



Πόσο καλά με ξέρεις;

Κανόνες παιχνιδιού

Πόσο καλά με ξέρεις;

Κανόνες παιχνιδιού

Αριθμός παικτών: 2-8 Διάρκεια παιχνιδιού: 30'-45'

Πόσες φορές έχεις σκεφτεί πως ξέρεις τα πάντα για τον άνθρωπο που αγαπάς;

Κι όμως, ξαφνικά, σε εκπλήσσει με κάτι μικρό: ένα βλέμμα, μια επιθυμία, μια ανάμνηση.

Το «Πόσο καλά με ξέρεις;» είναι ένα παιχνίδι που ξεδιπλώνει μια διαδρομή γεμάτη χαμόγελα, ερωτήσεις, μικρές προκλήσεις, διασκέδαση αλλά και ευκαιρίες να ξαναερωτευτείτε και να γνωριστείτε ακόμη καλύτερα. Σε κάθε βήμα, θα ανακαλύπτετε πόσο σας ενώνουν οι αναμνήσεις, τα όνειρα και οι μικρές, καθημερινές συνήθειες.

Ο στόχος; Να συναντηθείτε στη μέση της διαδρομής και να συνειδητοποιήσετε πόσο πολύ ταιριάζετε.

Κι όποιος φτάσει πιο μακριά... ίσως κερδίσει ένα μικρό έπαθλο (ή άλλον ένα λόγο να αγαπά περισσότερο).

Στόχος

Οι δύο παίκτες/σύντροφοι ξεκινούν από τα δύο άκρα του μονοπατιού. Ο καθένας πρέπει να μαντέψει τι αρέσει ή τι δεν αρέσει στον άλλο, για να μπορέσουν να συναντηθούν στη μέση.

Καθώς προχωράτε, θα εμφανίζονται μικρές προκλήσεις, που θα πρέπει να ολοκληρώσετε. Όταν συναντηθείτε, το παιχνίδι τελειώνει.

Όποιος έχει προχωρήσει πιο πολύ κερδίζει ένα δώρο.

Αν παίζουν πολλά ζευγάρια, το πρώτο που θα συναντηθεί κερδίζει και παίρνει ένα βραβείο.

Περιεχόμενα παιχνιδιού

- 150 κάρτες θεμάτων (10 κατηγορίες, 15 κάρτες ανά κατηγορία)
- 132 κάρτες προκλήσεων (11 κατηγορίες, 12 κάρτες ανά κατηγορία)
- 42 κάρτες ανταμοιβών (32 για τους συντρόφους και 10 για τα ζευγάρια)
- 5 κάρτες ισοπαλίας
- 55 μάρκες προκλήσεων (5 μάρκες για κάθε κατηγορία πρόκλησης)
- Πίνακας αξιολόγησης θεμάτων
- Στοιχεία μονοπατιού:
 - 1 κεντρικό τμήμα
 - 6 τμήματα μονοπατιού
- 8 πιόνια (2 προσωποποιημένα, 6 μη προσωποποιημένα)
- 40 κάρτες αξιολόγησης θεμάτων (8 σετ των 5 καρτών/βαθμολογιών, 2 προσωποποιημένα σετ, 6 μη προσωποποιημένα σετ)



1. Μάρκες

2. Ταμπλό - Θέσεις κίνησης

3. Κάρτες πρόκλησης

4. Κάρτες ισοπαλίας

5. Πίνακες θεμάτων

6. Κάρτες θεμάτων

7. Κάρτες επάθλων ζευγαριών

8. Εξατομικευμένα πιόνια

9. Εξατομικευμένες κάρτες βαθμολογίας

10. Μη εξατομικευμένα πιόνια

11. Μη εξατομικευμένες κάρτες βαθμολογίας

Κατηγορίες

Το βασικό παιχνίδι περιλαμβάνει 6 διαφορετικές **κατηγορίες προκλήσεων**, ενώ συνολικά υπάρχουν 11 διαθέσιμες.

