

Η Αλίσι στη Χώρα των Λέξεων



**Zi
to!**

Βιβλίο με κανόνες

Η Αλίκη στη Χώρα των Λέξεων

Η Κόκκινη Βασίλισσα, που κυβερνά τη Χώρα των Θαυμάτων, σε έχει καλέσει σε πάρτι για τσάι στους κήπους του παλατιού. Δυστυχώς, η Βασίλισσα φτιάχνει συνήθως περιέργους νόμους. Σήμερα, για παράδειγμα, κήρυξε παράνομα κάποια γράμματα του αλφαβήτου! Όποιος πει μια λέξη που περιέχει αυτά τα γράμματα θα τον διώχνουν από το πάρτι. Ποιος καλεσμένος θα μείνει τελευταίος;



1 χρονόμετρο-μουσική τσαγιέρα



8 κάρτες χαρακτήρων



8 κάρτες βαθμολογίας



60 κάρτες συζήτησης



42 μάρκες πόντων



3 μάρκες χρόνου



24 κάρτες απαγορευμένων γραμμάτων



1 μάρκα κάμπιας

Μπλε: Εύκολες
Μοβ: Μεσαίες
Πράσινες: Δύσκολες
Κόκκινες: Πολύ δύσκολες

Περιγραφή παιχνιδιού

Η Αλίκη στη Χώρα των Λέξεων είναι ένα παιχνίδι λέξεων για όλη την οικογένεια, για **3-8 παίκτες**, που παίζουν τους ρόλους χαρακτήρων από το παραμύθι «Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων». Όταν έρθει η σειρά του, κάθε παίκτης λέει λέξεις σχετικές με το επιλεγμένο θέμα συζήτησης. Αν ένας παίκτης πει μια λέξη που περιέχει κάποιο απαγορευμένο γράμμα ή ο χρόνος του λήξει προτού πει κάτι, τότε χάνει τη σειρά του σε αυτόν τον γύρο. Όσο περισσότερο παραμένει ένας παίκτης στον γύρο, τόσο περισσότερους πόντους κερδίζει. Στο τέλος του παιχνιδιού κερδίζει ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους.

Προετοιμασία παιχνιδιού

1. Ο μικρότερος παίκτης τοποθετεί την κάρτα με την Κόκκινη Βασίλισσα μπροστά του, ανοιχτή. Οι υπόλοιποι παίρνουν μια τυχαία κάρτα χαρακτήρα και την τοποθετούν μπροστά τους, ανοιχτή. Οι κάρτες που περισσεύουν επιστρέφονται στο κουτί.

Σημείωση: Στην εκδοχή για 3 παίκτες οι κάρτες «Κάμπια» και «Αλίκη» δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν και πρέπει να επιστραφούν στο κουτί προτού οι παίκτες διαλέξουν τις κάρτες χαρακτήρων τους.

2. Τοποθετήστε το χρονόμετρο σε σημείο που να το φτάνουν όλοι οι παίκτες. Ρυθμίστε τον χρόνο (10 ή 15 δευτερόλεπτα) και την ένταση (κανονική ή δυνατή) που προτιμάτε, από τη βάση της τσαγιέρας.

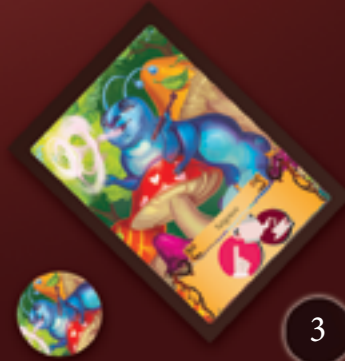
3. Χωρίστε τις κάρτες απαγορευμένων γραμμάτων σε στοίβες, ανάλογα με το χρώμα της πίσω πλευράς τους. Ανακατέψτε κάθε στοίβα και τοποθετήστε την πάνω στο τραπέζι, κλειστή.

4. Ανακατέψτε τις κάρτες συζήτησης και τοποθετήστε τις πάνω στο τραπέζι, σε μια κλειστή στοίβα.

5. Τοποθετήστε τις μάρκες πόντων σε μια στοίβα πάνω στο τραπέζι.



Προετοιμασία για 4 παίκτες



Διαδικασία παιχνιδιού

Το παιχνίδι διαρκεί για όσους γύρους απομένουν παίκτες. Κάθε γύρος έχει 3 φάσεις: Α) Προετοιμασία, Β) Συζήτηση, Γ) Τακτοποίηση.

