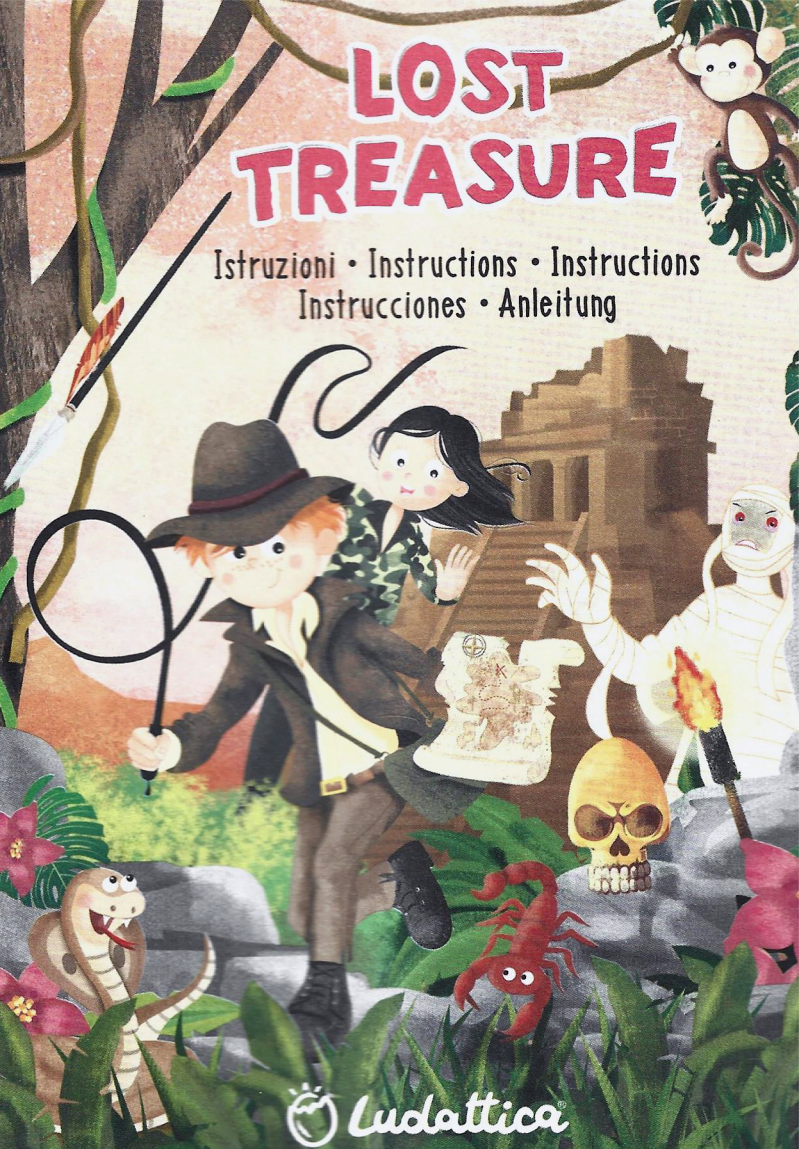


# LOST TREASURE

Istruzioni • Instructions • Instructions  
Instrucciones • Anleitung



**EL** Αριθμός παικτών: από 2 έως 6

**Προετοιμασία του παιχνιδιού:** Η μπροστινή πλευρά κάθε μάρκας απεικονίζει ένα αντικείμενο σε λευκό φόντο. Η πίσω πλευρά κάθε μάρκας απεικονίζει πέντε αντικείμενα σε κίτρινο φόντο. Η μάρκα στοπ απεικονίζει μια βόμβα και στις δύο πλευρές. Τοποθετήστε τις μάρκες στο ταμπλό του παιχνιδιού με την πίσω πλευρά προς τα πάνω και τη μάρκα στοπ στη μέση.



