



# THE FAIRY & THE WIZARD

COOPERATION Game



ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ

# ΕΛΛΗΝΙΚΑ Η ΝΕΡΑΪΔΑ & Ο ΜΑΓΟΣ

## ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑΣ ΚΑΙ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ

Οι παικτές αναπτύσσουν στρατηγικές συνεργατικά, ώστε να εμποδίσουν τον μάγο από το να κερδίσει το παιχνίδι.

## ΜΙΑ ΦΟΡΑ ΚΑΙ ΕΝΑΝ ΚΑΙΡΟ...

... ήταν μια νεράϊδα και ένας μάγος. Η νεράϊδα ήθελε να φτιάξει ένα δάσος όπου κάθε ζωάκι θα είχε το δικό του σπιτάκι, για να ζήσει με ασφάλεια. Άλλα ο μάγος, προτιμούσε να παγίδεψει τα ζώα σε κλουβιά. Βοηθήστε τη νεράϊδα να προστατέψει τα ζώα και να αποτρέψει τα πλάνα του μάγου.

Αριθμός παικτών: 2 έως 5

Ηλικία: από 6 ετών

Μέση διάρκεια παιχνιδιού: 30 λεπτά

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

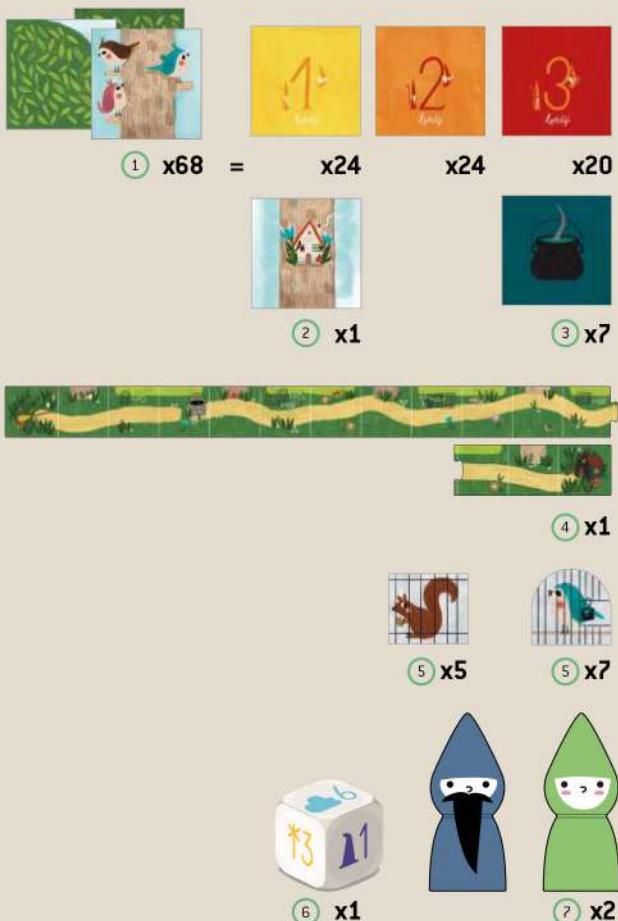
- 1 **x68** κομμάτια δάσους
  - 24 με κίτρινη πλάτη
  - 24 με πορτοκαλή πλάτη
  - 20 με κόκκινη πλάτη
- 2 **x1** κομμάτι νεραιδόσπιτου
- 3 **x7** κομμάτια με ξόρκια (με ένα καζάνι στην πίσω μεριά)
- 4 **x1** ταμπλό παιχνιδιού με 5 κομμάτια που συναρμολογείτε
- 5 **x12** κομμάτια κλουβιών: 7 κλουβιά πουλιών και 5 κλουβιά για σκιουρους
- 6 **x1** ξύλινο ζάρι
- 7 **x2** ξύλινες φιγούρες: μία νεράϊδα και ένας μάγος

## ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Δουλεύτε μαζί για να φτιάξετε ένα δάσος όπου κάθε δέντρο θα έχει τον ίδιο αριθμό φωλιών (πάνω στους κορμούς για τους σκίουρους και πάνω στο φύλλωμα των δέντρων για πουλιά) με το αντίστοιχο αριθμό σκιουρων ή πουλιών\*, προτού ο μάγος καταφέρει να κάνει 7 ξόρκια ή να φυλακίσει 12 ζωάκια.

\*π.χ. Εάν σε έναν κορμό υπάρχουν 2 φωλιές για σκιουρους, στο φύλλωμα του ίδιου δέντρου θα πρέπει να υπάρχουν 2 σκίουροι.