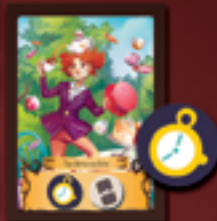
Α) Προετοιμασία



1. Τακτοποιήστε τις κάρτες βαθμολογίας σε στοίβα με βάση τον αριθμό που δείχνει το ρολόι κάθε κάρτας. Η κάρτα «1» θα πρέπει να βρίσκεται στην κορυφή και η κάρτα με τον αριθμό που αντιστοιχεί στον αριθμό των παικτών στη βάση. Βεβαιωθείτε ότι κάθε κάρτα βρίσκεται στη σωστή πλευρά, ανάλογα με τον αριθμό των παικτών. Επιστρέψτε στο κουτί όσες κάρτες περισσεύουν. Τοποθετήστε τη στοίβα με τις κάρτες βαθμολογίας πάνω στο τραπέζι, σε σημείο που να τη φτάνουν όλοι οι παίκτες.



2. Αν η κάρτα χαρακτήρα «Τρελοκαπελάς» συμμετέχει στο παιχνίδι, ο παίκτης που την έχει παίρνει 1 μάρκα χρόνου (βλ. ενότητα «Χαρακτήρες»).

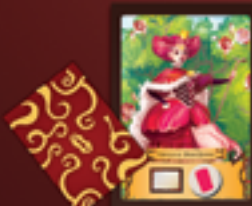


3. Αν η κάρτα χαρακτήρα «Κάμπια» συμμετέχει στο παιχνίδι, ο παίκτης που την έχει χρησιμοποιεί τη μάρκα κάμπιας (βλ. ενότητα «Χαρακτήρες»).



4. Αν η κάρτα χαρακτήρα «Άσπρος Κούνελος» συμμετέχει στο παιχνίδι, ο παίκτης που την έχει τραβά την κάρτα στην κορυφή της μοβ στοίβας γραμμάτων (βλ. ενότητα «Χαρακτήρες»).

5. Αν η κάρτα χαρακτήρα «Δίδυμα Αδέλφια Τσιριμπίμ-Τσιριμπόμ» συμμετέχει στο παιχνίδι, ο παίκτης που την έχει παίρνει 2 μάρκες χρόνου (βλ. ενότητα «Χαρακτήρες»).



6. Ο παίκτης με την κάρτα χαρακτήρα «Κόκκινη Βασίλισσα» τραβά την κάρτα στην κορυφή της κόκκινης στοίβας γραμμάτων και δεν αφήνει τους άλλους παίκτες να τη δουν. Στη συνέχεια, τραβά 2 κάρτες από την κορυφή της στοίβας συζήτησης. Επιστρέφει τη μία στη βάση της στοίβας και τοποθετεί την άλλη πάνω στο τραπέζι, ανοιχτή, ώστε να τη βλέπουν όλοι. Αυτό είναι το θέμα συζήτησης για τον συγκεκριμένο γύρο.



7. Τραβήξτε 3 κάρτες γραμμάτων, 1 από κάθε στοίβα (μπλε, μοβ, πράσινη) και τοποθετήστε τις σε μια σειρά πάνω στο τραπέζι, ανοιχτές, έτσι ώστε να τις βλέπουν όλοι οι παίκτες. Αυτά είναι τα απαγορευμένα γράμματα για τον συγκεκριμένο γύρο.

8. Ο παίκτης με την κάρτα χαρακτήρα «Κόκκινη Βασίλισσα» πατά το χρονόμετρο για να αρχίσει να μετρά ο χρόνος και αρχίζει πρώτος να παίζει. Το παιχνίδι συνεχίζεται δεξιόστροφα.



B) Συζήτηση

Όταν έρθει η σειρά του, ο παίκτης πρέπει να πει **κάτι σχετικά με το επιλεγμένο θέμα συζήτησης, χωρίς να χρησιμοποιήσει κανένα από τα απαγορευμένα γράμματα**. Στη συνέχεια πρέπει να πατήσει το χρονόμετρο για να μηδενιστεί. Αμέσως μετά συνεχίζει ο παίκτης στα αριστερά του.