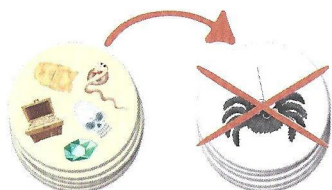
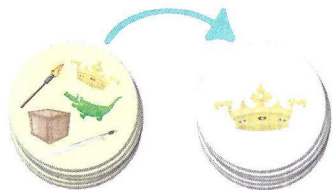
**Κανόνες του παιχνιδιού:** Ο χαμένος θησαυρός είναι ένα παιχνίδι ταχύτητας, στο οποίο όλοι παίζουν ταυτόχρονα. Όταν ο νεότερος παίκτης δώσει το σήμα εκκίνησης, κάθε παίκτης παίρνει μία μάρκα από το ταμπλό, την τοποθετεί μπροστά του και τη γυρίζει, αποκαλύπτοντας το αντικείμενο που απεικονίζεται στο λευκό φόντο. Στη συνέχεια, θα πρέπει αμέσως να πάρει μία άλλη μάρκα από το τραπέζι στην οποία απεικονίζεται το συγκεκριμένο αντικείμενο ανάμεσα από τα πέντε που βρίσκονται στην κίτρινη πλευρά. Εάν, για παράδειγμα, αποκαλυφθεί ο «πυρός» όταν γυρίσει τη μάρκα, ο παίκτης πρέπει να πάρει μία μάρκα στην οποία εμφανίζεται επίσης ο «πυρός». Ο παίκτης θα γυρίσει μετά μία άλλη μάρκα και θα αποκαλύψει ένα άλλο αντικείμενο, π.χ. «το μενταγιόν». Στοιβάζει το «το μενταγιόν» στην πρώτη μάρκα και στη συνέχεια παίρνει μία μάρκα από το τραπέζι στην οποία εμφανίζεται επίσης το «μενταγιόν».



Αυτός ο τρόπος παιχνιδιού επαναλαμβάνεται, στοιβάζοντας τις μάρκες τη μία πάνω στην άλλη όσο το δυνατόν γρηγορότερα. Ο παίκτης που πρώτος δεν θα βρει άλλες χρήσιμες μάρκες για να συλλέξει στο τραπέζι, θα πάρει τη μάρκα στοπ και θα σταματήσει το παιχνίδι για όλους. Όταν το παιχνίδι σταματήσει, θα πρέπει να ελέγξετε ότι ο παίκτης που πήρε τη μάρκα στοπ δεν έχει άλλες δυνατότητες να παίξει. Εάν ο παίκτης που πήρε τη «βόμβα» έκανε λάθος, επειδή υπήρχαν άλλες μάρκες που θα μπορούσε να είχε συλλέξει, βγαίνει από το παιχνίδι και ξαναβάζει τη μάρκα στοπ στο ταμπλό του παιχνιδιού. Οι υπόλοιποι παίκτες συνεχίζουν το παιχνίδι.

Εάν ο παίκτης που πήρε τη «βόμβα» δεν είχε πραγματικά άλλες μάρκες να συλλέξει, το παιχνίδι τελειώνει. Το παιχνίδι συνεχίζεται με το μέτρημα των μαρκών. Νικητής είναι ο παίκτης που έχει μπροστά του την υψηλότερη στοίβα, δηλαδή τον μεγαλύτερο αριθμό μαρκών. Εάν οι παίκτες έχουν συγκεντρώσει τον ίδιο αριθμό από μάρκες, είναι νικητής αυτός που τράβηξε τη μάρκα στοπ.

**Πώς να μετρήσετε τους θησαυρούς που συλλέξατε:** Ξεκινάτε ελέγχοντας την υψηλότερη στοίβα από μάρκες, δηλαδή αυτή του πιθανού νικητή, επαληθεύοντας ότι η συλλογή του έγινε σύμφωνα με τους κανόνες. Στη συνέχεια, η στοίβα πρέπει να αναποδογυριστεί προς την πλευρά με το καφέ φόντο που έχει τα πέντε αντικείμενα. Γυρίζοντας μία μάρκα κάθε φορά, ελέγξτε ότι η εικόνα που αποκαλύπτει υπάρχει στη πλευρά με το καφέ φόντο της μάρκας που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας. Εάν διαπιστωθεί λάθος, ο πιθανός νικητής αποκλείεται. Σε αυτό το σημείο, πιθανός νικητής είναι το άτομο που έχει κάνει τη δεύτερη μεγαλύτερη στοίβα. Θα συνεχίσετε με τον ίδιο τρόπο επαλήθευσης.





[www.ludattica.com](http://www.ludattica.com)



©Educational S.r.l.

Via Paci, Zona industriale S. Atto

64100 Teramo, ITALY - Tel. +39 0861 1828009

Ref: 21740