

inspector Nose

... λφνει κάκε υπόκεςθ!



7+

Παίκτες: 2-5 Ηλικία: από 7 ετών Διάρκεια: περ. 20 λεπτά

Περιεχόμενα



54 Κάρτες Εικόνων



5 Κάρτες Αριθμών
(1-5)



1 Κάρτα Στοιχείων



8 Ζάρια

Αγαπητοί γονείς!

Σε αυτό το παιχνίδι, τα παιδιά σας (αλλά και εσείς μαζί) θα μάθουν πώς να δίνουν και να ερμηνεύουν στοιχεία, πώς να σκέφτονται δημιουργικά αλλά και συνδυαστικά. Καθώς θα παίζετε μαζί ως ομάδα, είναι σημαντικό να συζητήσετε τι θα μπορούσε να σημαίνει ένα στοιχείο (ο επιθεωρητής που δίνει τα στοιχεία απαγορεύεται να μιλήσει). Για παράδειγμα, ένας πύραυλος μπορεί να σημαίνει «γρήγορα» ή «πετάει» ή «ψηλά» ή «τεχνολογία» ή «φωτιά». Σε κάθε γύρο, θα πρέπει να αφαιρείτε **1 λάθος κάρτα** από τις 5 ανοιχτές Κάρτες Εικόνων, μέχρι να μείνει μόνο 1 κάρτα... η σωστή, αν όλα πάνε καλά! Η ομάδα σας θα παίξει 5 γύρους συνολικά. Πόσους πόντους μπορείτε να κερδίσετε; Μπορείτε να μαζέψετε έως και 20 πόντους, που σημαίνει ότι κερδίσατε τον τίτλο του

Αρχηγού Ντετέκτιβ!

Προετοιμασία

Τοποθετήστε την Κάρτα Στοιχείων (με το κόκκινο βέλος) ανοιχτή στο κέντρο του τραπέζιου. Θα παραμείνει εκεί μέχρι το τέλος του παιχνιδιού (5 γύροι).

Ανακατέψτε τις 54 Κάρτες Εικόνων. Κρατήστε 25 Κάρτες Εικόνων και επιστρέψτε τις υπόλοιπες 29 στο κουτί. Από αυτές τις 25 κάρτες, τοποθετήστε 5 Κάρτες Εικόνων

σε σειρά στο κέντρο του τραπέζιού, δεξιά από την Κάρτα Στοιχείων. Μπορείτε να επιλέξετε οποιαδήποτε πλευρά μιας Κάρτας Εικόνων θέλετε.

Αποφασίστε ποιος παίκτης θα **αναλάβει τον ρόλο του Επιθεωρητή Μυταρό** για τον 1ο γύρο. Αυτός ο παίκτης παίρνει **και τα 8 ζάρια** και τα τοποθετεί μπροστά του. Στη συνέχεια, ανακατεύετε τις 5 Κάρτες Αριθμών και ο Επιθεωρητής Μυταρό παίρνει **1 Κάρτα Αριθμών στραμμένη προς τα κάτω** και κοιτάει κρυφά τον αριθμό (προσέχοντας να μην δουν τον αριθμό οι άλλοι παίκτες!) και την τοποθετεί κλειστή μπροστά του. Ο αριθμός στην κάρτα αποκαλύπτει στον Επιθεωρητή Μυταρό ποιο αντικείμενο πρέπει να βρουν οι άλλοι παίκτες!

Σημαντικό: Ο Επιθεωρητής Μυταρό πρέπει να είναι προσεκτικός όταν κοιτάει τις Κάρτες Εικόνων, αλλιώς οι παίκτες μπορεί να καταλάβουν από το βλέμμα του ποια κάρτα ψάχνουν.



Ο Νίκος αναλαμβάνει τον ρόλο του Επιθεωρητή Μυταρό. Παίρνει τα 8 ζάρια και επιλέγει μία από τις κλειστές Κάρτες Αριθμών. Κοιτάει κρυφά τον αριθμό της κάρτας: δείχνει τον αριθμό 2. Αυτό οι σημαίνει ότι οι άλλοι παίκτες πρέπει να βρουν τα σταφύλια (Νούμερο 2).

