης 1 ντύνει τον χαρακτήρα του χωρίς να αφήνει τον Παίκτη 2 να δει, χρησιμοποιώντας το διαχωριστικό πάνελ για να κρύψει το ταμπλό του και το υφασμάτινο σακουλάκι για να κρύψει όσα ρούχα δεν χρησιμοποίησε.

ΒΗΜΑ 2^ο

Ο Παίκτης 2 χρησιμοποιεί τη διαίσθησή του για να ντύσει τον χαρακτήρα του όπως πιστεύει ότι έχει κάνει ο Παίκτης 1 και μετά ζητά από τον Παίκτη 1 να επικυρώσει την εικασία του.

ΒΗΜΑ 3^ο

Εάν ο Παίκτης 2 έχει μαντέψει σωστά και τα τρία είδη ρούχων, λαμβάνει τρία OK στους μετρητές επικύρωσης και κερδίζει τον γύρο. Εάν έχει μαντέψει λάθος κάποιο από τα ρούχα, πρέπει να παρατηρήσει τους μετρητές επικύρωσης για να συμπεράνει τον σωστό συνδυασμό. Τότε ο Παίκτης 2 επαναλαμβάνει το Βήμα 2, τροποποιώντας το ντύσιμο του χαρακτήρα τους και ζητάει μια νέα επικύρωση. Αν ο Παίκτης 2 δεν μαντέψει τον σωστό συνδυασμό μετά από πέντε προσπάθειες, χάνει τον γύρο του. Ο αριθμός των προσπαθειών σημειώνεται στο ταμπλό μέτρησης.

Όταν τελειώσει ο πρώτος γύρος, οι παίκτες αλλάζουν ρόλους και παίζουν έναν δεύτερο γύρο. Ο Παίκτης 1 γίνεται Παίκτης 2 και αντίστροφα.

ΚΑΝΟΝΕΣ

Ο Παίκτης 1 δεν μπορεί να κάνει αλλαγές στο ντύσιμο που έχει επιλέξει μέχρι το τέλος του γύρου. Ο Παίκτης 1 πρέπει να χρησιμοποιήσει ένα καπέλο, ένα πανωφόρι και ένα παντελόνι για να ντύσει τον χαρακτήρα του και τα αντικείμενα πρέπει να τοποθετηθούν στη σωστή θέση (π.χ. δεν μπορείτε να τοποθετήσετε ένα παντελόνι στο κεφάλι του χαρακτήρα - προφανώς!). Ο Παίκτης 2 δεν επιτρέπεται να κοιτάξει το ταμπλό του Παίκτη 1 ή τις κάρτες ρούχων του.

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Μετά την ολοκλήρωση των δυο γύρων:

- Εάν μόνο ένας παίκτης έχει κερδίσει έναν γύρο, κερδίζει το παιχνίδι.
- Εάν και οι δυο παίκτες έχουν κερδίσει από έναν γύρο ο καθένας, ο νικητής είναι αυτός που κέρδισε τον γύρο του με τις λιγότερες προσπάθειες.
- Εάν και οι δυο παίκτες έχουν χάσει στον γύρο τους ή αν και οι δυο έκαναν τον ίδιο αριθμό προσπαθειών, θα πρέπει να παίξουν ξανά μέχρι να υπάρξει νικητής.

ΕΠΙΚΥΡΩΣΗ

Η επικύρωση είναι όταν ο Παίκτης 1 δίνει στον Παίκτη 2 τους μετρητές επικύρωσης που χρειάζεται για να συμπεράνει τον σωστό συνδυασμό ρούχων ώστε να κερδίσει. Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί σε τρία επίπεδα δυσκολίας.

Πρώτο επίπεδο: 5-6 ετών

Το παιχνίδι παίζεται με το ταμπλό επικύρωσης.

Ο Παίκτης 1 επικυρώνει το κάθε ρούχο ξεχωριστά.