Αν ένας παίκτης πει μια λέξη που περιέχει οποιοδήποτε από τα απαγορευμένα γράμματα ή δεν πει κάποια κατάλληλη λέξη μέχρι να λήξει ο χρόνος του, **χάνει τη σειρά του** και πρέπει να αναποδογυρίσει την κάρτα χαρακτήρα του έτσι ώστε να είναι κλειστή, για να δείχνει ότι έχει χάσει τη σειρά του. Οι παίκτες που έχουν χάσει τη σειρά τους δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις ικανότητες της κάρτας χαρακτήρα τους στον συγκεκριμένο γύρο.

Ο πρώτος παίκτης που χάνει τη σειρά του τραβά 1 κάρτα από την κορυφή της στοίβας βαθμολογίας (που δείχνει 1 κύπελλο) και την τοποθετεί μπροστά του. Μέχρι το τέλος του γύρου, κάθε φορά που ένας παίκτης χάνει τη σειρά του, τραβά 1 κάρτα από την κορυφή της στοίβας βαθμολογίας.

Οδηγίες για τη συζήτηση

- Όλες οι λέξεις θα πρέπει να είναι **άνθρωποι, ζώα, φυτά ή αντικείμενα που μπορείτε να δείτε**. Όλες οι λέξεις θα πρέπει να **συνδέονται στενά με το θέμα συζήτησης**. Για παράδειγμα, αν το θέμα συζήτησης είναι «τσίρκο», αποδεκτές λέξεις μπορεί να είναι «κλόουν» (άνθρωπος), «λιοντάρι» (ζώο), «σκηνή» (αντικείμενο) ή «ζογκλέρ» (δραστηριότητα). Η λέξη «ευτυχία» δεν είναι αποδεκτή, καθώς δεν ανήκει σε καμία από τις παραπάνω κατηγορίες. Η λέξη «δάσκαλος» επίσης δεν είναι αποδεκτή γιατί, αν και οι δάσκαλοι είναι άνθρωποι που μπορούν να πάνε στο τσίρκο, αυτή δεν είναι η συνηθισμένη ασχολία τους ούτε του τσίρκου!

- **Χρησιμοποιήστε την κοινή λογική για να αποφασίσετε αν μια λέξη που λέει ένας παίκτης σχετίζεται με το θέμα**. Αν υπάρχουν σοβαρές αμφιβολίες, οι παίκτες ψηφίζουν: αν η πλειοψηφία ψηφίσει κατά, ο παίκτης χάνει τη σειρά του. Αν υπάρξει ισοψηφία, η λέξη είναι αποδεκτή. Στη συνέχεια ο επόμενος παίκτης πατά το χρονόμετρο και συνεχίζει εκείνος.

- Ένας παίκτης δεν μπορεί να πει μια λέξη που την έχει ήδη πει ένας άλλος παίκτης στον ίδιο γύρο ούτε κάποιο παράγωγο της. Για παράδειγμα, αν ένας παίκτης πει «μπογιά», οι άλλοι παίκτες δεν μπορούν να πουν «μπογιές» ή «μπογιατζής». Επιτρέπονται οι σύνθετες λέξεις που περιέχουν μια λέξη που έχει ήδη πει κάποιος άλλος παίκτης, π.χ. «λαδομπογιά».

- Δεν επιτρέπονται λέξεις που περιέχουν κάποιο από τα απαγορευμένα γράμματα, ακόμα κι αν αυτά τα γράμματα προφέρονται διαφορετικά (π.χ. δεν μπορείτε να πείτε τη λέξη «αυγό» αν το «υ» είναι ένα από τα απαγορευμένα γράμματα, παρότι προφέρεται ως «β»).

- Ένας παίκτης μπορεί να πει περισσότερες από 1 λέξεις, όταν έρθει η σειρά του, αρκεί να περιγράφει την ίδια έννοια. Για παράδειγμα, αν το θέμα συζήτησης είναι «τσίρκο», επιτρέπονται οι λέξεις «κλουβί λιονταριού». Προσέξτε όμως: όσο περισσότερες λέξεις λέτε τόσο πιο πιθανό είναι να κάνετε λάθος!

- Επιτρέπονται ξένες (όχι ελληνικές) λέξεις μόνο αν έχουν ενσωματωθεί στην ελληνική γλώσσα. Για παράδειγμα, επιτρέπεται η λέξη «κρουασάν», αλλά όχι η λέξη «σιεν» («σκύλος» στα γαλλικά).

- Δεν επιτρέπονται οι λέξεις με απόστροφο (π.χ. «στ' αυτί»).

