

ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ ΒΕΤΕΡΑΝΩΝ

ΓΙΑ ΟΣΟΥΣ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΣΚΗΣΕΙ!



Κάντε τις ακόλουθες τροποποιήσεις (οι υπόλοιποι κανόνες παραμένουν οι ίδιοι):

- Στο σημείο **4** του γύρου:
 - Πριν ονομάσει έναν παίκτη, ο ΚΑΠΤΕΝ πρέπει να πει ακριβώς την τιμή της κάρτας που θα ανοιχτεί. Για κάθε λάθος, ένας δείκτης πηγαίνει στην **περιοχή κακάκια** του ταμπλό.
 - Επιπλέον, ο ΚΑΠΤΕΝ **δεν ανοίγει την δική του κάρτα**.

*Σημειώσεις: - δεν έχει πλέον σημασία η ανοδική σειρά
- ο ΚΑΠΤΕΝ μπορεί να πει τον ίδιο αριθμό περισσότερες από μια φορές.*

- Μόλις οι κάρτες **Αριθμού** όλων των άλλων παικτών ανοιχτούν και τοποθετηθούν στο ταμπλό, οι παίκτες πρέπει να συμφωνήσουν για το ποιος είναι ο αριθμός της κάρτας του ΚΑΠΤΕΝ.
 - Αν πουν τον σωστό αριθμό, ένας δείκτης από την **περιοχή κακάκια** επιστρέφει στην **περιοχή μονόκερου**.
 - Αν κάνουν λάθος, δεν χάνουν άλλο δείκτη.
- Κατόπιν ξεκινάει ένας νέος γύρος.

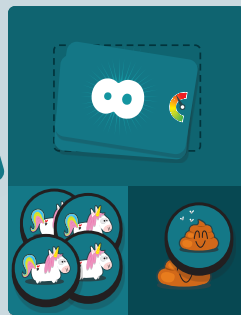
Δική σας η ευθύνη!

Παράδειγμα:

Ο 1ος γύρος έχει σχεδόν τελειώσει: ο ΚΑΠΤΕΝ έχει βρει τον ακριβή αριθμό σε 3 από τους 4 συμπαίκτες του.

Τώρα, αν οι συμπαίκτες του μαντέψουν τον αριθμό της κάρτας του σωστά, ο χαμένος δείκτης θα επιστραφεί.

Αν κάνουν λάθος, τίποτα δεν συμβαίνει.



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ:



- 125 κάρτες **Θεμάτων**



- 10 κάρτες **Αριθμού**

- Ένα ταμπλό



- 8 δείκτες



- Κανόνες



Aurélien Picolet



4-9 ΠΑΙΚΤΕΣ

14+ ΕΤΩΝ

ΚΑΝΟΝΕΣ ΓΙΑ 4 ΕΩΣ 8 ΠΑΙΚΤΕΣ

Το ΔΕΚΑ είναι ένα παιχνίδι συνεργασίας: όλοι οι παίκτες είναι στην ίδια ομάδα.

- Πάρτε 5 τυχαίες κάρτες **Θέματος** και κάντε τις μια στοίβα στο τραπέζι.
- Βάλτε τόσους δείκτες όσοι είναι οι παίκτες στην **περιοχή μονόκερου** του ταμπλό.
- Ο πιο αστείος παίκτης είναι ο **ΚΑΠΤΕΝ** για τον 1^ο γύρο (στον επόμενο γύρο θα είναι ο παίκτης στα αριστερά του κ.ο.κ.).

Και ξεκινάμε! Μια παρτίδα αποτελείται από 5 γύρους.

Ένας γύρος:

- 1 Ο **ΚΑΠΤΕΝ** παίρνει την 1η κάρτα **Θέματος** και διαβάζει δυνατά ένα από τα δυο θέματα.
- 2 Μοιράστε από μια κλειστή κάρτα **Αριθμού** σε όλους τους παίκτες. Καθένας κοιτάζει την κάρτα του χωρίς να τη δείξει στους υπόλοιπους.
- 3 Ο **ΚΑΠΤΕΝ** και οι υπόλοιποι παίκτες, με οποιαδήποτε σειρά, σκέφτονται και λένε μια απάντηση που να αντιστοιχεί στον μυστικό τους αριθμό.

**Η ΜΟΡΦΗ ΤΗΣ ΑΠΑΝΤΗΣΗΣ ΕΞΑΡΤΑΤΑΙ ΑΠΟ ΤΟΝ ΑΡΙΘΜΟ
ΑΠΟ ΤΟ 1 (ΜΕ ΠΡΑΣΙΝΟ) ΕΩΣ ΤΟ 10 (ΜΕ ΚΟΚΚΙΝΟ).**

- 4 Κατόπιν, ο **ΚΑΠΤΕΝ** πρέπει να μαντέψει τη ΣΕΙΡΑ των απαντήσεων, από τον χαμηλότερο έως τον υψηλότερο αριθμό:
 - Ονομάζει έναν παίκτη,
 - Αυτός ο παίκτης τοποθετεί την κάρτα **Αριθμού** του ανοιχτή στο ταμπλό,
 - Ο **ΚΑΠΤΕΝ** συνεχίζει να μαντεύει τη σειρά των καρτών των άλλων παικτών (και του **ΚΑΠΤΕΝ**) ανάλογα με τις απαντήσεις τους.
- ⚠ Αν μια κάρτα είναι μικρότερη από την προηγούμενη: μετακινήστε ένα δείκτη από την **περιοχή μονόκερου** στην **περιοχή κακάκια**. Και ο γύρος συνεχίζεται.

