

# ΠΟΙΟΣ; ΠΟΥ; ΠΟΤΕ; ΓΙΑΤΙ;

Κυνήγησε τις ερωτήσεις. Δώσε τις περισσότερες σωστές απαντήσεις... και νίκησε!

## για παιδιά

Το «Ποιος Πού Πότε Γιατί; για παιδιά» είναι ένα ευχάριστο παιχνίδι γνώσεων για παιδιά Δημοτικού και Γυμνασίου, με ερωτήσεις για την ιστορία, τη μυθολογία, τη γεωγραφία, τον πολιτισμό, το περιβάλλον, τον αθλητισμό, τα χόμπι, την ψυχαγωγία. Παίζεται με ζάρι από 2-6 παίκτες ή ομάδες, ηλικίας 8 ετών και πάνω.

### ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Κάθε παίκτης ή ομάδα προσπαθεί να απαντήσει στις ερωτήσεις και να τερματίσει σε μία από τις εξόδους του ταμπλό.

### ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ

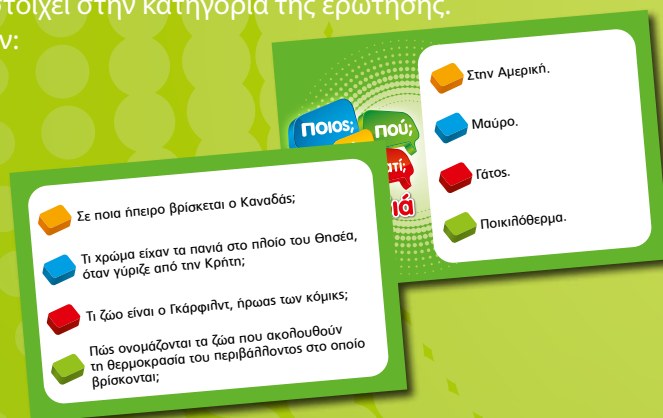
Το κουτί περιέχει 1 ταμπλό παιχνιδιού, 600 κάρτες με ερωτήσεις και τις απαντήσεις τους, 6 πόνια, 1 ζάρι και οδηγίες.

### ΟΙ ΚΑΡΤΕΣ

Κάθε κάρτα περιέχει 4 ερωτήσεις από τη μία όψη και τις 4 απαντήσεις τους από την άλλη. Δίπλα σε κάθε ερώτηση υπάρχει ένα χρωματιστό εικονίδιο που αντιστοιχεί στην κατηγορία της ερώτησης.

Συνολικά υπάρχουν 4 κατηγορίες ερωτήσεων:

-  Γενικές Γνώσεις
-  Ελλάδα
-  Ψυχαγωγία
-  Περιβάλλον



### ΤΟ ΤΑΜΠΛΟ

Η διαδρομή πάνω στο ταμπλό έχει μία αφετηρία και 6 εξόδους. Η διαδρομή αποτελείται από χρωματιστά τετράγωνα με εικονίδια, τα οποία αντιστοιχούν στις κατηγορίες των ερωτήσεων. Το γαλάζιο τετράγωνο με το ερωτηματικό δίνει το δικαίωμα στον παίκτη να επιλέξει την κατηγορία της ερώτησης. Στο τέλος της διαδρομής υπάρχουν 6 έξοδοι (μία για κάθε κατηγορία ερωτήσεων και 2 έξοδοι με τις 4 κατηγορίες). Κάθε έξοδος έχει 4 αριθμημένα τετράγωνα.



### ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Οι παίκτες ανοίγουν το ταμπλό πάνω στο τραπέζι, ανακατεύουν τις κάρτες και τις τοποθετούν σε στοίβες με την όψη των ερωτήσεων προς τα κάτω. Στήνουν τα πόνια τους στην αφετηρία (στο λευκό τετράγωνο με το βέλος) και ρίχνουν το ζάρι για να δουν τη σειρά με την οποία θα παίξουν. Πρώτος παίζει ο παίκτης που έφερε τη μεγαλύτερη ζαριά. Δεύτερος παίζει ο παίκτης που κάθεται δεξιά του κτλ.

## ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ο παίκτης που παίζει πρώτος ρίχνει το ζάρι και προχωρά το πιόνι του αντίστοιχες θέσεις πάνω στο ταμπλό. Ο προηγούμενος από αυτόν παίκτης, ο «αναγνώστης», τραβά την πρώτη κάρτα από μια στοίβα και διαβάζει την ερώτηση που έχει το ίδιο χρώμα με το τετράγωνο όπου σταμάτησε το πιόνι του πρώτου. Αν ο παίκτης απαντήσει σωστά, τότε ρίχνει ξανά το ζάρι, κινεί το πιόνι του αντίστοιχες θέσεις κτλ.

