

Brian Gomez

# ICECOOL ΠΑΓΟΔΡΟΜΙΕΣ

Ένα συναρπαστικό κυνηγητό δεξιότηχίας με πγκουίνους!



Οδηγίες





Brian Gomez

# ICECOOL ΠΑΓΟΔΡΟΜΙΕΣ

## Περιεχόμενα



4 Πλαστικοί Πιγκουίνιοι



5 Κουτιά από χαρτόνι



16 Ξύλινα Ψάρια



45 Κάρτες Ψαριών (κάθε μια απεικονίζει 1, 2 ή 3 πόντους νίκης)



4 Κάρτες Υπενθύμισης Χρώματος



4 Ταυτότητες Πιγκουίνων

## Η Ιστορία



# Περιγραφή Παιχνιδιού

Σε κάθε γύρο ένας από τους παίκτες παίρνει το ρόλο του Επιμελητή (ο παίκτης που θα κυνηγάει τους υπόλοιπους παίκτες), όπου ο στόχος του είναι να πιάσει τους άλλους Πιγκουίνους (οι Μαθητές, δηλαδή οι υπόλοιποι παίκτες), οι οποίοι προσπαθούν να συλλέξουν Ψάρια που κρέμονται από τις πόρτες. Οι παίκτες κερδίζουν πόντους νίκης όποτε πιάνουν άλλους παίκτες ή όταν συλλέγουν Ψάρια. Ο γύρος τελειώνει όταν ο Επιμελητής έχει πιάσει όλους τους Μαθητές ή όταν ένας Μαθητής συγκεντρώσει τα 3 χρωματιστά Ψάρια του. Το παιχνίδι τελειώνει όταν όλοι οι παίκτες παίξουν τον ρόλο του Επιμελητή. Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους νίκης είναι ο νικητής!

## Προετοιμασία-Είναι παιχνίδι!

1. Ενώστε τα 5 Κουτιά ταιριάζοντας τις χρωματισμένες κουκίδες μεταξύ τους, οι οποίες βρίσκονται κάτω από τις πόρτες.
2. Τοποθετήστε τα τέσσερα άσπρα Ψάρια στις τέσσερις σημειωμένες περιοχές πάνω στους τοίχους, για να στερεώσετε το ταμπλό.
3. Επιλέξτε ένα χρώμα και πάρτε έναν Πιγκουίνο αντιστοιχού χρώματος, μία κάρτα Υπενθύμισης, μία Ταυτότητα Πιγκουίνου και 3 Ψάρια του ίδιου χρώματος. Τοποθετήστε την κάρτα Υπενθύμισης και την κάρτα Ταυτότητας μπροστά σας. Τοποθετήστε στην άκρη οποιοδήποτε αντικείμενο του παιχνιδιού δεν θα χρησιμοποιηθεί.

4. Ανακατέψτε όλες τις κάρτες Ψαριών σε μία στοίβα και τοποθετήστε την έτσι ώστε όλοι οι παίκτες να την φτάνουν.

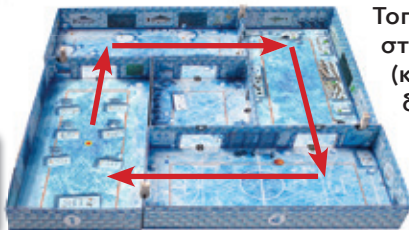
5. Ο παίκτης που είδε πιο πρόσφατα πιγκουίνο παίρνει πρώτος τον ρόλο του Επιμελητή.



# Πριν το πρώτο σας παιχνίδι


Γεια σας, το όνομα μου είναι Τζένη. Βλέπω, ότι είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε το παιχνίδι. Είμαι εδώ για να σας βοηθήσω να καταλάβετε πώς θα μετακινήσετε στο σχολείο, γι' αυτό προτείνω να αρχίσετε με λίγο τρέξιμο γύρω από το αυτό. Ναι, ακριβώς όπως την ώρα της γυμναστικής.

