

ΕΛΛΗΝΙΚΑ

# ΑΝΕΒΕΙΤΕ ΤΟ ΒΟΥΝΟ

## ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΣΥΜΦΩΝΙΑΣ

Οι παίκτες καθορίζουν στρατηγικές και φτάνουν σε συμφωνίες προκειμένου να επιτύχουν τον στόχο τους.

### ΜΙΑ ΦΟΡΑ ΚΙ ΕΝΑΝ ΚΑΙΡΟ ...

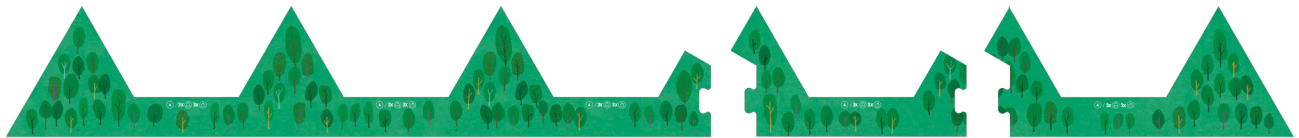
... υπήρχε ένα πολύ ψηλό βουνό που κανείς δεν είχε καταφέρει να ανεβεί. Ποιός θα είναι ο πρώτος ατρόμητος ορειβάτης που θα βρει το σωστό μονοπάτι, θα ξεπεράσει όλες τις δυσκολίες και θα φτάσει στην κορυφή;

**Αριθμός παικτών:** 2 έως 5

**Ηλικία:** από 7 ετών

**Διάρκεια παιχνιδιού:** 50 λεπτά

## 01 ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ



**x1** ταμπλό, κατασκευασμένο από 5 αλληλένδετα κομμάτια

**x115** τριγωνικά πλακίδια παιχνιδιού



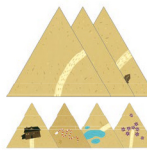
**x5** αρχικά πλακίδια



**x1** πλακίδιο κορυφής



**x15** πλακίδια χιονιού  
x2 ειδικά πλακίδια:  
(1 καταφύγιο και 1 γέτι)



**x30** πλακίδια πέτρας  
x7 ειδικά πλακίδια:  
(1 καταφύγιο, 1 φύδι, 3 πλακίδια νερού και 2 λουλουδιών)



**x64** πλακίδια δάσους  
x22 ειδικά πλακίδια:  
(2 καταφύγια, 2 αρκούδες, 1 μανιτάρι, 7 μήλα, 7 πλακίδια νερού και 3 λουλουδιών)



**x5** ξύλινες φιγούρες:  
οι ορειβάτες



**x3** ζάρια:  
1 με ζώα και 2 με αριθμούς



**x30** μετρητές προμηθειών:  
15 μπουκάλια νερό και  
15 μήλα



**x1** μετρητής  
νεράιδας



**x4** μετρητές ζώων:  
2 αρκούδες, 1 φίδι και 1 γέτι



**x9** μετρητές πόντων:  
4 μετρητές καταφυγίου και  
5 μετρητές σκουπιδιών



**x3** μετρητές θέσεων άφιξης:  
1η, 2η και 3η θέση

## 02 ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

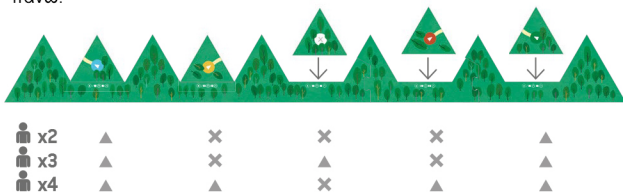
Δουλέψτε μαζί ώστε να χτίσετε ένα μονοπάτι μέχρι την κορυφή του βουνού και γίνεται ο παίκτης που θα φτάσει εκεί με το μέγιστο αριθμό πόντων.

## 03 ΠΡΟΤΟΥ ΞΕΚΙΝΗΣΤΕ

Συναρμολογήστε το ταμπλό του παιχνιδιού και βάλτε το στο κάτω μέρος της επιφάνειας όπου θα παίζετε.