Κατηγορίες που περιλαμβάνονται στο βασικό παιχνίδι:

- Διασκεδαστικές προκλήσεις
- Ποπ κουλτούρα
- Ζωή στο σπίτι
- Ώρα για δράση
- Η μάχη των φύλων
- Πόσο καλά με ξέρεις;

Ελεγκτάσεις θεμάτων:

- Λίστες
- Φανταστικά σενάρια
- Πόσο καλά με ξέρεις (βαθύτερα)
- Ερωτικά
- Ερωτικές προκλήσεις

Κατηγορία πρόκλησης και οδηγός έγχρωμων μαρκών



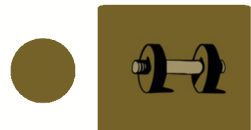
Διασκεδαστικές
προκλήσεις



Ποπ κουλτούρα



Ζωή στο σπίτι



Ωρα για δράση



Η μάχη
των φύλων



Πόσο καλά
με ξέρεις;



Λίστες



Φανταστικά
σενάρια



Πόσο καλά
με ξέρεις
(βαθύτερα)



Ερωτικά



Ερωτικές
προκλήσεις

Οδηγός για τις κάρτες θεμάτων, τις κάρτες ανταμοιβής
και τις κάρτες απόφασης νικητή



Ρούχα



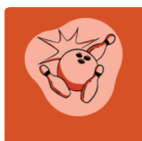
Άνεση και χαλάρωση



Χόμπι



Φαγητό



Αθλητισμός



Μουσική, ταινίες,
σειρές, βιβλία



Ερωτικά



Ταξίδια



Κοινές
δραστηριότητες



Ποπ
κουλτούρα



Ανταμοιβές
συντρόφου



Ανταμοιβές
ζευγαριού



Κάρτες
ισοπαλίας

Προετοιμασία παιχνιδιού

1. Τοποθέτησε το κεντρικό τμήμα του ταμπλό στη μέση του τραπέζιού. Έπειτα, τοποθέτησε τα τμήματα του μονοπατιού έτσι ώστε κάθε πλευρά να έχει τον ίδιο αριθμό τμημάτων. Αν θέλεις το παιχνίδι να είναι σύντομο ή μεγαλύτερης διάρκειας, χρειάζεσαι:

- 4 τμήματα μονοπατιού (για σύντομο παιχνίδι)
- 6 τμήματα μονοπατιού (για μεγαλύτερης διάρκειας παιχνίδι)

2. Τοποθέτησε τον πίνακα αξιολόγησης θεμάτων δίπλα στο μονοπάτι.

3. Ανακάτεψε καλά τις κάρτες θεμάτων και βάλε τη στοίβα σε σημείο εύκολα προσβάσιμο, δίπλα στον πίνακα αξιολόγησης

4. Συμφωνήστε με τον σύντροφό σου και τους υπόλοιπους παίκτες πόσες διαφορετικές κατηγορίες προκλήσεων θέλετε να χρησιμοποιήσετε σε αυτόν τον γύρο παιχνιδιού. Χώρισε τις κατηγορίες σε ξεχωριστές στοίβες, ανακάτεψε καλά κάθε μία και τοποθέτησέ τις κοντά στο ταμπλό.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ!

- Αν παίζουν ένα ή δύο ζευγάρια, να περιλάβεις τουλάχιστον πέντε κατηγορίες προκλήσεων.
- Αν παίζουν τρία ζευγάρια, να περιλάβεις τουλάχιστον επτά κατηγορίες.
- Αν παίζουν τέσσερα ζευγάρια, να περιλάβεις τουλάχιστον εννιά κατηγορίες.

5. Κάθε τμήμα μονοπατιού έχει τέσσερις διαδοχικές θέσεις. Σε κάθε θέση τοποθέτησε μία μάρκα (έναν έγχρωμο δίσκο που αντιστοιχεί στην κατηγορία πρόκλησης). Ανάλογα με τον αριθμό των θεμάτων που παίζονται, τοποθέτησε τις χρωματιστές μάρκες σύμφωνα με μία από τις προτεινόμενες διατάξεις που απεικονίζονται στη σελίδα **18 και 19.**

Εναλλακτικά, οι παίκτες είναι ελεύθεροι να οργανώσουν τις προκλήσεις όπως επιθυμούν.