Θέλετε να δείτε μερικές τέλειες κινήσεις;




Τοποθετήστε τον Πιγκουίνο σας στο κόκκινο κύκλο στην τάξη (κουτί 1). Σπρώξτε με το δάχτυλο σας τον Πιγκουίνο σας έτσι ώστε να κάνει τον γύρο του σχολείου μέχρι να βρεθεί πίσω στην τάξη. Μόλις τελειώσετε, αφήστε τον επόμενο παίκτη να εξασκηθεί λίγο.


## Τεχνικές Κίνησης

1.  Αν θέλετε ο Πιγκουίνος σας να κινηθεί σε ευθεία γραμμή, τοποθετήστε το δάχτυλο σας στο κέντρο από πίσω του και σπρώξτε τον απότομα ίσια μπροστά.



2.  Αν θέλετε ο Πιγκουίνος σας να κινηθεί σε γωνία ή να κάνει τρελές στροφές, τοποθετήστε το δάχτυλο σας πίσω του και από την πλευρά που θέλετε να στρίψει, και σπρώξτε τον απότομα έτσι ώστε να του δώσετε φάλτσο. Άρα όταν τον σπρώξετε στην πίσω δεξιά πλευρά του, θα στρίψει προς τα δεξιά.



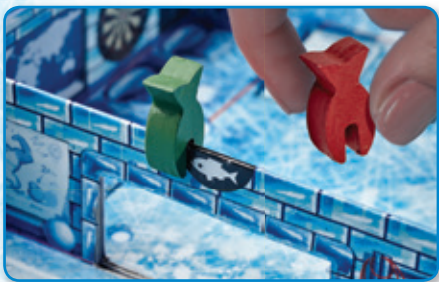
3.  Μπορεί να μην το πιστεύετε αλλά οι Πιγκουίνοι μπορούν και να ηηδούν! Τινάξτε απότομα το δάχτυλο σας στην κορυφή του κεφαλιού του Πιγκουίνου, και δείτε τον να ηηδάει! Χρησιμοποιήστε αυτή την τεχνική όταν θέλετε να περάσετε πάνω από τοίχους, όλα τα σούπερ παιδιά το χρησιμοποιούν.



# Διεξαγωγή Παιχνιδιού

Το παιχνίδι αποτελείται από τόσους γύρους όσοι είναι οι παίκτες (για παιχνίδι με 2 παίκτες, δείτε σελίδα 11). Σε κάθε γύρο, ένας παίκτης θα είναι ο Επιμελητής και οι υπόλοιποι παίκτες θα είναι οι Μαθητές. Κάθε γύρος αποτελείται από 3 φάσεις.

## Φάση 1 – Προετοιμασία Γύρου



1. Κάθε Μαθητής τοποθετεί από 1 Ψάρι του στις 3 πόρτες που έχουν σημειωμένο σύμβολο Ψαριού.
2. Ο Επιμελητής τοποθετεί τον Πιγκουίνο του στην κουζίνα (κουτί 2), μέσα στις κόκκινες γραμμές. Η τοποθέτηση των Μαθητών περιγράφεται παρακάτω.

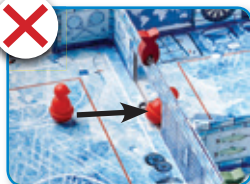
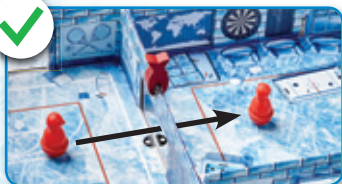
## Φάση 2 – Παίζοντας ένα γύρο