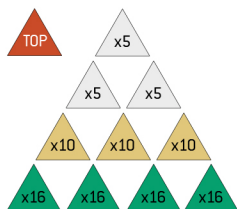
Κάθε παίκτης διαλέγει ένα χρώμα και τοποθετεί το αντίστοιχο αρχικό πλακίδιο σε μια από τις 5 μαρκαρισμένες θέσεις στο ταμπλό, όπως φαίνεται στο σχήμα (αν υπάρχουν λιγότεροι από 5 παίκτες, τότε τα πλακιδιά τους πρέπει να τοποθετηθούν όσο πιο μακριά το ένα από το άλλο γίνεται).

Ύστερα, πάρτε τη φιγούρα του ορειβάτη του αντίστοιχου χρώματος που επιλέξατε και τοποθετήστε την πάνω στο αρχικό πλακίδιο σας. Τα αρχικά πλακιδία που αντιστοιχούν σε χρώμα που δεν επιλέχθηκε τοποθετούνται στο ταμπλό με την πλευρά που είναι μαρκαρισμένη με ένα X προς τα πάνω.



Στοιβάξτε τα πλακιδία του παιχνιδιού σε στήλες:

3 στήλες των 5 με πλακιδία χιονιού, 3 στήλες των 10 με πλακιδία πέτρας, και 4 στήλες των 16 με πλακιδία δάσους.



**ΠΡΟΣΟΧΗ!**  
Ανακατέψτε και στοιβάξτε τα πλακιδία χωρίς να τα δείτε, αλλά να θυμάστε ότι είναι δυο όψεις.

Δώστε σε κάθε παίκτη από έναν μετρητή προμηθειών μήλου και έναν μετρητή προμηθειών νερού και στοιβάξτε τους υπολοίπους μετρητές προμηθειών, σκουπιδιών, ζώων και νεραϊδών σε ξεχωριστές στήλες.



## 04 ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Κάθε παίκτης παίζει με τη σειρά του. Ο παίκτης που έχει ανέβει πιο πρόσφατα ένα βουνό, παίζει πρώτος.

Ο πρώτος παίκτης ρίχνει τα δύο ζάρια αριθμών.

Το ένα ζάρι αφορά το χτίσιμο και το άλλο την μετακίνηση του ορειβάτη στο βουνό, τη μεταφορά προμηθειών ή τη συλλογή μετρητών πόντων. Ο εκάστοτε παίκτης αποφασίζει κάθε φορά ποιο ζάρι θα χρησιμοποιήσει για την κάθε ενέργεια.

### Χτίσιμο:

Ο παίκτης παίρνει όσα πλακιδία παιχνιδιού λέει το ζάρι και τα τοποθετεί πάνω στο ταμπλό, ώστε να ξεκινήσει να χτίζει το μονοπάτι του ορειβάτη του.

### ΚΑΝΟΝΕΣ

- Οι παίκτες πρέπει να παίρνουν πλακιδία από τις στήλες πλακιδίων δάσους. Μόνον όταν όλα τα πλακιδία δάσους έχουν χρησιμοποιηθεί προχωρούν στα πλακιδία πέτρας και τελικώς στα πλακιδία χιονιού.
- Μπορείτε να πάρετε πλακίδιο από οποια από τις στήλες αντιστοιχούν στο έδαφος που πρέπει, αλλά δεν επιτρέπεται να δείτε το σχέδιο που υπάρχει στην πίσω μεριά προτού κάνετε την επιλογή σας. Όταν έχετε επιλέξει ένα πλακίδιο, δεν μπορείτε να το επιστρέψετε στην στήλη του.
- Το βουνό χτίζεται από κάτω προς τα πάνω. Το σχήμα του ταμπλό παιχνιδιού όταν το βουνό έχει ολοκληρωθεί είναι τριγωνικό. Το τελευταίο κομμάτι του ταμπλό είναι πάντα το πλακίδιο κορυφής.
- Τα πλακιδία δεν μπορούν να είναι ελεύθερα, πρέπει να ακουμπούν το ένα στο άλλο. Τα πλακιδία δεν μπορούν να τοποθετηθούν με την κορυφή του τριγώνου προς τα κάτω παρά μόνο όταν υπάρχουν άλλα πλακιδία ήδη τοποθετημένα δίπλα τους, και από τις δύο πλευρές, όπως φαίνεται στο σχήμα.



- Όλα τα πλακιδία μπορούν να τοποθετηθούν προς οποιαδήποτε κατεύθυνση και να φαίνεται οποιαδήποτε από τις δύο πλευρές τους.