6. Ανακάτεψε καλά τη στοίβα με τις κάρτες ανταμοιβών για τους συντρόφους και μοίρασε τρεις κάρτες σε κάθε παίκτη.

Κάθε σύντροφος βαθμολογεί τις κάρτες που έλαβε, αποφασίζοντας ποια είναι η πιο πολύτιμη, ποια η μεσαία και ποια η λιγότερο πολύτιμη. Έπειτα τοποθετεί τις κάρτες με τη σειρά αυτή δίπλα στο μονοπάτι από τη δική του πλευρά.

Αν παίζουν περισσότερα από ένα ζευγάρια, εκτός από τις προσωπικές ανταμοιβές, ανακάτεψε και τη στοίβα με τις κάρτες ανταμοιβών για τα ζευγάρια, τράβηξε τρεις κάρτες από την κορυφή και τοποθέτησέ τις ανοιχτές δίπλα στο ταμπλό.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν παίζουν πολλά ζευγάρια, ανακάτεψε και τη στοίβα Καρτών ισοπαλίας και τοποθέτησέ την κοντά στο ταμπλό.

7. Κάθε παίκτης παίρνει το σετ του με τις κάρτες αξιολόγησης και διαλέγει ένα πiónι.

Οι σύντροφοι τοποθετούν τα πiónια τους σε αντίθετες πλευρές του ταμπλό, αντικριστά.

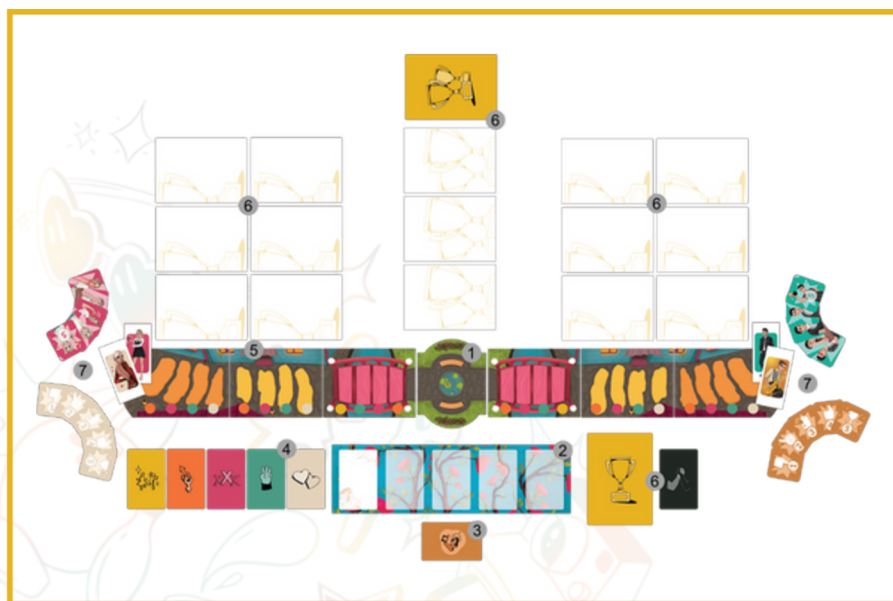
Αν παίζουν δύο ή περισσότερα ζευγάρια, βεβαιωθείτε ότι οι σύντροφοι κάθονται ακριβώς απέναντι για τη σωστή σειρά γύρων (ώστε τα ζευγάρια να μη διασταυρώνονται διαγώνια).

Ξεκινά ο παίκτης που είχε πιο πρόσφατα γενέθλια.

Αν παίζουν πολλά ζευγάρια, πρώτα παίζει το ζευγάρι που φιλήθηκε πιο πρόσφατα.



Προετοιμασία παιχνιδιού για 2 παίκτες.



Προετοιμασία παιχνιδιού για 4 παίκτες.

Πώς παίζεται το παιχνίδι

Οι παίκτες παίζουν εναλλάξ, δηλαδή ο ένας μετά τον άλλον.
Αν υπάρχουν πολλά ζευγάρια, το παιχνίδι προχωρά με τη φορά του ρολογιού. Πρώτα παίζει ο πρώτος παίκτης από κάθε ζευγάρι και μετά ο δεύτερος, με την ίδια σειρά. Γι' αυτό είναι καλό τα ζευγάρια να μην κάθονται διαγώνια, για να μην μπερδεύεται η σειρά.