Αρχίζουμε! Ο γύρος παίζεται δεξιόστροφα. Ξεκινάει πρώτος ο παίκτης στα αριστερά του Επιμελητή. Έτσι, σε ένα παιχνίδι 4 παικτών η σειρά που ακολουθείται είναι: Μαθητής - Μαθητής - Μαθητής - Επιμελητής. Το παιχνίδι συνεχίζεται με αυτή την σειρά μέχρι να τελειώσει ο γύρος (για το τέλος του γύρου, δείτε σελίδα 7). Οι παίκτες έχουν μόνο 1 σπρώξιμο στη σειρά τους. Ο παίκτης στα αριστερά του Επιμελητή ξεκινά το γύρο τοποθετώντας τον Πιγκουίνο του στο κόκκινο κύκλο στην τάξη (κουτί 1) όπου και τον σπρώχνει. Στη συνέχεια, ο επόμενος παίκτης κάνει το ίδιο. Ο Επιμελητής ξεκινά από την κουζίνα όπου τοποθέτησε τον Πιγκουίνο του κατά τη διάρκεια της προετοιμασίας. Ο κάθε παίκτης στη σειρά του σπρώχνει τον Πιγκουίνο του από το σημείο που βρίσκεται στην αρχή του γύρου του.

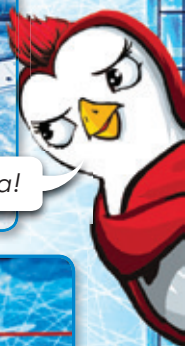
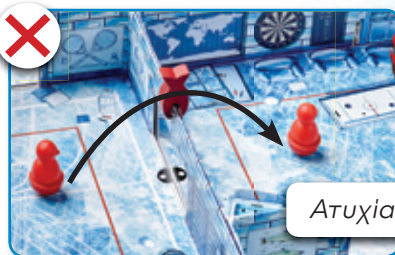
**Προσοχή!** Αν ένας Μαθητής δεν καταφέρει να σπρώξει μακριά τον Πιγκουίνο του και αυτός δεν κουνηθεί ή βρεθεί πάλι στον κόκκινο κύκλο, τότε επαναλαμβάνει το σπρώξιμό του έτσι ώστε να μετακινηθεί ο Πιγκουίνος του μακριά από τον κόκκινο κύκλο.

## Γεγονότα που μπορεί να συμβούν στη σειρά ενός παίκτη:

- Αν ο Μαθητής περάσει ολόκληρος από μια πόρτα με Ψάρι του χρώματος του, το παίρνει και τραβά την πρώτη κάρτα από την στοίβα με τις κάρτες Ψαριών. Στη συνέχεια, κοιτάει την κάρτα και την τοποθετεί, με την όψη προς τα κάτω μπροστά του. Κάθε κάρτα Ψαριών αξίζει τόσους πόντους νίκης όσο ο αριθμός που αναγράφεται πάνω της. Είναι πιθανόν ένας Πιγκουίνος να περάσει μέσα από πολλαπλές πόρτες και να κερδίσει περισσότερα από 1 Ψάρια στον ίδιο γύρο.
- **Προσοχή!** Περνώντας από μια πόρτα σημαίνει ότι πριν από το χτύπημα, όλος ο Πιγκουίνος είναι από τη μία πλευρά της πόρτας. Μετά το χτύπημα, ολόκληρος ο Πιγκουίνος πρέπει να είναι στην άλλη πλευρά της πόρτας (βλέπε τις 3 εικόνες παρακάτω).



**Άλμα πάνω από πόρτες!** Αν ο Πιγκουίνος σας κάνει **άλμα πάνω** από μια πόρτα, η οποία έχει μάρκα Ψαριού του χρώματός σας, **δεν την κερδίζετε**. Θα πρέπει **να περάσει κάτω** από την πόρτα για να την κερδίσετε!



- Αν ο Επιμελητής στον γύρο του ακουμπήσει ένα πιόνι Μαθητή, παίρνει την Ταυτότητα του.
- Αν ένας Μαθητής στον γύρο του ακουμπήσει τον Επιμελητή, τότε πρέπει να του δώσει την Ταυτότητα του.



**Αρπαγή Ταυτότητας!** Μην ανησυχείτε αν ένας Μαθητής χάσει την Ταυτότητα του! Δεν βγαίνει εκτός γύρου, αλλά συνεχίζει να παίζει και να συλλέγει Ψάρια!