Γ) Τακτοποίηση

Όταν όλοι οι παίκτες, εκτός από έναν, έχουν χάσει τη σειρά τους σε έναν γύρο, η φάση συζήτησης έχει τελειώσει. Ο τελευταίος παίκτης που απομένει στον γύρο παίρνει την τελευταία κάρτα βαθμολογίας.

1. Κάθε παίκτης κερδίζει τους πόντους που αναγράφονται στην κάρτα βαθμολογίας που βρίσκεται μπροστά του. Χρησιμοποιήστε τις μάρκες πόντων για να θυμάστε τους πόντους σας.

Σημείωση: Μερικές κάρτες χαρακτήρα μπορεί να δίνουν πόντους μόνους στους παίκτες που τις έχουν τραβήξει (βλ. ενότητα «Χαρακτήρες»).

Αν όλοι οι παίκτες έχουν χρησιμοποιήσει όλους τους χαρακτήρες, το παιχνίδι τελειώνει. Διαφορετικά:

2. Επιστρέψτε όλες τις κάρτες γραμμάτων στις στοίβες τους και τοποθετήστε την κάρτα με το θέμα συζήτησης στη βάση της στοίβας με τις κάρτες συζήτησης.

3. Κάθε παίκτης δίνει την κάρτα χαρακτήρα του στον παίκτη στα αριστερά του.

4. Αρχίστε έναν καινούργιο γύρο με τη φάση Προετοιμασίας.

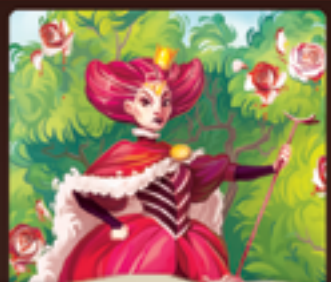
Τέλος παιχνιδιού

Το παιχνίδι τελειώνει όταν κάθε παίκτης έχει χρησιμοποιήσει όλους τους χαρακτήρες. Κερδίζει ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους! Σε περίπτωση ισοβαθμίας, είστε όλοι νικητές, αφού παίξατε ένα διασκεδαστικό παιχνίδι με τους φίλους σας. Αν, όμως, θέλετε οπωσδήποτε να αναδειχθεί νικητής, αυτός είναι ο παίκτης που έχει την κάρτα βαθμολογίας με τον μεγαλύτερο αριθμό στον τελικό γύρο. Μην ξεχνάτε όμως ότι η ώρα του τσαγιού δεν τελειώνει ποτέ στη Χώρα των Θαυμάτων, οπότε μπορείτε να ξαναπαίξετε!

Χαρακτήρες

Σε κάθε γύρο κάθε παίκτης έχει 1 κάρτα με έναν χαρακτήρα από τη Χώρα των Θαυμάτων. Αυτές οι κάρτες χαρακτήρων έχουν ειδικές ικανότητες, που βοηθούν τους παίκτες ή προκαλούν προβλήματα για τους αντιπάλους τους.

Ένας παίκτης δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει καμία από τις ικανότητες της κάρτας χαρακτήρα του, αν έχει χάσει τη σειρά του στον συγκεκριμένο γύρο ή αν η κάρτα του είναι γυρισμένη στο πλάι.



Κόκκινη Βασίλισσα

Η ενέξαπτη οικοδέσποινα. Αυτή κυβερνά τη Χώρα των Θαυμάτων, άρα μπορεί να φτιάχνει καινούργιους νόμους... ακόμα κι όταν πίνει το τσάι της!

- Διαλέγεις το θέμα συζήτησης, δηλαδή 1 από τις 2 κάρτες που τραβάς από την κορυφή της στοίβας με τις κάρτες συζήτησης.
- Παίζεις πρώτος σε αυτόν τον γύρο.
- Στη φάση **Προετοιμασίας**, τραβάς 1 τυχαία **κόκκινη κάρτα γραμμάτων** (μην τη δείξεις στους άλλους παίκτες). Στη φάση **Συζήτησης**, αμέσως μόλις τελειώσει η σειρά σου, μπορείς να τοποθετήσεις την κάρτα γραμμάτων σου πάνω από τη σειρά με τα απαγορευμένα γράμματα. Αυτό το γράμμα είναι απαγορευμένο για όλους τους άλλους παίκτες. Στην αρχή του επόμενου γύρου αυτή η κάρτα ξεσκαρτάρεται.