Κάθε παίκτης, όταν έρχεται η σειρά του, περνάει από τρεις φάσεις:

1. Φάση βαθμολογίας

Ο σύντροφος του παίκτη που παίζει (Παίκτης 2) τραβάει 5 κάρτες θεμάτων από τη στοίβα.



Ο Παίκτης 2 τοποθετεί τις 5 κάρτες στα κατάλληλα σημεία πάνω στο ταμπλό.

- Στη συνέχεια, ο Παίκτης 2 βαθμολογεί τις κάρτες μυστικά, χρησιμοποιώντας τις δικές του κάρτες βαθμολογίας.

- Η βαθμολογία δείχνει πόσο του/της αρέσει κάθε κατηγορία, από το 5 (του/της αρέσει πάρα πολύ) ως το 1 (του/της αρέσει λιγότερο). Οι κάρτες με τη βαθμολογία τοποθετούνται ανά μία δίπλα σε κάθε κάρτα κατηγορίας, κρυφά (με την όψη προς τα κάτω), ώστε ο άλλος παίκτης να μην τις βλέπει.
- Η σειρά είναι πάντα από αριστερά προς τα δεξιά.



Αφού τραβηχτούν οι κάρτες, ο Παίκτης 2 βάζει τη βαθμολογία του σε κάθε κάρτα, με τη σειρά από αριστερά προς τα δεξιά.

- Τώρα ο Παίκτης 1 προσπαθεί να μαντέψει τι βαθμολογία έβαλε ο/η σύντροφός του σε κάθε θέμα, τοποθετώντας τις δικές του κάρτες βαθμολογίας δίπλα στις κάρτες.



Αφού ο Παίκτης 2 τοποθετήσει τις βαθμολογίες του, ο Παίκτης 1 βάζει τις δικές του, προσπαθώντας να μαντέψει τις επιλογές του Παίκτη 2.

- Όταν και οι δύο έχουν τοποθετήσει τις βαθμολογίες τους, ο Παίκτης 2 τις αποκαλύπτει για να συγκρίνουν τα αποτελέσματα. Όσες περισσότερες βαθμολογίες ταιριάζουν, τόσο καλύτερα γνωρίζονται οι δύο παίκτες μεταξύ τους.

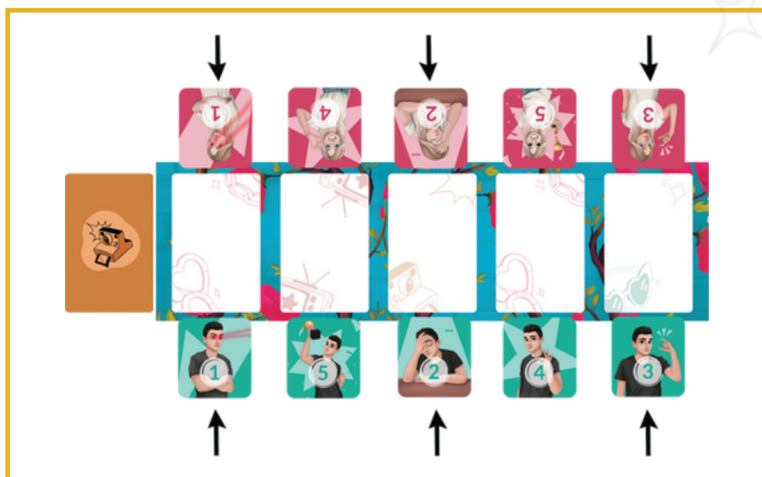


Οι κάρτες του Παίκτη 2 αποκαλύπτονται και οι παίκτες ελέγχουν πόσες βαθμολογίες ταιριάζουν μεταξύ τους.