## Παγοπέδιλα

Αν ένας παίκτης έχει 2 κάρτες με αξία 1, μπορεί να αποκαλύψει αυτές τις κάρτες στο τέλος του γύρου του και να ξαναπαιξει ακόμα μία φορά. Οι κάρτες δεν χάνονται και προστίθενται στην τελική βαθμολογία! Οι κάρτες παραμένουν ανοικτές, έτσι ώστε να μην ξαναχρησιμοποιηθούν με αυτόν τον τρόπο. Αν ο παίκτης έχει αρκετές κάρτες με αξία 1, τότε μπορεί να τις χρησιμοποιήσει και να παίξει παραπάνω από μία επιπλέον φορά! Αυτή την ειδική κίνηση μπορεί να την χρησιμοποιήσει ο Επιμελητής και οι Μαθητές.

## Φάση 3 - Το τέλος ενός γύρου

Ο γύρος τελειώνει όταν:

1. Οποιοσδήποτε Μαθητής συλλέξει και τα 3 Ψάρια του χρώματός του.  
Ή
2. Ο Επιμελητής μαζέψει **όλες** τις Ταυτότητες.

Μόλις τελειώσει ένας γύρος:

- Αρχίζοντας από τον Επιμελητή, όλοι οι παίκτες, τραβούν 1 κάρτα Ψαριού για κάθε Ταυτότητα που έχουν μπροστά τους. Ο Επιμελητής πάντα τραβάει μία κάρτα, λόγω της δικής του Ταυτότητας, συν μία κάρτα για κάθε Ταυτότητα που κατάφερε να πάρει. Οι Μαθητές τραβούν μία μόνο σε περίπτωση που κατάφεραν να μην τους πιάσει ο Επιμελητής.
- Οι παίκτες παίρνουν πίσω τις Ταυτότητές τους και τις 3 Μάρκες/Ψάρια για τον επόμενο γύρο.
- Ο παίκτης στα αριστερά του Επιμελητή γίνεται ο καινούργιος Επιμελητής του επόμενου γύρου.
- Οι παίκτες ξεκινούν ένα νέο γύρο όπως περιγράφεται στην Φάση 1 (δείτε σελίδα 5).

# Το Τέλος του Παιχνιδιού

Το παιχνίδι τελειώνει ύστερα από τόσους γύρους όσοι είναι και οι παίκτες, δηλαδή μόλις όλοι οι παίκτες έχουν παίξει από μία φορά τον ρόλο του Επιμελητή. Οι παίκτες μετρούν όλους τους πόντους νικης που εμφανίζονται στις κάρτες Ψαριών που κατάφεραν να μαζέψουν κατά την διάρκεια των γύρων (μην ξεχάσετε τις ανοικτές σας κάρτες). Νικητής είναι ο παίκτης που έχει τους περισσότερους πόντους νικης!

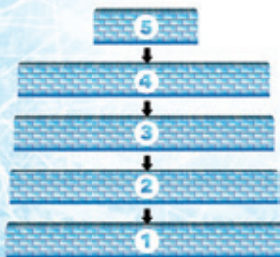
Σε περίπτωση ισοπαλίας, ο παίκτης με τις περισσότερες κάρτες Ψαριών είναι ο νικητής. Αν ακόμα υπάρχει ισοπαλία, οι ισόπαλοι παίκτες μοιράζονται την νίκη!



Ο μπλε παίκτης έχει 18 πόντους νικης!

Ας παίξουμε ξανά!

Στην «σπάνια» περίπτωση που δεν θέλετε να παίξετε άλλη μία παρτίδα «ΠΑΓΟΔΡΟΜΙΕΣ», τοποθετήστε τα κουτιά το ένα μέσα στο άλλο με την ακόλουθη αρίθμηση.