Επίσης, εάν στον κορμό του ίδιου δέντρου κάθονται 2 πουλιά, θα πρέπει στο φύλλωμά του να υπάρχουν οι αντίστοιχες 2 φωλιές τους.



## ΠΡΙΝ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ

- Στήστε τυχαία τα 5 κομμάτια από το ταμπλό που περιέχουν τις βάσεις των 5 κορμών των δέντρων. Το ταμπλό θα αντιπροσωπεύει το μονοπάτι από το σπίτι του μάγου μέχρι το σκουπίδιο (οι 2 άκρες του παζλ).
- Τοποθετήστε το σπίτι του μάγου στη μία άκρη του μονοπατιού και τη φιγούρα του μάγου πάνω.
- Τοποθετήστε το σπίτι της νεράιδας πάνω σε όποια από τις 5 βάσεις δέντρων θέλετε. Τοποθετήστε την φιγούρα της νεράιδας στο σπίτι της.
- Ανακατέψτε τα 7 κομμάτια ξορκιών και τοποθετήστε τα το ένα δίπλα στο άλλο με την πλευρά του καζανιού προς τα πάνω (εικ.4).
- Ανακατέψτε τα κομμάτια δάσους το κάθε ένα με το χρώμα του, και δημιουργήστε 3 στοιβές, με τις κάρτες του κάθε χρώματος γυρισμένες ανάποδα (εικ.5).

## ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Οι παικτές παίζουν με τη σειρά. Πρώτος παίζει όποιος παίκτης είδε πιο πρόσφατα έναν μάγο ή μια νεράιδα.

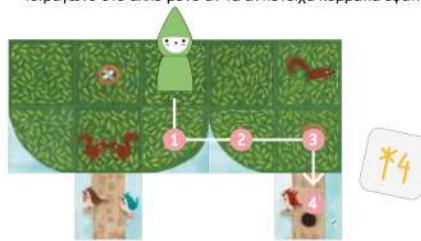
Ο παίκτης ρίχνει το ζάρι και κάνει αυτό που λέει.

### ΔΡΑΣΕΙΣ ΖΑΡΙΟΥ:

 **Η νεράιδα (το ραβδί):** εάν τύχει το ραβδί της νεράιδας, ο παίκτης μπορεί να επιλέξει ανάμεσα σε δύο δράσεις:

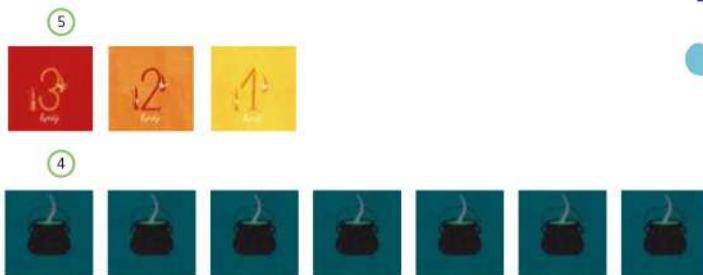
1. **ΧΤΙΣΕ:** πάρτε όσα κομμάτια δάσους αντιστοιχούν στον αριθμό του ζαριού (3, 4 ή 5) και τοποθετήστε τα στο ταμπλό του παιχνιδιού, ούτως ώστε να υπάρχει μία λογική συνέχεια και με σκοπό να δημιουργήστε ένα δάσος. (πχ. δεν μπορεί να τοποθετηθεί κάρτα με κορμό πάνω από κάρτα θάμνου και να φαίνεται ένας αιώρουμενος κορμός)

2. **ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗ ΤΗΝ ΝΕΡΑΪΔΑ:** μετακινήστε τη νεράιδα τόσα τετράγωνα (κομμάτια δάσους) όσα αντιστοιχούν στον αριθμό του ζαριού (3, 4 ή 5). Η νεράιδα μπορεί να μετακινηθεί από το ένα τετράγωνο στο άλλο μόνο αν τα αντίστοιχα κομμάτια εφάπτονται μεταξύ τους.



 **Ο μάγος (το καπέλο):** εάν τύχει το καπέλο του μάγου, τότε ο παίκτης μετακινεί τη φιγούρα του μάγου στο μονοπάτι, όσα τετράγωνα αντιστοιχούν στον αριθμό του ζαριού (1 ή 2) και προσπαθεί να κάνει αυτό που του υποδεικνύει το τετράγωνο στο οποίο καταλήγει.