Αν δεν απαντήσει, μένει εκεί που είναι και παίζει ο επόμενος. Όταν έρθει ξανά η σειρά του να παίζει, τότε ο «αναγνώστης» διαβάζει μία νέα ερώτηση από άλλη κάρτα, αντίστοιχη με το χρώμα που βρίσκεται το πιόνι του. Αν απαντήσει σωστά, ρίχνει το ζάρι και κινεί το πιόνι του κτλ. Αν όχι, παραμένει στη θέση του μέχρι την επόμενη φορά που θα έρθει η σειρά του να ξαναπαίξει.

Αν ο παίκτης σταματήσει σε τετράγωνο με ερωτηματικό (?) τότε επιλέγει αυτός την κατηγορία της ερώτησης που πρέπει να απαντήσει.

## ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ-ΕΞΟΔΟΣ

Κάθε παίκτης, τερματίζοντας τη διαδρομή, συνεχίζει σε μία από τις 6 εξόδους – όποια αυτός θέλει. Όταν πλησιάσει στο τέλος της διαδρομής, για να τοποθετήσει το πιόνι του στο Νο1 τετράγωνο της εξόδου που ο ίδιος επέλεξε, χρειάζεται να φέρει ζαριά που είναι ίση ή μεγαλύτερη με αυτή που χρειάζεται για να βρεθεί στο συγκεκριμένο τετράγωνο. Επομένως, σε περίπτωση μεγαλύτερης ζαριάς από την απαιτούμενη, δεν υποχρεώνεται να γυρίσει θέσεις προς τα πίσω στη διαδρομή. Τοποθετώντας πλέον το πιόνι του στο Νο1 τετράγωνο της εξόδου, απαντά σε ερώτηση. Αν απαντήσει σωστά, προχωρά στη θέση Νο2. Αν δεν απαντήσει, περιμένει τη σειρά του να ξαναπαίξει κτλ. Ο παίκτης που βρίσκεται στην έξοδο είναι υποχρεωμένος να απαντήσει και στις 4 ερωτήσεις. Στην έξοδο δε χρειάζεται να ρίχνει πια το ζάρι.



Αν η ζαριά που θα φέρει ο παίκτης είναι τέτοια ώστε να σταματήσει στο τελευταίο τετράγωνο της διαδρομής (στο τετράγωνο με τα 4 χρώματα), τότε είναι υποχρεωμένος να απαντήσει σε ερώτηση της οποίας την κατηγορία επιλέγει ο «αναγνώστης». Αν απαντήσει σωστά, τοποθετεί το πιόνι του στο Νο1 τετράγωνο της εξόδου της επιλογής του. Αν δεν απαντήσει, παραμένει στη θέση αυτή μέχρι να έρθει ξανά η σειρά του για να απαντήσει σε ερώτηση της οποίας την κατηγορία πάλι επιλέγει ο «αναγνώστης», όμως σε διαφορετική κατηγορία από την προηγούμενη.



## ΝΙΚΗΤΗΣ

Νικητής του παιχνιδιού είναι ο παίκτης που θα απαντήσει πρώτος και στις 4 ερωτήσεις της εξόδου που επέλεξε.

## ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ



Σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού τις ερωτήσεις εκφωνεί ο «αναγνώστης», δηλαδή ο παίκτης που βρίσκεται μία θέση πίσω από τον παίκτη που παίζει. Όταν παίζουν ομάδες, ο «αναγνώστης» ορίζεται από τα μέλη της ομάδας του.



Ο «αναγνώστης» τραβά πάντα την πρώτη κάρτα της στοίβας και αφού τη διαβάσει, την τοποθετεί στον πάτο της στοίβας.



Από την αρχή του παιχνιδιού οι παίκτες θέτουν ένα λογικό όριο χρόνου για τις απαντήσεις και ορίζουν πόσο ακριβής πρέπει να είναι η απάντηση. Για παράδειγμα, να λέγεται μόνο το επώνυμο ενός ατόμου ή το πλήρες ονοματεπώνυμό του. Ακόμη, στην περίπτωση που ο παίκτης απαντήσει σωστά, ο «αναγνώστης» να επιβεβαιώνει την ορθότητα της απάντησης και στην περίπτωση που ο παίκτης απαντήσει λανθασμένα, ο «αναγνώστης» να διαβάζει τη σωστή απάντηση.

Υποσημείωση: Οι παίκτες πρέπει να έχουν υπόψη τους, ότι πιθανόν κάποια στοιχεία να αλλάζουν με την πάροδο του χρόνου. Υπάρχει φροντίδα να παρακολουθούνται τα γεγονότα μέχρι την ημέρα που γίνεται η εκτύπωση, έτσι ώστε οι πληροφορίες που παρέχονται στο παιχνίδι να είναι επίκαιρες και αξιόπιστες.