- Αν οποιαδήποτε στιγμή όλοι οι δείκτες είναι στην **περιοχή κακάκια**: το παιχνίδι τελειώνει!
- Αν μείνουν δείκτες στην **περιοχή μονόκερου** στο τέλος του 5^{ου} γύρου: **νικήσατε!**

ΚΑΛΗ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ!

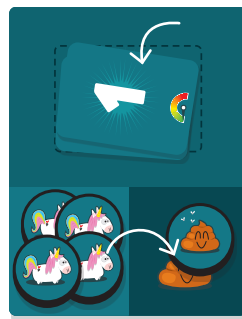
ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΜΕ 5 ΠΑΙΚΤΕΣ



Ο **ΚΑΠΤΕΝ** προσπαθεί να βάλει τις απαντήσεις με τη σωστή σειρά:

- «**Λάσσυ**». Ο παίκτης που έδωσε αυτή την απάντηση τοποθετεί την κάρτα με το 4 ανοιχτή στο ταμπλό.
- «**Αρνάκι**». Η κάρτα 1 τοποθετείται πάνω στην προηγούμενη. Υπάρχει λάθος, οπότε ένας δείκτης πηγαίνει στον **περιοχή κακάκια**.
- «**Τουίτυ**». Η κάρτα 3 τοποθετείται πάνω στην προηγούμενη (το 3 είναι μεγαλύτερο από το 1, οπότε όλα καλά).
- Και ούτω καθεξής, με τον «**Γκοτζίλα**» (9) και τον «**Φρέντι Κρούγκερ**» (10).

Στο τέλος του γύρου ένας δείκτης βρίσκεται στην **περιοχή κακάκια**.



ΚΑΝΟΝΕΣ ΓΙΑ 9 ΠΑΙΚΤΕΣ

- Ξεκινήστε με 8 δείκτες στην **περιοχή μονόκερου**: θα υπάρχουν μόνο 8 απαντήσεις σε κάθε γύρο.
- Ο **ΚΑΠΤΕΝ** δεν έχει αριθμό και δεν θα δώσει απάντηση. Απλά μαντεύει τη σειρά των απαντήσεων των υπόλοιπων παικτών.

ΝΑ ΘΥΜΑΣΤΕ

- Οι κάρτες **Αριθμού** που απομένουν παραμένουν κλειστές.
- Μετακινείτε έναν δείκτη στην **περιοχή κακάκια** ΜΟΝΟ αν η ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΗ κάρτα είναι μεγαλύτερη: *Ανοίγεται η κάρτα 4, και μετά η κάρτα 2 → ένας δείκτης μετακινείται στην **περιοχή κακάκια**. Αν όμως μετά ανοίξετε την κάρτα 3, όλα είναι καλά, γιατί το 3 είναι μεγαλύτερο από το 2.*

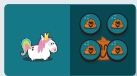
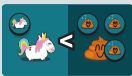
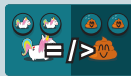
Οι απαντήσεις:

- Ο σκοπός είναι να απαντήσετε (λέξεις, χειρονομίες...) σχετικά με το Θέμα. Δεν επιτρέπεται να πείτε τον αριθμό της κάρτας σας, ακόμα και έμμεσα. *Για παράδειγμα, με τον αριθμό 3, δεν μπορείτε να πείτε «είναι 3 βαθμοί», ή «όπως τα τρία γουρουνάκια».*
- Μπορείτε να επαναλάβετε την απάντηση, αλλά δεν μπορείτε να την αλλάξετε.

Νέος γύρος:

- Πάρτε πίσω όλες τις κάρτες **Αριθμού**: εκείνες στο ταμπλό και εκείνες που δεν χρησιμοποιήθηκαν.
- Μην πειράξετε τους δείκτες.

Βαθμολογήστε την απόδοση σας:

	Μόνο κακάκια	Περισσότερα κακάκια	Περισσότεροι ή ίσοι μονόκεροι	Μόνο μονόκεροι
ΔΕΙΚΤΕΣ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ				
ΕΠΙΠΕΔΟ	Τι στο καλό; Πονάει η κοιλιά σας; 	Όχι άσχημα, προσπαθήστε πάλι και θα τα πάτε καλύτερα! 	Είστε καλοί! Το έχετε! 	Πρωταθλητές: η τέλεια βαθμολογία, τα καταφέρατε! Δοκιμάστε την παραλλαγή ΒΕΤΕΡΑΝΩΝ! 