 **Το σύννεφο:** τόσο η νεράιδα όσο και ο μάγος πρέπει να πράξουν τη δράση με τον αριθμό που φαίνεται στο ζάρι (6). Η νεράιδα επιλέγει ανάμεσα σε δύο δράσεις: να χτίσει ή να μετακινηθεί.

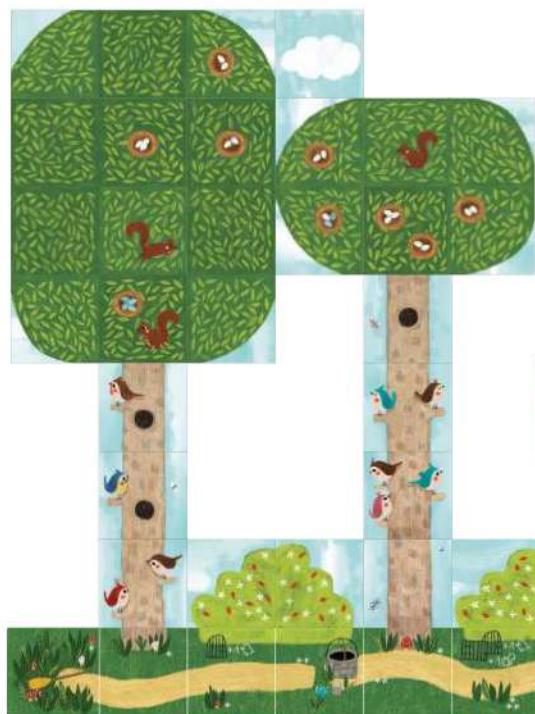


## ΧΤΙΖΩ:

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι παικτές κτίζουν ένα δάσος από δέντρα. Η μόνη προϋπόθεση που πρέπει να τηρήσουν είναι ότι σε κάθε δέντρο πρέπει να υπάρχουν τόσες φωλιές σκιουρών όσες και σκιουροί, και τόσες φωλιές πουλιών όσες και πουλιά, ώστε σε κάθε δέντρο να υπάρχει ένα σπίτι για κάθε ζωάκι.

Για να χτίσετε, πρώτα διαλέξτε ένα κομμάτι δάσους από την κίτρινη στοιβά. Όταν οι κίτρινες κάρτες τελειώσουν, ζεκινάτε να πάρνετε κάρτες από την πορτοκαλί στοιβά, και τέλος, όταν και οι πορτοκαλί κάρτες τελειώσουν, από την κόκκινη στοιβά.

Αν ένα δέντρο έχει φυλακισμένα ζωάκια πάνω του, δεν μπορεί να χτιστεί.



A



B



13



13

Είδη κομματιών:

**KOMMATI KORMOY:** Τα κομμάτια αυτά τοποθετούνται πάνω σε μία από τις 5 βάσεις δέντρων που φυτρώνουν στο μονοπάτι, ή πάνω σε κάποιο άλλο κομμάτι κορμού.

Ολές οι βάσεις δέντρων πρέπει να έχουν τουλάχιστον ένα κομμάτι κορμού από πάνω τους. Κάποια κομμάτια κορμών έχουν κλαδιά με πουλιά και λαγούμια.

**KOMMATI THAMNOY:** Ανάμεσα στα δέντρα, οι παικτές καλό θα ήταν να τοποθετούν δύο κομμάτια θάμνου, καθώς οι θάμνοι βοηθούν την νεράδια να κινείται μέσα στο δάσος (να θυμάστε ότι η νεράδια δεν μπορεί να διασχίσει τετράγωνα στο μονοπάτι του μάγου).

**KOMMATI DENTROKORPHIS:** Υπάρχουν δύο είδη, εσωτερική κορυφή δέντρου (A) και άκρες κορυφής δέντρου (B). Οι δεντροκορφές πρέπει να έχουν πλάτος τουλάχιστον 3 τετραγώνων και τα 4 γωνιακά κομμάτια πρέπει να βρίσκονται στις γωνίες που αντιστοιχούν.

Στις δεντροκορφές, υπάρχουν σκιουροί και φωλιές πουλιών, και πάντα πρέπει να προσέξετε ο αριθμός αυτών να είναι ίδιος με τις φωλιές σκιουρών και τα πουλιά, που βρίσκονται στους κορμούς και τα κλαδιά.

Καθώς χτίζετε τις δεντροκορφές, τα κομμάτια αυτά μπορούν να επαναποτιθετούνται και αυτά στοιχία δεν έχουν πάνω τους κάποιο σκίουρο ή φωλιά μπορούν να μεταφερθούν σε κάποιο άλλο δέντρο ελεύθερα, αρκεί το δέντρο αυτό να μην έχει κάποιο κλουβί πάνω του.