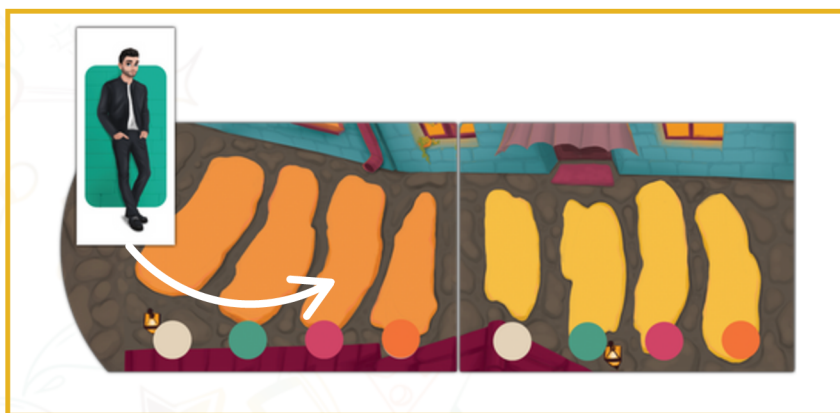
2. Φάση κίνησης

Ανάλογα με το πόσες βαθμολογίες ταιριάζουν, ο παίκτης που παίζει μετακινεί το πιόνι του στο ταμπλό ως εξής:

- 1 ταιρίασμα – προχωρά 1 θέση
- 2 ταιριάσματα – προχωρά 2 θέσεις
- 3 ταιριάσματα – προχωρά 3 θέσεις
- 5 ταιριάσματα – προχωρά 5 θέσεις



Ο Παίκτης 1 μάντεψε σωστά 3 από τις βαθμολογίες του Παίκτη 2, οπότε προχωρά 3 θέσεις μπροστά.



Αν δε μαντέψει καμία σωστά, τότε το πιόνι του πάει 1 θέση πίσω.

3. Φάση πρόκλησης

- Αφού μετακινηθεί, ο παίκτης πρέπει να ολοκληρώσει μια πρόκληση από την κατηγορία που αντιστοιχεί στο τετράγωνο όπου βρίσκεται.
- Ο παίκτης τραβά μια κάρτα πρόκλησης από τη σωστή στοίβα και τη διαβάζει δυνατά.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μόνο ο παίκτης που έχει σειρά μπορεί να προσπαθήσει την πρόκληση.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το κεντρικό κομμάτι του ταμπλό είναι ξεχωριστό. Αν ένας παίκτης καταλήξει εκεί, μπορεί να διαλέξει πρόκληση από όποια κατηγορία θέλει.

- Η πρόκληση εκτελείται αμέσως. Αν υπάρχει αμφιβολία για το αν ολοκληρώθηκε σωστά, ο/η σύντροφος του παίκτη αποφασίζει. Αν η πρόκληση ολοκληρωθεί με επιτυχία, ο παίκτης κρατά την κάρτα μέχρι το τέλος του παιχνιδιού.
- Αν αποτύχει, η κάρτα αφήνεται στην άκρη και το παιχνίδι συνεχίζεται. Ο παίκτης που απέτυχε στη δοκιμασία μετακινείται μία θέση πίσω.



Ο Παίκτης 1 καταλήγει στο τετράγωνο "Ποπ κουλτούρα", τραβά κάρτα από εκείνη τη στοίβα και τη διαβάζει δυνατά.

Τελικός γύρος

Όταν τα ζευγάρια συναντιούνται στο ίδιο τετράγωνο, το παιχνίδι μπαίνει στο τελικό στάδιο.

Αν όλοι οι παίκτες έχουν παίξει ίσο αριθμό γύρων (δηλαδή το ζευγάρι συναντήθηκε κατά τη διάρκεια της τελευταίας σειράς του γύρου), το παιχνίδι τελειώνει και ανακηρύσσεται νικητής.

Αν ο γύρος δεν έχει ολοκληρωθεί (δηλαδή το ζευγάρι συναντήθηκε όταν ο παίκτης που δεν ήταν τελευταίος στον γύρο έκανε κίνηση), το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι όλοι να έχουν παίξει ίσο αριθμό γύρων.

Τα ζευγάρια δεν μπορούν να προσπεράσουν το ένα το άλλο στην πορεία, δηλαδή δεν επιτρέπεται να περάσεις πάνω από τον σύντροφό σου.