Πώς παίζεται

Ο Επιθεωρητής Μυταρό ρίχνει **5 ζάρια**. **Προσοχή:** Δεν μπορεί να διαλέξει ποια ζάρια να ρίξει, πρέπει να πάρει 5 στην τύχη. Στη συνέχεια, επιλέγει **1 σύμβολο από αυτά που ήρθαν στα ζάρια** το οποίο πιστεύει ότι είναι ένα καλό στοιχείο για τη σωστή Κάρτα Εικόνων, και τοποθετεί το ζάρι που επέλεξε στην Κάρτα Στοιχείων με το κόκκινο βέλος.

Πολύ σημαντικό: Ο Επιθεωρητής Μυταρό **απαγορεύεται να μιλήσει**, ούτε λέξη! Ούτε τα μη λεκτικά σήματα επιτρέπονται, όπως ματιές με νόημα, κόλλα-πέντε ή άλλες παρόμοιες χειρονομίες. Επίσης, οι άλλοι παίκτες απαγορεύεται να κάνουν στον Επιθεωρητή Μυταρό υποδείξεις για το ποιο σύμβολο ταιριάζει (ή δεν ταιριάζει) με μια συγκεκριμένη κάρτα. Σε αυτό το στάδιο πρέπει να επικρατεί **απόλυτη ησυχία** μεταξύ των παικτών και του Επιθεωρητή Μυταρό!

Στη συνέχεια, οι παίκτες συζητούν μεταξύ τους τι μπορεί να σημαίνει το επιλεγμένο σύμβολο και σε ποια Κάρτα Εικόνων μπορεί να αντιστοιχεί. Οι παίκτες πρέπει να

σκεφτούν μαζί και να αποκλείσουν **1 κάρτα** που πιστεύουν ότι είναι **λάθος**. Αφαιρούν αυτήν την κάρτα από τη σειρά και τη βάζουν στην άκρη. Οι υπόλοιπες κάρτες παραμένουν στη θέση τους.



Ο Νίκος ρίχνει 5 ζάρια. Επιλέγει το σύμβολο «μπαλόνια» και τοποθετεί το ζάρι στην Κάρτα Στοιχείων. Οι υπόλοιποι παίκτες συζητούν και αποφασίζουν να αποκλείσουν την κάρτα με το παρκόμετρο. Καλή επιλογή, γιατί όντως δεν ήταν η κάρτα που έψαχναν!

Αν οι παίκτες επέλεξαν **σωστά** ποια κάρτα **να αποκλείσουν** (η Κάρτα Εικόνων που ψάχνουν είναι ακόμα στη σειρά), ο Επιθεωρητής Μυταρό ρίχνει ξανά τα ζάρια. Παίρνει τα 4 ζάρια, που μόλις χρησιμοποίησε, προσθέτοντας ένα ακόμη από τα υπόλοιπα ζάρια (όπως και πριν, η επιλογή του ζαριού πρέπει να είναι τυχαία). Αφού ρίξει τα ζάρια, επιλέγει **ένα νέο σύμβολο** το οποίο πιστεύει ότι είναι καλό στοιχείο για την Κάρτα Εικόνων που ψάχνουν οι παίκτες. Και αυτήν τη φορά, τοποθετεί το ζάρι που επέλεξε στην Κάρτα Στοιχείων με το κόκκινο βέλος.

Οι υπόλοιποι παίκτες συζητούν τι μπορεί να σημαίνει το επιλεγμένο σύμβολο και σε ποια Κάρτα Εικόνων μπορεί να αντιστοιχεί. Όπως και πριν, πρέπει να συμφωνήσουν και να αποκλείσουν **1 λάθος κάρτα**. Αφαιρούν αυτήν την κάρτα, τοποθετώντας τη στην άκρη. Οι υπόλοιπες κάρτες παραμένουν στη θέση τους.



Ο Νίκος ρίχνει ξανά 5 ζάρια. Επιλέγει το σύμβολο «ανεμόμυλος» και τοποθετεί το ζάρι στην Κάρτα Στοιχείων. Οι υπόλοιποι παίκτες συζητούν και αποφασίζουν να αποκλείσουν την κάρτα με τη συρταριέρα. Καλή επιλογή, γιατί όντως δεν ήταν η κάρτα που έψαχναν!