**KOMMATI SYNNEFHOY:** Τα κομμάτια αυτά τοποθετούνται ανάμεσα στα δέντρα, σε κενά όπου δεν επηρέαζουν την κατασκευή. Τα σύννεφα επιπλέουν στη νεράδια να μετακινείται γρηγορότερα και πιο εύκολα: αν η νεράδια προσγειωθεί σε ένα κομμάτι συννέφους, μπορεί να πηδήσει σε κάποιο άλλο σύννεφο και να συνεχίσει να κινείται.

**KOMMATI KAPELOU:** Υπάρχουν 2 κομμάτια καπέλου που κρύβονται ανάμεσα στα κομμάτια δάσους. Αυτά τα κομμάτια βοηθούν τον μάγο. Αν κάποιος παικτής τραβήξει ένα από αυτά, πρέπει να αναποδογυρίσει και να αποκαλύψει μία από τις 7 κάρτες ξορκιών, και να κάνει ότι του υποδεικνύει. Όταν ολοκληρώσει τη δράση, η κάρτα καπέλου αφήνεται στην άκρη και αφαιρείται από το παιχνίδι.

**KOMMATI RABDIOY:** Υπάρχουν 4 τέτοιες κάρτες στο παιχνίδι, και αυτές βοηθούν τη νεράδια. Αν κάποιος παικτής τραβήξει μία από αυτές, η νεράδια παιζει ξανά με τον αριθμό που αναγράφεται στην κάρτα που αποκαλύφθηκε. Όταν παιχτεί, η κάρτα αφήνεται στην άκρη και αφαιρείται από το παιχνίδι.



13



13



13



13



13

## Ο ΜΑΓΟΣ:

Ο μάγος κινείται στο μονοπάτι του: από το σπίτι του προς το σκουπόδιο. Όταν φτάνει το σκουπόδιο, πηδά πάνω στο σπίτι του, όπου σταματά για να κάνει ένα ξόρκι.



Το μονοπάτι έχει 2 τετράγωνα που δυσκολεύουνται να μπετε στο μάγο (αυτά στα οποία υπάρχει ένα μπλε λουλούδι):

**ΑΝΟΙΚΤΑ ΚΛΟΥΒΙΑ:** Όταν ο μάγος βρεθεί σε αυτό το τετράγωνο, έως και 3 ζώα, της επιλογής των παικτών απελευθερώνονται. Τα κομμάτια κλουβιών επιστρέφονται στα υπόλοιπα κομμάτια κλουβιών.

**ΤΟ ΠΗΓΑΔΙ:** Όταν ο μάγος βρεθεί στο τετράγωνο με το πηγάδι, μένει στάσιμος και χάνει τη σειρά του. Την επόμενη φορά που θα τύχει το καπέλο στο ζάρι, ο μάγος δεν παίζει, αντίθετα, βγαίνει από το πηγάδι και συνεχίζει στο μονοπάτι του.

## ΤΑ ΞΟΡΚΙΑ:

Κάθε φορά που ο μάγος επιστρέφει στο σπίτι του, πραγματοποιεί ένα ξόρκι: οι παικτές, αναποδογυρίζουν μια κάρτα από τη σειρά με τις κάρτες ξορκιών. Κάθε φορά που ένας παικτής γυρνάει μια κάρτα ξορκιού, βοηθά τον μάγο.

Υπάρχουν 4 ειδή ξορκιών:

### ΠΗΓΑΙΝΕ ΠΡΟΣ ΤΑ ΠΙΣΩ Η ΠΡΟΣ ΤΑ ΕΜΠΡΟΣ

**(Α):** Αυτό το κομμάτι πρέπει να τοποθετηθεί στη θέση που του αντιστοιχεί πάνω στο μονοπάτι (δείτε τα λουλούδια). Από αυτή τη στιγμή και έπειτα, αν ο μάγος προσγειωθεί σε αυτό το τετράγωνο, μπορεί να μετακινηθεί προς τα πίσω ή προς τα εμπρός, όπως αναγράφεται στο κομμάτι.

**(Β):** Αυτό το κομμάτι πρέπει να τοποθετηθεί στη θέση πάνω στο μονοπάτι. Από αυτή τη στιγμή κι έπειτα, όταν ο μάγος προσγειωθεί πάνω σε αυτό το τετράγωνο, προχωρά προς τα εμπρός, κατά μήκος του μονοπατιού, τόσα τετράγωνα όσα δείχνει ο αριθμός του ζαριού.