Αν ο Παίκτης 2 μαντέψει το σωστό χρώμα ή σχέδιο, για παράδειγμα του καπέλου, ο Παίκτης 1 τοποθετεί το αντίστοιχο μετρητή επικύρωσης δίπλα στο καπέλο στο ταμπλό επικύρωσης.

(Παράδειγμα: αν ο Παίκτης 1 χρησιμοποιήσει το καπέλο με τις κόκκινες βούλες και ο Παίκτης 2 μαντέψει ένα καπέλο με κόκκινες γραμμές, ο Παίκτης 1 τοποθετεί τον κόκκινο μετρητή επικύρωσης στη θέση του καπέλου του ταμπλό επικύρωσης).

Ο Παίκτης 1 επαναλαμβάνει τη διαδικασία για το πανωφόρι και το παντελόνι.

Αν ο Παίκτης 2 μαντέψει σωστά το χρώμα και το σχέδιο (για το κάθε ρούχο), ο Παίκτης 1 τοποθετεί έναν μετρητή ΟΚ δίπλα στο αντίστοιχο ρούχο στο ταμπλό επικύρωσης.

Δεύτερο επίπεδο: 6-8 ετών

Το παιχνίδι παίζεται χωρίς το ταμπλό επικύρωσης.

Ο Παίκτης 1 επικυρώνει το κάθε ρούχο ξεχωριστά.

Αν ο Παίκτης 2 μαντέψει το σωστό χρώμα ή σχέδιο, για παράδειγμα του καπέλου, ο Παίκτης 1 του δίνει αντίστοιχο μετρητή επικύρωσης.

(Παράδειγμα: αν ο Παίκτης 1 χρησιμοποιήσει το καπέλο με τις κόκκινες βούλες και ο Παίκτης 2 μαντέψει ένα καπέλο με κόκκινες γραμμές, ο Παίκτης 1 παίρνει τον κόκκινο μετρητή επικύρωσης).

Ο Παίκτης 1 επαναλαμβάνει τη διαδικασία για το πανωφόρι και το παντελόνι.

Αν ο Παίκτης 2 μαντέψει σωστά το χρώμα και το σχέδιο (για το κάθε ρούχο), ο Παίκτης 1 του δίνει το μετρητή ΟΚ.

ΠΡΟΣΟΧΗ: σε αυτό το επίπεδο δυσκολίας οι μετρητές επικύρωσης τοποθετούνται όλοι μαζί σε μια στοίβα, ώστε ο Παίκτης 2 να μην ξέρει για ποιο ρούχο μάντεψαν σωστά.

Τρίτο επίπεδο: +6 ετών

Το παιχνίδι παίζεται χωρίς το ταμπλό επικύρωσης.

Ο Παίκτης 1 επικυρώνει την συνολική εμφάνιση.

Πρώτα, ο Παίκτης 1 επιβεβαιώνει αν υπάρχει κάποια σωστή εικασία (χρώματος και σχεδίου) και επιλέγει έναν μετρητή ΟΚ για κάθε σωστή εικασία ρούχου.

Για τα ρούχα που δεν μάντεψε σωστά, ο Παίκτης 1 εξηγεί αν ο Παίκτης 2 ήταν σωστός για το χρώμα ή το σχέδιο. Ανάλογα με το αν η σωστή εικασία ήταν για το ίδιο ρούχο ή όχι, ο Παίκτης 1 δίνει στον Παίκτη 2 τους αντίστοιχους μετρητές επικύρωσης.

(Παράδειγμα: αν ο Παίκτης 1 χρησιμοποιήσει το καπέλο με τις κόκκινες βούλες και ο Παίκτης 2 μαντέψει ένα παντελόνι με κόκκινες βούλες, ο Παίκτης 2 παίρνει έναν κόκκινο μετρητή και έναν μετρητή με κόκκινες βούλες).

Ο Παίκτης 1 παρουσιάζει την επικύρωση του σε μια στοίβα μετρητών.