➔ Το παιχνίδι συνεχίζεται με τον ίδιο τρόπο. Ο Επιθεωρητής Μυταρό **πάντα ρίχνει 5 ζάρια** και τοποθετεί **1 από αυτά** στην Κάρτα Στοιχείων. Οι υπόλοιποι παίκτες συζητούν και πρέπει να **αποκλείσουν 1 κάρτα** που πιστεύουν ότι είναι **λάθος**. Ιδανικά, μετά από 4 γύρους η σωστή κάρτα πρέπει να είναι η μόνη που έχει απομείνει

στο τραπέζι! Συγχαρητήρια: Η ομάδα έλυσε την υπόθεση και αφαίρεσε τις 4 λάθος κάρτες. Κάθε κάρτα που απέκλεισαν μετράει για 1 πόντο, οπότε η ομάδα κέρδισε συνολικά 4 πόντους.



Μετά από 4 στοιχεία (μπαλόνια, ανεμόμυλος, μανιτάρι, μαχαίρι) μόνο η κάρτα με τα σταφύλια έχει απομείνει. Η ομάδα έλυσε την υπόθεση! Η ομάδα κερδίζει 4 πόντους, γιατί απέκλεισε 4 κάρτες.

Τι συμβαίνει σε περίπτωση που οι παίκτες αποκλείσουν την κάρτα που έψαχναν;

Αν η ομάδα αποκλείσει κατά λάθος την κάρτα που έψαχνε, ο γύρος τελειώνει αμέσως. Η ομάδα κερδίζει 1 πόντο για κάθε λάθος κάρτα που απέκλεισε με επιτυχία.

➔ Τοποθετήστε όλες τις λάθος κάρτες που αποκλείστηκαν σε μια στοίβα στην άκρη, ώστε να μπορείτε εύκολα να μετρήσετε το τελικό σας σκορ στο τέλος του παιχνιδιού.

Μία ακόμα συμβουλή: Μερικές φορές, κανένα από τα σύμβολα που ήρθαν στα ζάρια δεν ταιριάζει με τη ζητούμενη κάρτα. Γι' αυτό, είναι σημαντικό η ομάδα να παρακολουθεί ποια σύμβολα ο Επιθεωρητής Μυταρό **δεν** τοποθέτησε στην Κάρτα Στοιχείων. Για παράδειγμα, αν ο Επιθεωρητής φέρει στα ζάρια το σύμβολο του κουμπαρά και η κάρτα που ψάχνετε είναι κάποιο ζώο, τότε ο κουμπαράς θα ήταν ένα πολύ καλό στοιχείο. Αν όμως το ζάρι με τον κουμπαρά δεν τοποθετηθεί στην Κάρτα Στοιχείων, τότε η κάρτα που ψάχνεται μάλλον δεν είναι ζώο.

Ο επόμενος γύρος

Επιστρέψτε όλες τις κάρτες έχουν απομείνει στο κέντρο του τραπεζιού πίσω στο κουτί. Τοποθετήστε 5 νέες Κάρτες Εικόνων στο κέντρο του τραπεζιού και ξεκινήστε τον 2ο γύρο όπως περιγράψαμε παραπάνω. Τώρα, τον ρόλο του Επιθεωρητή Μυταρό παίρνει ο επόμενος παίκτης στη σειρά, με τη φορά του ρολογιού. Το παιχνίδι τελειώνει όταν ολοκληρωθεί και ο 5ος γύρος και τότε οι παίκτες μετράνε όλες τις λάθος κάρτες που απέκλεισαν, για να δουν πόσο καλά τα πήγαν:

0-11 πόντοι: Λαγωνικό για κλάματα
12 πόντοι: Εκπαιδευόμενος Αστυνόμος
13 πόντοι: Αστυφύλακας
14 πόντοι: Αρχηγός της Αστυνομίας
15 πόντοι: Ερευνητής

16 πόντοι: Πράκτορας του FBI
17 πόντοι: Κρυπτογράφος
18 πόντοι: Διεθνής Κατάσκοπος
19 πόντοι: Ιδιοφυής Ερευνητής
20 πόντοι: Αρχηγός Ντετέκτιβ