**ΦΥΛΑΚΙΣΕΣ ΠΟΥΛΙΑ Ή ΣΚΙΟΥΡΟΥΣ (Γ):** Ο μάγος φυλακίζει 2 ή 3 ζώα του είδους που φαίνεται στο τετράγωνο (οι παικτές επιλέγουν ποια ζώα θα φυλακιστούν).

**ΤΟ ΜΠΛΕ ΛΟΥΛΟΥΔΙ (Δ):** Αποτυχημένο ξόρκι. Οι παικτές διαλέγουν ένα από τα δύο τετράγωνα που έχουν ένα μπλε λουλούδι, μετακινούν εκεί τον μάγο, και πραγματοποιούν τη δράση που τους υποδεικνύεται.



## Η ΝΕΡΑΪΔΑ:

Η νεράϊδα δεν κινείται στο μονοπάτι, κινείται στα υπόλοιπα κομμάτια του δάσους. Κινείται πάντα από τη μία πλευρά στην άλλη, ποτέ διαγώνια, και πάντα μεταξύ κομματιών που εφάπτονται με μέγιστο αριθμό κομματιών τον αναγραφόμενο αριθμό στο ζάρι.

Οι παικτές μετακινούν τη νεράϊδα για να ελευθερώσει τα φυλακισμένα ζώα και να προστατεύει τα δέντρα.

**ΕΛΕΥΘΕΡΩΣΕ ΖΩΑ:** Όταν η νεράϊδα διασχίσει ένα κομμάτι όπου βρίσκονται ένα ή περισσότερα κλουβιά, τα κλουβιά αυτά αφαιρούνται και επιστρέφονται στην στοίβα τους.

**ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΣΕ ΤΑ ΔΕΝΤΡΑ:** Ο μάγος δεν μπορεί να παγιδεύσει τα ζώα που βρίσκονται σε ένα δέντρο, αν είναι εκεί η νεράϊδα.

## KANONEΣ

- Αν ένας παικτής δεν μπορεί να τοποθετήσει πουθενά το κομμάτι που τράβηξε, τότε το κομμάτι αυτό μπαίνει στο τέλος της στοίβας που του αντιστοιχεί (βάση του χρώματός του), και δεν παίζεται καμία άλλη κάρτα σε αυτόν τον γύρο.

- **ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ:** οι παικτές δεν μπορούν να χτίζουν δέντρα που έχουν ένα ή περισσότερα φυλακισμένα ζωάκια πάνω τους. Πρέπει πρώτα να τα απελευθερώσει η νεράϊδα.

- Οι παικτές πρέπει πάντα να χρησιμοποιούν το ωστό τύπο κλουβιών όπως αυτά φαίνονται στα κομμάτια (άλλο κλουβί για τα πουλιά και άλλο για τους σκίουρους). Αν δεν είναι δυνατό να χρησιμοποιηθεί το ωστό κλουβιά, επειδή δεν υπάρχουν άλλα ελεύθερα ζώα του είδους που αντιστοιχεί, τότε τα κλουβί δεν ποτοθετείται. Να θυμάστε ότι δεν μπορείτε να παγιδέψετε ζώα που βρίσκονται σε ένα δέντρο που προστατεύεται από την νεράϊδα.

## ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Αν οι παικτές καταφέρουν να τοποθετήσουν το τελευταίο κομμάτι που ολοκληρώνει το δάσος, στο ταμπλό, τότε όλα τα ζωάκια απελευθερώνονται αυτόματα, και η νεράϊδα και τα ζώα έχουν κερδίσει το παιχνίδι!

Αν ο μάγος καταφέρει να γυρίσει και τις 7 κάρτες ξορκιού, ή να παγιδέψει 12 ζωάκια σε κλουβιά, τότε κερδίζει αυτός το παιχνίδι και οι παικτές πρέπει να ξεκινήσουν από την αρχή.

## ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Στα χέρια σας έχετε ένα παιχνίδι που ...

- ενθαρρύνει τους παικτές να αναπτύξουν στρατηγικές,
- εκπαιδεύει τη χωρική αντίληψη
- εξασκεί τους νοητικούς υπαλογισμούς
- απαιτεί από τους παικτές να σχεδιάζουν και να προβλέπουν τις κινήσεις τους.





Producte  
lingüisticament  
responsible

londji.<sup>®</sup>  
BARCELONA