- Τα μονοπάτια δεν μπορούν ποτέ να αποκοπούν: ούτε από τις άκρες του βουνού ούτε από οποιοδήποτε άλλο πλακίδιο. Τα μονοπάτια πρέπει να συνεχίζουν διαρκώς προς τα πάνω.



- Υπάρχουν κάποια ειδικά πλακιδία: τα πλακιδία καταφυγίων, τα πλακιδία ζώων (αρκούδα, φίδι, και γέτι), ένα πλακίδιο μανιταριού (το σπίτι της νεραϊδας), πλακιδία μήλων, πλακιδία λιμνών και πλακιδία λουλουδιών.

- ΤΟ ΚΑΤΑΦΥΓΙΟ: από 3 παίκτες και πάνω, για να τοποθετηθεί ένα πλακίδιο καταφυγίου στο ταμπλό είναι απαραίτητο να έρθετε σε συμφωνία με τουλάχιστον έναν ακόμη παίκτη. Αφού τοποθετηθεί ένα πλακίδιο καταφυγίου στο ταμπλό, ένας μετρητής καταφυγίου τοποθετείται πάνω σε αυτό.

- ΤΑ ΣΚΟΥΠΙΔΙΑ: όταν ένα πλακίδιο λουλουδιών τοποθετείται στο ταμπλό, έναν μετρητής σκουπιδιών τοποθετείται πάνω του.

- ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ: όταν ένα πλακίδιο ζώου ή μανιταριού εμφανιστεί στην κορυφή της στήλης, τότε ο παίκτης του οποίου είναι η σειρά πρέπει να το τοποθετήσει στο ταμπλό προτού κάνει οτιδήποτε άλλο. Αφού τοποθετηθεί το πλακίδιο στο ταμπλό, βάζετε πάνω του τον αντίστοιχο μετρητή. Αυτό το πλακίδιο αντιπροσωπεύει τώρα τη φωλιά του χαρακτήρα αυτού. Από τούδε και στο εξής, αυτός ο χαρακτήρας είναι μέρος του παιχνιδιού.

#### ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΧΤΙΣΙΜΟ:

- Συμβουλή 1: το να έχετε διαφορετικές στήλες πλακιδίων σας επιτρέπει να προγραμματίσετε τις κινήσεις σας. Προσπαθήστε να επιλέγετε πλακάκια χωρίς να εξαντλείτε τις στήλες, έτσι θα έχετε πάντα παραπάνω από μια επιλογή για το χτίσιμο του μονοπατιού σας.
- Συμβουλή 2: μην σκέφτεστε μόνο το δικό σας μονοπάτι, αν το κάνετε αυτό, μπορεί να τα χάσετε όλα. Αντίθετα, κάντε συμφωνίες με τους συμπαίκτες σας, και σχεδιάστε μαζί προσεκτικά τα μονοπάτια σας.

### Κινηθείτε προς τα πάνω, κουβαλήστε προμήθειες και συλλέξτε μετρητές πόντων:

Ο αριθμός του δεύτερου ζαριού σας επιτρέπει να μετακινήσετε τον ορειβάτη σας προς τα πάνω ακολουθώντας το μονοπάτι, να κουβαλήσετε προμήθειες και να συλλέξετε μετρητές πόντων:

- Κάθε πλακίδιο που προσπερνάτε αφαιρεί ένα από το σύνολο της ζαριά σας.
- Κάθε μετρητής προμηθειών ή μετρητής πόντου που συλλέγετε, αφαιρεί ένα από το σύνολο της ζαριά σας.

#### ΜΕΤΡΗΤΕΣ ΠΡΟΜΗΘΕΙΩΝ:

Αν πέσετε πάνω σε ένα ειδικό πλακίδιο προμηθειών, μπορείτε να πάρετε μήλα ή νερό. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να πάρετε έναν μετρητή προμηθειών και να δεσμεύσετε μια θέση στο σακίδιό σας.

- **Η μηλιά:** σας επιτρέπει να πάρετε μετρητή μήλων.
- **Η λίμνη:** σας επιτρέπει να πάρετε μετρητή νερού.
- **Το καταφύγιο:** σας επιτρέπει να πάρετε και τα δυο, είτε μετρητή μήλων είτε μετρητή νερού.