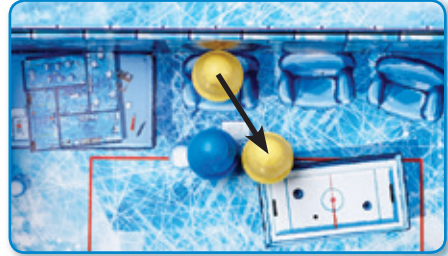
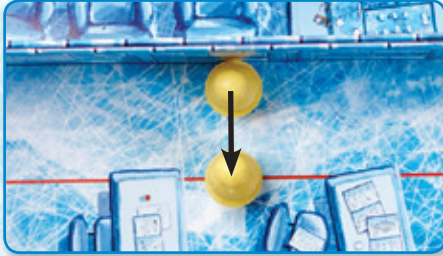




# Ειδικές περιπτώσεις και διευκρινήσεις

## Κόκκινες γραμμές

Αν ένας Πιγκουίνος είναι δίπλα σε τοίχο (οι πόρτες αποτελούν μέρος του τοίχου) ή έχει κολλήσει σε πόρτα, μπορείτε να τον τοποθετήσετε στο κοντινότερο ελεύθερο σημείο, έτσι ώστε να πατάει την κόκκινη γραμμή του δωματίου (το κέντρο του Πιγκουίνου πρέπει να πατάει την κόκκινη γραμμή).



**Η κόκκινη γραμμή είναι καλυμμένη!** Μερικές φορές η εικονογράφηση του δωματίου καλύπτει την κόκκινη γραμμή. Σε αυτή την περίπτωση, η γραμμή θεωρείται ότι υπάρχει κάτω από την εικονογράφηση.

## Κολλημένος κάτω από πόρτα

Καταρχάς, γιατί κολλήσατε κάτω από την πόρτα; Μάλλον δεν πρέπει να τρώτε τόσα ψάρια... Για να μπορέσει ένας Πιγκουίνος να συλλέξει ένα Ψάρι, πρέπει να περάσει ολόκληρος κάτω από μία πόρτα με ένα σπρώξιμο. Έστω και αν ένα μικρό μέρος του Πιγκουίνου παραμείνει κάτω από μία πόρτα (το ελέγχουμε κοιτώντας την πόρτα ακριβώς από πάνω της), τότε θεωρείται «κολλημένος». Ο Πιγκουίνος πρέπει να σπρωχτεί και να περάσει ολόκληρος κάτω από την πόρτα στον επόμενο γύρο, αφού έχει τοποθετηθεί σε κόκκινη γραμμή (δείτε παρακάτω).



*Από ότι φαίνεται, δεν θα πάρω το ψάρι ακόμα...*

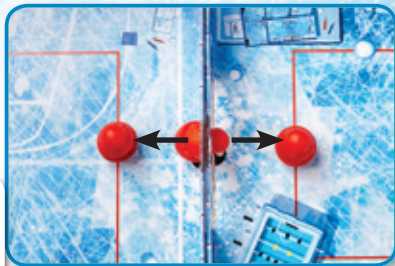
**Προσοχή!** Υπάρχει περίπτωση ο Πιγκουίνος σας να περάσει ολόκληρος κάτω από την πόρτα και έπειτα να γυρίσει πίσω και να κολλήσει στην ίδια πόρτα. Σε αυτή την περίπτωση, ο Πιγκουίνος **μετράει** σαν να έχει περάσει κάτω από την πόρτα, άρα συλλέγετε το Ψάρι και τραβάτε την κάρτα Ψαριού.

## Σε περίπτωση που κολλήσετε κάτω από μία πόρτα:

- Αν ένα μέρος του Πιγκουίνου σας είναι ορατό και στα 2 δωμάτια (κοιτάζοντας ακριβώς πάνω από την πόρτα), πριν σπρώξετε τον Πιγκουίνο σας, επιλέγετε σε ποιο από τα 2 δωμάτια θα τον τοποθετήσετε στην αντίστοιχη κόκκινη γραμμή.



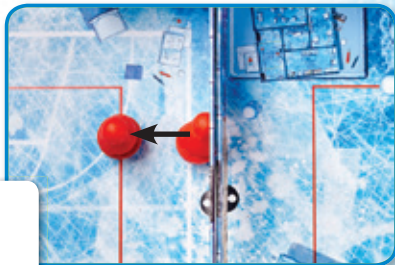
Ποιο δωμάτιο να διαλέξω;



- Αν ο Πιγκουίνος σας είναι ορατός μόνο σε 1 δωμάτιο (κοιτάζοντας ακριβώς πάνω από την πόρτα), πριν σπρώξετε τον Πιγκουίνο σας, τοποθετήστε τον στην κόκκινη γραμμή του δωματίου που είναι ορατός.