Αν ο **Άσπρος Κούνελος** έχει ήδη τοποθετήσει τη δική του κάρτα γραμμάτων όταν χρησιμοποιείς αυτή την ικανότητά σου, η κάρτα του ξεσκαρτάρεται και αντικαθίσταται με τη δική σου.

- Ναι, μπορεί να σε διώξουν από το ίδιο σου το πάρτι. Ο νόμος είναι νόμος!



Άσπρος Κούνελος

Ο αγγελιαφόρος της Κόκκινης Βασίλισσας. Αυτός ανακοινώνει όλους τους καινούργιους νόμους, ένα προνόμιο το οποίο μερικές φορές χρησιμοποιεί για δικό του όφελος.

- Στη φάση **Προετοιμασίας**, τραβάς 1 τυχαία **μοβ κάρτα γραμμάτων** (μην τη δείξεις στους άλλους παίκτες). Στη φάση **Συζήτησης**, αμέσως μόλις τελειώσει η σειρά σου, μπορείς να τοποθετήσεις την κάρτα γραμμάτων σου πάνω από τη σειρά με τα απαγορευμένα γράμματα. Αυτό το γράμμα είναι απαγορευμένο για όλους τους άλλους παίκτες. Στην αρχή του επόμενου γύρου αυτή η κάρτα ξεσκαρτάρεται.

Αν η **Κόκκινη Βασίλισσα** έχει ήδη τοποθετήσει τη δική της κάρτα γραμμάτων όταν χρησιμοποιείς αυτή την ικανότητά σου, η κάρτα της ξεσκαρτάρεται και αντικαθίσταται με τη δική σου.



Γάτα Τσέσαϊρ

Το πρόσωπο αυτής της μυστηριώδους γάτας φωτίζεται πάντα από ένα πλατύ χαμόγελο. Μπορεί να γίνει αόρατη, ένα πλεονέκτημα που εκμεταλλεύεται για να κάνει φάρσες.

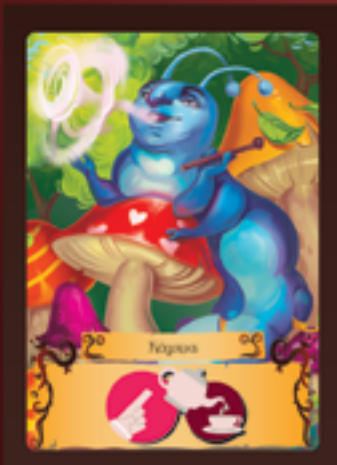
- **1 φορά σε κάθε γύρο**, όταν έρθει η σειρά σου, μπορείς να γυρίσεις την κάρτα χαρακτήρα σου κατά 90 μοίρες. Αν το κάνεις αυτό, χάνεις τη σειρά σου. Ο παίκτης στα αριστερά σου πατάει το χρονόμετρο για να μηδενιστεί και αμέσως ξεκινά η δική του σειρά.
- Δεν μπορείς να χρησιμοποιήσεις αυτή την ικανότητά σου αν ο χρόνος σου έχει τελειώσει.



Δίδυμα Αδέλφια Τσιριμπίμ-Τσιριμπόμ

Πάντα αχώριστα, τα Δίδυμα Αδέλφια Τσιριμπίμ-Τσιριμπόμ διασκεδάζουν διπλά, μα προκαλούν και διπλά προβλήματα!

- Στη φάση **Προετοιμασίας**, παίρνεις 2 μάρκες χρόνου.
- Όταν έρθει η σειρά σου, μπορείς να ξεσκατάρεις μια μάρκα χρόνου. Αν το κάνεις, πατάς το χρονόμετρο για να μηδενιστεί και ξαναρχίζει η σειρά σου. Δεν μπορείς να ξεσκατάρεις μια μάρκα χρόνου, αν ο χρόνος σου έχει τελειώσει.
- Μπορείς να ξεσκατάρεις και τις 2 μάρκες χρόνου σου μέσα στον ίδιο γύρο.



Κάμπια

Αυτό το σοβαρό και λιγόλογο έντομο φημολογείται ότι μπορεί να προβλέπει το μέλλον. Κανείς δεν ξέρει αν όντως διαθέτει αυτή την ικανότητα ή αν κατά τύχη μαντεύει σωστά.