#### ΜΕΤΡΗΤΕΣ ΠΟΝΤΩΝ:

Φτάνοντας πρώτοι στο καταφύγιο ή μαζεύοντας σκουπίδια κερδίζετε πόντους. Ο παίκτης που θα φτάσει πρώτος σε ένα **πλακίδιο καταφυγίου** ή **πλακίδιο λουλουδιού** μπορεί να επιλέξει να κρατήσει το μετρητή καταφυγίου ή σκουπιδιών ξοδεύοντας έναν πόντο από τον αριθμό που υποδεικνύει το ζάρι.



#### Παράδειγμα:

Η ζαριά που φέρατε είναι 4:

A) Χρησιμοποιείτε τους 2 πόντους για να φτάσετε σε ένα πλακίδιο με μηλιά, 1 πόντο για να πάρετε και να κουβαλήσετε το μήλο και 1 πόντο για να συνεχίσετε την πορεία σας στο μονοπάτι.

B) Χρησιμοποιείτε τους 3 πόντους για να φτάσετε σε ένα πλακίδιο καταφυγίου ή λουλουδιού και 1 πόντο για να πάρετε τον μετρητή που του αντιστοιχεί.

#### ΚΑΝΟΝΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΠΟΡΕΙΑ ΣΑΣ ΚΑΤΑ ΜΗΚΟΣ ΤΟΥ ΜΟΝΟΠΑΤΙΟΥ:

- Οι ορειβάτες μπορούν να μετακινηθούν μόνο κατά μήκος των μονοπατιών.
- Μπορούν να πάνω προς τα μπρος ή προς τα πίσω όπως επιθυμούν.
- Δεν είναι απαραίτητο να χρησιμοποιήσετε όλους τους πόντους της ζαριάς σας.
- Μπορούν να βρίσκονται περισσότεροι από ένας ορειβάτες στο ίδιο πλακίδιο.

### Μετακινήστε ένα ζώο:

Όταν ένα ζώο μπαίνει στο παιχνίδι, οι παίκτες πρέπει να ρίχνουν και το ζάρι με τα ζώα, σε κάθε γύρο.

Το ζάρι με τα ζώα υποδεικνύει ποιο ζώο μπορεί να μετακινηθεί και πόσα πλακίδια μπορεί να διανύσει.

Μόνο ένα ζώο μπορεί να μετακινηθεί σε κάθε γύρο. Αν, όταν ρίξετε το ζάρι, η ζαριά σας δείξει ένα ζώο που δεν υπάρχει στο παιχνίδι, κανένα ζώο δεν μετακινείται.

Τα ζώα μετακινούνται για να μπλοκάρουν έναν από τους άλλους ορειβάτες ή να τους διώξουν από το μονοπάτι σας.

Κάθε ζώο επηρεάζει διαφορετικά τους ορειβάτες, όπως εξηγείται παρακάτω.



### Η αρκούδα:

Αν ο μετρητής της αρκούδας μετακινηθεί σε πλακίδιο όπου βρίσκονται ένας ή περισσότεροι ορειβάτες κλέβει τα μήλα όλων των παικτών.

Αν ένας ορειβάτης περάσει από πλακίδιο στο οποίο βρίσκεται μια αρκούδα, τότε πρέπει προτού συνεχίσει το δρόμο του προς την κορυφή, να δώσει όλα τα μήλα του στην αρκούδα.

Όταν μια αρκούδα έχει κλέψει μήλα, τότε οι μετρητές αυτοί επιστρέφονται πίσω στην στήλη προμηθειών και το ζώο επιστρέφει στο πλακίδιο με τη φωλιά του.

Αν ένας ορειβάτης δεν έχει καθόλου μήλα, τότε η αρκούδα δεν τον επηρεάζει. Αν η αρκούδα βρίσκεται σε ένα πλακίδιο με μηλιά, τότε οι παίκτες δεν μπορούν να πάρουν μήλα από αυτό το πλακίδιο.

### Το φίδι:

Το φίδι μπλοκάρει το μονοπάτι. Για να μπορέσετε να προσπεράσετε το φίδι ή αν το φίδι μετακινηθεί σε πλακίδιο όπου υπάρχουν ένας ή περισσότεροι ορειβάτες, οι παίκτες πρέπει να καταβρέξουν το φίδι με όλο το νερό που κουβαλάνε. Ύστερα το φίδι επιστρέφει στην φωλιά του και οι μετρητές με τα μπουκάλια νερού επιστρέφονται στην στήλη με τους μετρητές προμηθειών. Αν ο παίκτης δεν έχει καθόλου νερό, δεν μπορεί να συνεχίσει από αυτό το μονοπάτι προς την κορυφή του βουνού.

