

# Good night

3 GAMES: MEMORY

MATCHING  
& DEDUCTION

Boo!!



GR. ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ

## GR. ΚΑΛΗΝΥΧΤΑ

ΤΡΕΙΣ ΤΡΟΠΟΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΝΗΜΗΣ, ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗΣ ΚΑΙ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ

Οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν με ποιόν τρόπο θέλουν να παίξουν ώστε να κοιμίσουν τους μικρούς τους φίλους.

### ΜΙΑ ΦΟΡΑ ΚΙ ΕΝΑΝ ΚΑΙΡΟ ...

... στην μακρινή χώρα των υπτναράδων, 18 φίλοι ετοιμάζονται να ξαπλώσουν.

Αριθμός παικτών: 2 έως 5

Ηλικία παικτών: από 3 ετών

Διάρκεια παιχνιδιού: 10 λεπτά

### ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

- 18 χαρτονένια φύλλα (2)
- 18 χαρακτήρες διπλής όψεως (μπρούμυτα και ανάσκελα) (1)
- 18 βαμβακερά σακουλάκια (3)
- 2 κάρτες τεράτων
- 12 κάρτες σπιριών

### ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 1: ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΝΗΜΗΣ

ΠΡΟΤΟΥ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ

- Φτιάξτε τα κρεβάτια, τοποθετώντας τα 18 φύλλα (2) μέσα στα 18 βαμβακερά σακουλάκια. (3)

- Τοποθετήστε τους 18 (1) χαρακτήρες ανάσκελα μέσα στα κρεβατάκια έτσι ώστε να καλύπτονται πλήρως οι πιτζάμες τους.



**ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ:**

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να βρείτε τα ζευγάρια των χαρακτήρων που φοράνε τις ίδιες πιτζάμες. Οι παίκτες παίζουν με τη σειρά και σε κάθε γύρο τους, τραβούν δύο χαρακτήρες από το κρεβάτι τους και βλέπουν το μοτίβο των ρούχων τους. Αν οι δύο χαρακτήρες φορούν διαφορετικές πιτζάμες, ο παίκτης τους αφήνει ανάσκελα ως είχαν. Είναι η σειρά του επόμενου παίκτη. Εάν φορούν τις ίδιες πιτζάμες, τότε μπορούν να πάνε για ύπνο: ο παίκτης γυρνάει τους δύο χαρακτήρες μπρούμυτα και συνεχίζει το παιχνίδι. Όταν οι παίκτες, δουλεύοντας μαζί, έχουν καταφέρει να βρουν όλα τα ζευγάρια και όλοι οι χαρακτήρες είναι πλέον ξαπλωμένοι μπρούμυτα, είναι η ώρα να κλείσουν τα φώτα και να κοιμηθούν!

Μία πιο δύσκολη εκδοχή:

Εάν γνωρίζετε ήδη τι πιτζάμα φοράει ο κάθε χαρακτήρας, δοκιμάστε να παίξετε το παιχνίδι ανάποδα, δηλαδή: ξεκινήστε με τους χαρακτήρες μπρούμυτα και με τη σειρά, ξεκινήστε να τους αναποδογυρίζετε ανάσκελα καθώς βρίσκετε τα ζευγάρια.

**ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 2: ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗΣ****ΠΡΟΤΟΥ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ**

- Φτιάξτε τα κρεβάτια τοποθετώντας τα 18 φύλλα μέσα στα 18 βαμβακερά σακουλάκια.
- Τοποθετήστε τους 18 χαρακτήρες τυχαία, μέσα στα κρεβάτια, άλλους μπρούμυτα, άλλους ανάσκελα.
- Ανακατέψτε τα κρεβάτια και απλώστε τα στο τραπέζι.
- Φτιάξτε μία στοίβα με τις 12 κάρτες σπιριών και αφήστε την γυρισμένη ανάποδα.

**ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ:**

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να βρείτε όλα τα μέλη μιας οικογένειας με τη μία. Κάθε παίκτης παίρνει μια κάρτα σπιριού από την στοίβα. Στο τέλος του παιχνιδιού, ο παίκτης με τις περισσότερες ολοκληρωμένες κάρτες σπιριού κερδίζει το παιχνίδι!