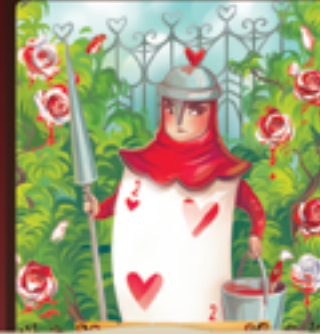
- Στη φάση **Προετοιμασίας**, παίρνεις τη **μάρκα κάμπιας** και την τοποθετείς μπροστά σε κάποιον άλλον παίκτη. Στη φάση **Τακτοποίησης**, κερδίζεις τόσους πόντους μπόνους όσοι και οι μισοί πόντοι που αναγράφονται στην κάρτα βαθμολογίας αυτού του παίκτη, στρογγυλεμένοι προς τα κάτω. (Για παράδειγμα, αν αυτός ο παίκτης κερδίσει 3 πόντους, εσύ κερδίζεις 1 πόντο μπόνους).
- Οι πόντοι μπόνους που κερδίζει ο παίκτης με τη **μάρκα κάμπιας** δε μετρούν για τους δικούς σου πόντους μπόνους, παρά μόνο οι πόντοι που αναγράφονται στην κάρτα βαθμολογίας του. Για παράδειγμα, εάν ο παίκτης που έχει πάρει τη μάρκα κάμπιας είχε ποντάρει στον παίκτη με την κάρτα Αλίκη και ο παίκτης με την κάρτα Αλίκη σε αυτόν τον γύρο έχει κερδίσει 4 πόντους συν άλλους 2 πόντους μπόνους από την ειδική του ικανότητα (σύνολο 6), τότε ο παίκτης με τη μάρκα κάμπιας θα κερδίσει 2 πόντους μπόνους και όχι 3. Υπολογίζουμε μόνο τους αρχικούς πόντους της κάρτας Αλίκη και όχι τους συνολικούς 6.
- Αυτή η κάρτα χαρακτήρα δε χρησιμοποιείται στην εκδοχή παιχνιδιού για 3 παίκτες.



Αλίκη

Ένα ευγενικό κορίτσι από έναν άλλον κόσμο. Μοιάζει πολύ συνηθισμένη δίπλα στους άλλους καλεσμένους, αλλά αυτό είναι που την κάνει να είναι το κέντρο της προσοχής.

- Στη φάση **Τακτοποίησης**, κερδίζεις τόσους πόντους μπόνους όσοι και οι μισοί πόντοι που αναγράφονται στη δική σου κάρτα βαθμολογίας, στρογγυλεμένους προς τα κάτω. (Για παράδειγμα, αν η κάρτα βαθμολογίας σου αναγράφει 3 πόντους, κερδίζεις 1 πρόσθετο πόντο μπόνους).
- Αυτή η κάρτα χαρακτήρα δε χρησιμοποιείται στην εκδοχή παιχνιδιού για 3 παίκτες.



Δύο Κούπα

Ο διοικητής της Κόκκινης Φρουράς. Θεωρεί μεγάλη τιμή την πρόσκληση στο πάρτι και θα κάνει τα πάντα για να εξασφαλίσει την επιτυχία του.

- **Μία φορά σε κάθε γύρο**, αμέσως μετά το τέλος της σειράς ενός άλλου παίκτη, μπορείς να γυρίσεις την κάρτα χαρακτήρα σου κατά 90 μοίρες. Αν το κάνεις, αυτός ο παίκτης πρέπει αμέσως να πιέσει το χρονόμετρο και να ξαναπαίξει.
- Το απαγορευμένο γράμμα που έχει τοποθετήσει η Κόκκινη Βασίλισσα χάρη στην ικανότητά της δεν ισχύει για σένα.




Τρελοκαπελάς

Όλοι στη Χώρα των Θαυμάτων είναι τρελούτσικοι, αλλά ο Τρελοκαπελάς είναι ο πιο τρελός απ' όλους. Μπορεί να παραβιάσει όλους τους νόμους, ακόμα και αυτούς του ίδιου του χρόνου!