### Το γέτι:

Όταν το γέτι περάσει πάνω από πλακίδιο όπου υπάρχει ορειβάτης, ο παίκτης αυτός τρομάζει και κατεβαίνει το μονοπάτι μέχρι όπου να βρεθεί εκτός των πλακιδίων χιονιού. Το γέτι μπορεί να τρομάξει παραπάνω από έναν παίκτης αν το επιτρέπει η ζαριά. Αφού τρομάξει τον/τους ορειβάτη/ητες, το γέτι επιστρέφει στην φωλιά του.

#### ΚΑΝΟΝΕΣ ΖΩΩΝ:

- Όταν τα ζώα βρίσκονται στις φωλιές τους δεν επηρεάζουν τους παίκτες.
- Τα ζώα μπορούν να μετακινηθούν χωρίς να χρειάζονται μονοπάτια, ωστόσο κάθε ζώο κινείται αναγκαστικά στην περιοχή του. Η αρκούδα δεν μπορεί να φύγει από τα πλακίδια δάσους, το φίδι δεν μπορεί να φύγει από τα πλακίδια πέτρας, και το γέτι μετακινείται μόνο στα πλακίδια χιονιού.
- Τα ζώα δεν μπορούν να επηρεάσουν έναν παίκτη όταν αυτός βρίσκεται σε πλακίδιο καταφυγίου.

## Το σακίδιο προμηθειών:

Οι προμήθειες είναι απαραίτητες για τη νίκη.

Κάθε ορειβάτης μπορεί να κουβαλά το μέγιστο μέχρι 3 μετρητές μπουκαλιών νερού και 3 μετρητές μήλων. Αυτό είναι το όριο του σακιδίου τους.

Οι μετρητές προμηθειών του παίκτη μπορούν να χαθούν με διάφορους τρόπους:

- **Εξαιτίας των ζώων:** οι αρκούδες κλέβουν μήλα και τα φίδια κάνουν τους παίκτες να ρίχνουν το νερό τους.

- **Από υπερβολικό ζήλο:** κάθε περιοχή υπεδάφους έχει ως τμήμα 1 μετρητή προμηθειών (μήλο ή νερό) αν ο ορειβάτης το διαβεί πολύ γρήγορα:

- ΔΑΣΟΣ: όσο ο παίκτης βρίσκεται σε πλακίδια δάσους, αν η συνολική ζαριά του ξεπερνά το 10, τότε ο παίκτης πρέπει να πληρώσει το πρόστιμο.
- ΠΕΤΡΑ: στα πλακίδια πέτρας, η μέγιστη ζαριά που επιτρέπεται είναι 8.
- ΧΙΟΝΙ: στα πλακίδια χιονιού, η πορεία δυσκολεύει, έτσι η μέγιστη ζαριά που επιτρέπεται είναι 6.

- **Για να αλλάξει υπεδάφος:** κάθε φορά που ένας παίκτης περνά στο επόμενο υπεδάφος πρέπει να καταναλώσει προμήθειες:

- Όταν περνά από το ΔΑΣΟΣ στην ΠΕΤΡΑ ο παίκτης χάνει 1 μετρητή νερού ή 1 μετρητή μήλου, διαλέγει ο ίδιος ποιον.
- Όταν περνά από την ΠΕΤΡΑ στο ΧΙΟΝΙ ο παίκτης χάνει 1 μετρητή νερού και 1 μετρητή μήλου.

Όταν ένας μετρητής προμηθειών χάνεται, επιστρέφεται στη στήλη με τους υπόλοιπους μετρητές προμηθειών.

Όταν ένας παίκτης δεν έχει αρκετές προμήθειες για να πληρώσει το τμήμα, παθαίνει ένα ατύχημα και καταρακιά προς τα πίσω το βουνό:

- Αν ήταν στα πλακίδια χιονιού, πέφτει προς τα κάτω μέχρι το καταφύγιο στην περιοχή της πέτρας.
- Αν ήταν στα πλακίδια της πέτρας, πέφτει προς τα κάτω μέχρι το καταφύγιο στην περιοχή του δάσους.
- Αν ήταν στα πλακίδια του δάσους, πέφτει προς τα κάτω μέχρι το αρχικό του πλακίδιο.

## Η νεράιδα:

Η νεράιδα είναι ένας χαρακτήρας που βοηθά τους ορειβάτες.

Αν η νεράιδα βρίσκεται στο παιχνίδι, τότε κάθε φορά που ένας παίκτης φέρνει διπλή ζαριά (δύο ίδια νούμερα στα ζάρια αριθμών), παίρνει τον μετρητή νεράιδας και τον κρατά μέχρι να χρειαστεί τις δυνάμεις της ή να φέρει ένας άλλος παίκτης διπλή ζαριά, αν συμβεί αυτό τότε πρέπει να δώσει το μετρητή της νεράιδας σε αυτόν τον παίκτη.



### ΚΑΝΟΝΕΣ ΝΕΡΑΪΔΑΣ

Η νεράιδα μπορεί να χρησιμοποιηθεί ώστε:

- Να αποφευχθεί η επίδραση ενός ζώου αν ο παίκτης καταλήξει στο ίδιο πλακίδιο με αυτό. Σε αυτή τη περίπτωση, το ζώο επιστρέφει κατευθείαν στη φωλιά του.
- Να μην πληρώσει ο παίκτης το τμήμα που προκύπτει από υπερβολικό ζήλο ή κατά την αλλαγή υπεδάφους.
- Να αποφύγει την επίδραση ενός ατυχήματος.

Όταν η νεράιδα έχει χρησιμοποιηθεί ο μετρητής της τοποθετείται πίσω στο πλακίδιο μανιταριού.

Αν ο παίκτης που φτάσει στη κορυφή έχει ακόμη μαζί του την νεράιδα, ο μετρητής της επιστρέφεται στο πλακίδιο μανιταριού.

## 05 ΚΑΝΟΝΕΣ

- Όταν έχει χτιστεί ολόκληρο το βουνό, οι παίκτες συνεχίζουν να ρίχνουν και τα δύο ζάρια αριθμών, επιλέγοντας μια από τις δυο ζαριές είτε για να μετακινηθούν είτε για να κουβαλήσουν προμήθειες.

- Αν ένα πλακίδιο που επιλέγεται δεν μπορεί να τοποθετηθεί πουθενά ή εαν η τοποθέτησή του θα απέτρεπε την επιτυχή ολοκλήρωση του παιχνιδιού, το πλακίδιο αυτό μεταφέρεται πίσω στο τέλος της στήβας. Η ενέργεια αυτή αφαιρεί έναν πόντο από το σύνολο της ζαριάς, ακριβώς όπως γίνεται και κατά το χτίσιμο.

## 06 ΤΕΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι τελειώνει όταν 3 παίκτες (ή και οι δυο, αν παίζουν μόνο δυο παίκτες) έχουν φτάσει στην κορυφή του βουνού.

Μετά, οι παίκτες μετρούν τους πόντους τους:

- ΘΕΣΗ ΑΦΙΞΗΣ: 1η θέση: 5 πόντοι, 2η θέση: 3 πόντοι, 3η θέση: 1 πόντος.
- ΜΕΤΡΗΤΕΣ ΚΑΤΑΦΥΓΙΩΝ: κάθε μετρητής αξίζει 1 πόντο.
- ΜΕΤΡΗΤΕΣ ΣΚΟΥΠΙΔΙΩΝ: κάθε μετρητής αξίζει 1 πόντο.

Ο παίκτης που καταφτάνει στην κορυφή με τους περισσότερους πόντους είναι και ο νικητής του παιχνιδιού.

Εάν οι παίκτες δεν καταφέρουν να χτίσουν ένα μονοπάτι προς την κορυφή του βουνού, χάνουν όλοι.

## 07 ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Στα χέρια σας έχετε ένα παιχνίδι το οποίο...

- σας ενθαρρύνει να καθορίσετε στρατηγικές
- εκπαιδεύει τη χωρική αντίληψη
- προάγει τη λήψη αποφάσεων και την ικανότητα επίτευξης συμφωνιών
- απαιτεί τον προγραμματισμό και την πρόβλεψη κινήσεων

**Εισάγεται αποκλειστικά από την TOYBOX E.E.  
για την Ελλάδα και την Κύπρο.**