Τώρα είναι ξεκάθαρο!



**Προσοχή!** Αν ένας Πιγκουίνος κολλήσει κάτω από μία πόρτα, θα πρέπει να τοποθετηθεί στην σωστή κόκκινη γραμμή και να περάσει κάτω από την πόρτα, με ένα σπρώξιμο, για να μπορέσει να συλλέξει το Ψάρι. Δηλαδή, δεν μπορούμε απλά να σπρώξουμε έναν κολλημένο Πιγκουίνο κάτω από μία πόρτα.

## Συμβάν εκτός γύρου

Αν ο Πιγκουίνος άλλου παίκτη σπρώξει τον Πιγκουίνο σας με αποτέλεσμα ο δικός σας να περάσει κάτω από πόρτα που έχει Ψάρι με το χρώμα σας ή ακουμπήσετε τον **Επιμελητή**, τότε, αντίστοιχα, συλλέγετε το Ψάρι σας και τραβάτε κάρτα Ψαριού ή δίνετε την Ταυτότητα σας στον Επιμελητή. Ο Πιγκουίνος σας παραμένει στην θέση στην οποία σταμάτησε.

Ωχχχ!



Μάλλον ήθελες να είσαι κοντά μου!



## Βγαίνοντας εκτός του ταμπλό

Αν ο Πιγκουίνος σας ηδηξει εκτός του ταμπλό (και των 5 κουτιών), τον τοποθετείτε στην θέση από την οποία μόλις κινήθηκε και τελειώνει ο γύρος σας (μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα «Παγοπέδιλα» αν έχετε 2 κάρτες με αξία 1). Αν ο Πιγκουίνος σας βγει εκτός ταμπλό μετά από κίνηση άλλου παίκτη, τότε τον τοποθετείτε στην θέση από την οποία μόλις κινήθηκε.



*Παιδιά, δεν θα πιστέψετε τι είδα έξω από το σχολείο!*

## Κινώντας κατά λάθος αντίπαλο Πιγκουίνο

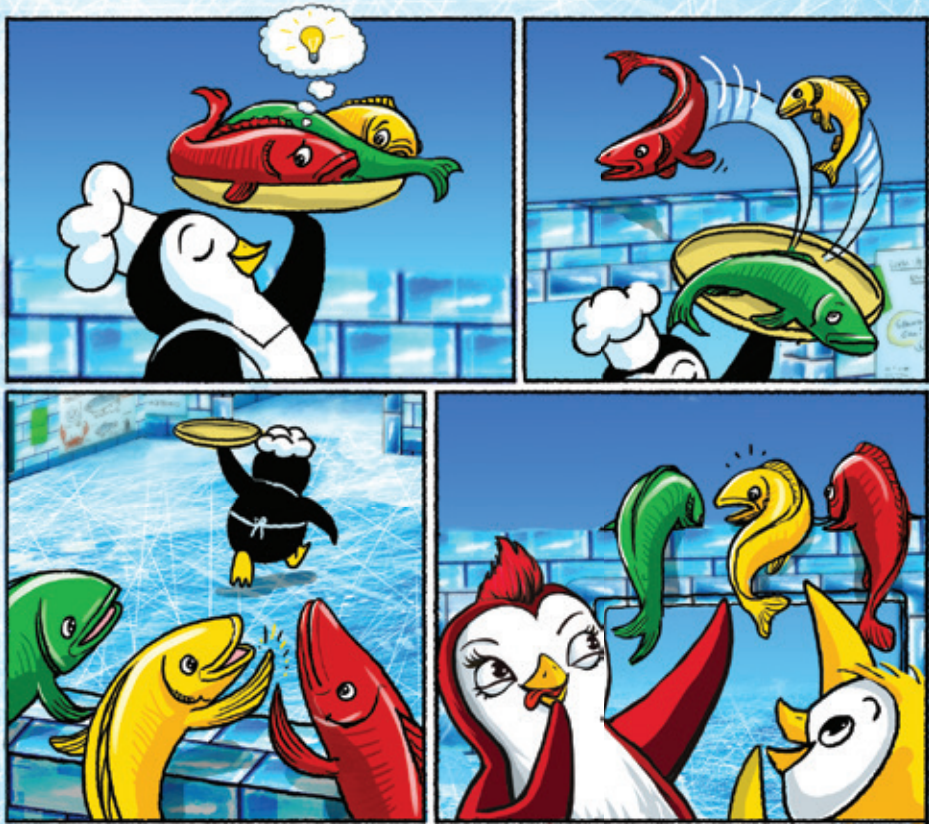
Αν ακουμπήσετε και κινήσετε με το χέρι σας κατά λάθος αντίπαλο Πιγκουίνο, τότε απλά τοποθετήστε τον στην αρχική του θέση.