- Στη φάση **Προετοιμασίας**, παίρνεις 1 μάρκα χρόνου.
- Όταν έρθει η σειρά σου, μπορείς να ξεσκαρτάρεις τη μάρκα χρόνου. Αν το κάνεις, πατάς το χρονόμετρο για να μηδενιστεί και ξαναρχίζει η σειρά σου. Δεν μπορείς να ξεσκαρτάρεις τη μάρκα χρόνου, αν ο χρόνος σου έχει τελειώσει.
- **Μία φορά σε κάθε γύρο**, όταν έρθει η σειρά σου, μπορείς να γυρίσεις την κάρτα χαρακτήρα σου κατά 90 μοίρες. Αν το κάνεις, όλα τα απαγορευμένα γράμματα γι' αυτόν τον γύρο δεν ισχύουν για σένα, ακόμα κι αυτά που έχουν τοποθετήσει χάρη στην ικανότητά τους η Κόκκινη Βασίλισσα και ο Άσπρος Κούνελος.
- Μπορείς να χρησιμοποιήσεις και τις 2 ικανότητές σου στον ίδιο γύρο.

Παραλλαγές

Αν οι παίκτες είναι παιδιά, προτείνουμε να χρησιμοποιήσετε μόνο τις κάρτες συζήτησης με το σύμβολο  στην κάτω δεξιά γωνία. Αυτά είναι θέματα συζήτησης προσεκτικά επιλεγμένα για να τα απολαμβάνουν όλοι, μικροί και μεγάλοι.

Προτείνουμε επίσης να χρησιμοποιήσετε τους κανόνες Εύκολης Παραλλαγής Παιχνιδιού που περιγράφονται παρακάτω.

Εύκολη Παραλλαγή Παιχνιδιού: Για να γίνει ευκολότερο το παιχνίδι, για νεαρότερους ή λιγότερο έμπειρους παίκτες, μπορείτε να κάνετε μία ή περισσότερες από τις παρακάτω αλλαγές:

- Ρυθμίστε το χρονόμετρο στα 15 δευτερόλεπτα.
- Χρησιμοποιήστε 2 απαγορευμένα γράμματα (ή ακόμα και 1) σε κάθε γύρο.
- Τραβήξτε κάρτες για απαγορευμένα γράμματα μόνο από τη μοβ ή/και την μπλε στοίβα.
- Ένας παίκτης χάνει τη σειρά του μόνο αν πει μια λέξη που **αρχίζει** με οποιοδήποτε από τα απαγορευμένα γράμματα, αντί για μια λέξη που το περιέχει.
- Η Κόκκινη Βασίλισσα τραβά 3 κάρτες με θέματα συζήτησης, επιστρέφει 1 στη βάση της στοίβας και τοποθετεί τις άλλες 2 πάνω στο τραπέζι, ανοιχτές. Οι παίκτες μπορούν να πουν λέξεις που συνδέονται με οποιοδήποτε από αυτά τα 2 θέματα συζήτησης.

Δύσκολη Παραλλαγή Παιχνιδιού: Για ακόμα μεγαλύτερη πρόκληση, μπορείτε να κάνετε μία ή περισσότερες από τις παρακάτω αλλαγές:

- Ρυθμίστε το χρονόμετρο στα 10 δευτερόλεπτα.
- Παίξτε χωρίς τις κάρτες κάποιων χαρακτήρων.
- Χρησιμοποιήστε περισσότερα από 3 απαγορευμένα γράμματα σε κάθε γύρο.
- Τραβήξτε κάρτες για απαγορευμένα γράμματα μόνο από τη μοβ ή/και την πράσινη στοίβα.
- Για ακόμα μεγαλύτερη ένταση, ένας παίκτης χάνει τη σειρά του αν πει μια λέξη που περιέχει οποιοδήποτε από τα απαγορευμένα γράμματα **οποιαδήποτε στιγμή** στη διάρκεια του γύρου. Προσέξτε τι λέτε!



Συντελεστές

Σχεδιασμός Παιχνιδιού: Χρήστος Δαρσακλής &
Σπύρος Κορώνης

Εικονογράφηση: Asterman Studio

Σχεδιασμός Γραφικών: Στέλιος Κούρτης &
Νίκος Ροβάκης

Βιβλίο Κανόνων: Σπύρος Κορώνης



© 2020, ΖΙΤΟ!

Εισάγεται και διανέμεται από την ΨΥΧΟΓΙΟΣ Α.Ε.Ε.
ΤΑΤΟΪΟΥ 121, 144 52 ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ ΑΤΤΙΚΗΣ

ΤΗΛ.: 210 28 04 800 – FAX: 210 28 19 550

www.psichogios.gr - email: info@psichogios.gr



**Zi!
To!**

ΩΡΑ ΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ!

www.zito.gr



drawlab
ENTERTAINMENT

www.drawlab.com