Οι παίκτες παίζουν με τη σειρά. Ο πρώτος παίκτης βγάζει έναν χαρακτήρα από το κρεβάτι του και τον κοιτάει. Οι υπόλοιποι παίκτες πρέπει επίσης να μπορούν να δουν την κάρτα. Αν, στην κάρτα σπιριού του παίκτη απεικονίζεται κάποιο μέλος της οικογένειας με τα ίδια χαρακτηριστικά του χαρακτήρα τον οποίον ο παίκτης μόλις τράβηξε, τότε, αυτός συνεχίζει και βγάζει ακόμη έναν χαρακτήρα από το κρεβάτι του. Εάν ο επόμενος χαρακτήρας που τράβηξε, δεν εμφανίζεται στην κάρτα σπιριού του, τότε ο παίκτης τον επιστρέφει στο κρεβάτι του.

Εάν κάποιος παίκτης καταφέρει αναποδογυρίζοντας χαρακτήρες να πετύχει όλα τα μέλη της οικογένειας στην κάρτα σπιριού του, χωρίς να κάνει κανένα λάθος, τότε κερδίζει το παιχνίδι. Ο παίκτης κρατά την κερδισμένη κάρτα σπιριού, και τραβάει μια νέα από την στοίβα.

Το παιχνίδι τελειώνει όταν δεν υπάρχουν πλέον άλλες κάρτες σπιριού.

### ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 3: ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ

#### ΠΡΟΤΟΥ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ

- Φτιάξτε τα κρεβάτια τοποθετώντας 18 φύλλα μέσα στα 18 βαμβακερά σακουλάκια.
- Τοποθετήστε τους 18 χαρακτήρες ανάσκελα μέσα στα κρεβάτια τους, με τις πιπζάμες τους μερικώς ορατές.
- Ανακατέψτε τα κρεβάτια και απλώστε τα στο τραπέζι.

#### ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ:

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να βρείτε που κρύβεται το τέρας.

Σε αυτή την εκδοχή, χρειάζεται ένας συντονιστής του παιχνιδιού, ο οποίος θα είναι υπεύθυνος για να κρύψει το τέρας, και στη συνέχεια να απαντήσει τις ερωτήσεις των παικτών. Προτού ξεκινήσετε, όλοι οι παίκτες πρέπει να κλείσουν τα μάτια τους, και ο συντονιστής, όταν είναι βέβαιος ότι κανείς δεν τον βλέπει, να κρύψει το τέρας κάτω από ένα κρεβάτι της επιλογής του.

Οι παίκτες παίζουν με τη σειρά και κάνουν ερωτήσεις στο συντονιστή με σκοπό να ανακαλύψουν πού κρύβεται το τέρας. Οι παίκτες μπορούν να κάνουν συνολικά μέχρι 5 ερωτήσεις και ο συντονιστής μπορεί να απαντάει μόνο με «ναι» και «όχι». Για παράδειγμα:

- Μήπως το τέρας κρύβεται κάτω από ένα κρεβάτι πιγκουίνου;
  - Μήπως το τέρας κρύβεται κάτω από το κρεβάτι ενός χαρακτήρα που φοράει γυαλιά;
- Αφού ρωτήσουν τις ερωτήσεις τους, οι παίκτες πρέπει να υποδείξουν το κρεβάτι κάτω από το οποίο θεωρούν ότι κρύβεται το τέρας. Αν η επιλογή τους είναι σωστή, τότε κερδίζουν το παιχνίδι.

Οι παίκτες μπορούν είτε να θυμούνται τις απαντήσεις απέξω είτε να γυρνούν μπρούμυτα τους χαρακτήρες για τους οποίους είναι σίγουροι ότι δεν κρύβεται κάτω από το κρεβάτι τους το τέρας.

Μία πιο δύσκολη εκδοχή:

Ο συντονιστής κρύβει δύο τέρατα κάτω από 2 διαφορετικά κρεβάτια. Οι ερωτήσεις πραγματοποιούνται με τον ίδιο τρόπο αλλά, οι απαντήσεις του συντονιστή δεν μπορεί να είναι το ίδιο απόλυτες, δεδομένου ότι τώρα υπάρχουν δύο τέρατα στο παιχνίδι.

Στο τέλος του κύκλου των ερωτήσεων οι παίκτες πρέπει να υποδείξουν και τα δύο κρεβάτια που θεωρούν ότι κρύβουν τέρατα από κάτω τους και για να κερδίσουν πρέπει και να είναι και τα δύο σωστά.

#### ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Στα χέρια σας έχετε ένα παιχνίδι το οποίο...

- Εξασκεί τη μνήμη.
- Ενθαρρύνει τους παίκτες να κάνουν λογικούς συλλογισμούς.
- Απαιτεί επαγωγική σκέψη.
- Διεγείρει τα συναισθήματα.

MADE IN  
BARCELONA



lonджи®  
BARCELONA