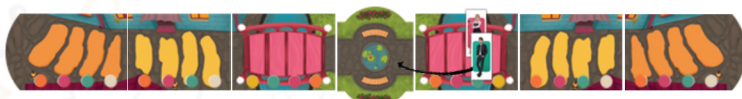
Αν ένας παίκτης προσπαθήσει να περάσει τον σύντροφό του, δεν μπορεί.

Αντί γι' αυτό, οι δύο παίκτες κινούνται μαζί προς τα πίσω για τις υπόλοιπες θέσεις που μένουν.

Αν αυτή η κίνηση προς τα πίσω φέρει τους παίκτες στην πλευρά του άλλου, τότε σταματούν στο κέντρο του ταμπλό όπου συναντιούνται επίσημα τα ζευγάρια και το παιχνίδι μπαίνει στον τελικό γύρο.



Ο Παίκτης 1 προχωράει τρεις θέσεις και φτάνει εκεί που είναι ο σύντροφός του.



Στη σειρά του, ο Παίκτης 2 μάντεψε σωστά τέσσερα και προχωράει μαζί με τον σύντροφό του τρεις θέσεις μέχρι το κέντρο.



Η σειρά του Παίκτη 2 είναι η τελική, οπότε το παιχνίδι τελειώνει (και οι δύο παίκτες έχουν παίξει τον ίδιο αριθμό γύρων). Επειδή βρέθηκαν στο κέντρο, και οι δύο μπορούν να διεκδικήσουν μια ανταμοιβή.

Τέλος του παιχνιδιού

Το παιχνίδι τελειώνει στον γύρο που τα ζευγάρια συναντιούνται στο ίδιο τετράγωνο, αφού όλοι οι παίκτες έχουν παίξει ίσο αριθμό γύρων.

Ο σύντροφος που έχει προχωρήσει περισσότερο στο ταμπλό (δηλαδή πέρασε στην άλλη πλευρά) κερδίζει και διαλέγει έπαθλο από τη στοίβα που είχε επιλέξει στην αρχή του παιχνιδιού. Ανάλογα με το πόσες προκλήσεις ολοκλήρωσε, ο νικητής παίρνει:

- Το λιγότερο πολύτιμο έπαθλο αν ολοκλήρωσε 2 προκλήσεις
- Το μεσαίο έπαθλο αν ολοκλήρωσε 3 προκλήσεις
- Το πιο πολύτιμο έπαθλο αν ολοκλήρωσε 4 προκλήσεις

Αν τα ζευγάρια συναντηθούν στο κεντρικό κομμάτι, κάθε παίκτης παίρνει από ένα έπαθλο από τη δική του στοίβα.

Αν παίζουν πολλά ζευγάρια, κερδίζει το πρώτο ζευγάρι που συναντιέται στο ίδιο τετράγωνο.

Αν, στον τελικό γύρο, πολλά ζευγάρια συναντηθούν, ο νικητής βγαίνει με την εξής διαδικασία:

Τα ζευγάρια τραβούν μια κάρτα πρόκλησης από τη νικητήρια στοίβα προκλήσεων.

Το ζευγάρι που πετυχαίνει καλύτερα την πρόκληση κερδίζει.

Το νικητήριο ζευγάρι επιλέγει ένα από τα τρία έπαθλα των ζευγαριών που είχαν αποκαλυφθεί στην αρχή.

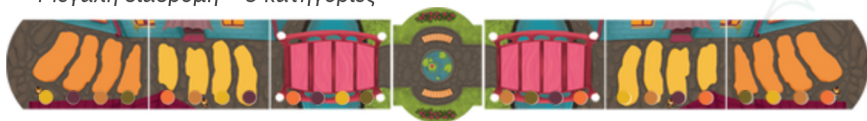
Επίσης, ο πιο επιτυχημένος σύντροφος από κάθε ζευγάρι (αυτός που προχώρησε περισσότερο στο ταμπλό) παίρνει έπαθλο, σύμφωνα με τους παραπάνω κανόνες για τις προκλήσεις που ολοκλήρωσε.

Σημείωση: Αν παίζουν πολλά ζευγάρια, κάθε ζευγάρι φτιάχνει τη δική του στοίβα με έπαθλα, από την οποία διαλέγει στο τέλος του παιχνιδιού.

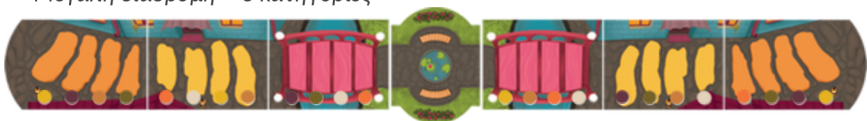
Προτεινόμενες διατάξεις για τις μάρκες προκλήσεων

Ανάλογα με τον αριθμό των παικτών και τις κατηγορίες προκλήσεων που θέλετε να συμπεριλάβετε, προτείνουμε τις εξής επιλογές:

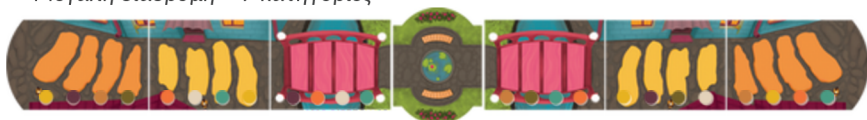
Μεγάλη διαδρομή – 5 κατηγορίες



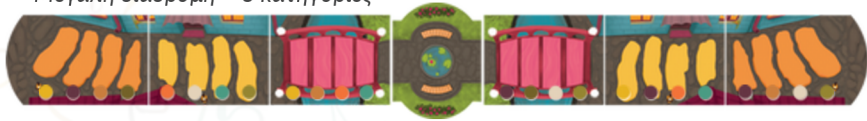
Μεγάλη διαδρομή – 6 κατηγορίες



Μεγάλη διαδρομή – 7 κατηγορίες



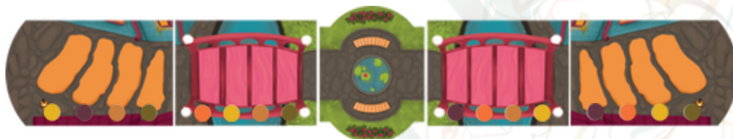
Μεγάλη διαδρομή – 8 κατηγορίες



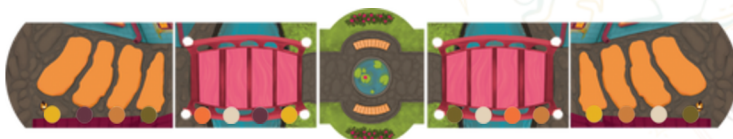
Μεγάλη διαδρομή – 9 κατηγορίες



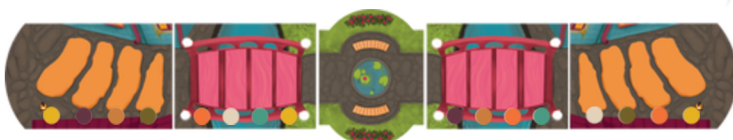
Σύντομη διαδρομή – 5 κατηγορίες



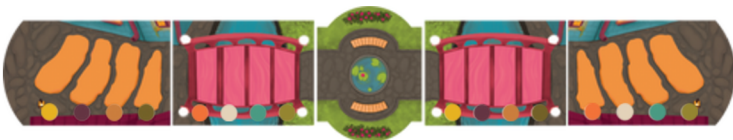
Σύντομη διαδρομή – 6 κατηγορίες



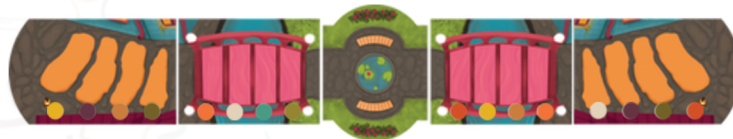
Σύντομη διαδρομή – 7 κατηγορίες



Σύντομη διαδρομή – 8 κατηγορίες



Σύντομη διαδρομή – 9 κατηγορίες



Σημείωση: Μπορείτε να τοποθετήσετε τις χρωματιστές μάρκες προκλήσεων όπως θέλετε, αλλά προτείνουμε να ανακατέψετε τις κατηγορίες, για να γίνει το παιχνίδι πιο διασκεδαστικό.