## Παιχνίδι για 2 άτομα

Μήπως αναρωτιέστε αν το παιχνίδι είναι αντίστοιχα διασκεδαστικό με 2 παίκτες; Είναι! Το μόνο που χρειάζεται είναι να αλλάξουμε μερικούς κανόνες.

1. Ο Επιμελητής χρειάζεται να πιάσει 2 φορές τον Μαθητή για να λήξει ο γύρος. Μόλις ο Επιμελητής ακουμπήσει τον Μαθητή, παίρνει την Ταυτότητά του και αμέσως τελειώνει η σειρά του (δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει την κίνηση «Παγοπέδιλα»). Ο Μαθητής, αμέσως, τοποθετεί τον Πιγκουίνο του στο κέντρο της αίθουσας (κουτί <sup>1</sup>) και παίζει μία επιπλέον φορά. Ο γύρος τελειώνει μόλις ο Μαθητής συλλέξει τα 3 Ψάρια του ή ο Επιμελητής καταφέρει να τον πιάσει 2 φορές. Ο Επιμελητής δεν κερδίζει κάτι επιπλέον αν πιάσει τον Μαθητή 2 φορές, πέρα από το ότι τελειώνει ο γύρος.
2. Το παιχνίδι τελειώνει μόλις και οι 2 παίκτες παίξουν τον ρόλο του Επιμελητή από 2 φορές.

Όλοι οι υπόλοιποι κανόνες παραμένουν οι ίδιοι. Καλή διασκέδαση!



### Ευχαρηστίρια:

Aaron McMillan, Aigars Grēniņš, Agnis Škuškoviņiks, Alise Mišņekova, Barduchi, Dora Grasmāne, Eduards Ignatjevs, Elina Zaķe, Emils Endeļe, Hellevi Talimaa, Ilze Rence, Imants Priedītis, Ivan Ivanov, Jana Singh, Jerry Haerle, Josh Davison, Kalvis Kincis, Kārlis Jēriņš, Kārlis Jurjāns, Krišjānis Nesenbergs, Krišjānis Zviedrāns, Laura Pastare, Marta Jurjāne, Milda Miliūnē, Pāvils Jurjāns, Raivis Kalniņš, Reins Grants, Rita Stieģele, Roberts Zilvers, Silvija Krasta, Toms Grasmānis, Toms Vāvere.

### BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

**Δημιουργός:** Brian Gomez  
**Εικονογράφηση:** Reinis Pētersons  
[www.Brain-Games.com](http://www.Brain-Games.com)

© 2016 Brain Games Publishing SIA

Εισαγεται και διανεμεται  
 από τα **Παιχνίδια Δεσύλλας**  
 Χρυσστόμου 12,  
 121 32 Περιστέρι - Αθήνα  
 12 Chrysostomou st,  
 121 32 Peristeri - Greece  
[info@desyllasgames.gr](mailto:info@desyllasgames.gr)



/DesyllasGames

[www.desyllasgames.gr](http://www.desyllasgames.gr)

ΠΑΙΖΟΥΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΑