

STEAM_S.T.E.A.M.L.S.



ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

-ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ;



Επιτραπέζιο ονομάζεται
κάθε παιχνίδι που
παίζεται πάνω στο
τραπέζι. Μπορούν να
συμμετέχουν 1 ή
περισσότερα άτομα και
κύριος σκοπός είναι η
διασκέδαση και, σε άλλες
περιπτώσεις, η αποκόμιση
γνώσεων ή η νοητική
άσκηση.



Ο ανταγωνισμός που πολλές φορές υπάρχει είναι σημαντικό στοιχείο στην εξέλιξη του παιχνιδιού, ένας πιο γενικός όρος θα ήταν η ευγενής άμιλλα.



Υπάρχουν διαφόρων ειδών επιτραπέζια παιχνίδια, που κυρίως διακρίνονται σε κλασικά και σύγχρονα. Στα σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια κατατάσσονται και τα παιχνίδια ερωτήσεων.



Μόλις τα τελευταία χρόνια, τα επιτραπέζια παιχνίδια αυξάνονται σταθερά σε δημοτικότητα. Η τάση δεν μπορεί να αμφισβητηθεί και αποδεικνύεται από μια γρήγορη αναζήτηση στο **Google** ή μια ματιά στον πολλαπλασιασμό καφετεριών επιτραπέζιων παιχνιδιών παγκοσμίως (*board-games-cafe*). Ενώ στο εξωτερικό είναι πλέον ευρύτατα διαδεδομένα, στη χώρα μας έρχεται –ως μόδα- με σχετική καθυστέρηση...



Αυτό είναι εμφανές στα στατιστικά στοιχεία του Kickstarter, όπου τα επιτραπέζια παιχνίδια είναι από τα πιο δημοφιλή στις κατηγορίες games που χρηματοδοτούνται από το κοινό. Το YouTube συμμετέχει σε αυτήν την «αναγέννηση επιτραπέζιων παιχνιδιών», με σειρές όπως το «*Will Wheaton's board games*», πυροδοτώντας έναν ανανεωμένο ενθουσιασμό στο παιχνίδι.



Η αγορά επιτραπέζιων παιχνιδιών σήμερα είναι γεμάτη με μια μεγάλη ποικιλία παιχνιδιών: στρατηγική (strategy games), παιχνίδι ρόλων (R.P.G.), τακτικής ευκαιριών (moneyheist), σεναρίων (storytelling), ακαδημαϊκών/ εκπαιδευτικών (educational), , κλπ. .



Οι άνθρωποι παίζουν επιτραπέζια παιχνίδια από τη **Λίθινη Εποχή** (ή ίσως νωρίτερα), καθώς οι άνθρωποι άρχισαν να ζουν μαζί σε ομάδες, η φυσική επιθυμία για ψυχαγωγία και ανταγωνισμό αναπόφευκτα δημιούργησε τα **πρώτα παιχνίδια** δεξιοτήτων, στρατηγικής και τύχης. Τέτοια πρώτα παιχνίδια φτιαχνόταν από πέτρες, κόκκαλα, πηλό, κ.α..



Το χόμπι των board games ξεκίνησε εδώ και χιλιετίες και έχει διαμορφωθεί από τον πολιτισμό και την παράδοση παγκοσμίως, εξελίσσεται κατά τη διάρκεια των αιώνων και εμφανίζεται σε πολλές ευρηματικές εκδηλώσεις σε όλη την ανθρώπινη ιστορία.



Ο Σοφοκλής ισχυρίστηκε ότι ο Παλαμήδης επινόησε τα ζάρια περίπου το 1400 π.Χ. και, βέβαια, κυβικές πέτρες και πήλινα ζάρια έχουν βρεθεί από αυτήν την περίοδο με αριθμούς στα πρόσωπά τους. Στην πραγματικότητα, τα ζάρια αναπτύχθηκαν ανεξάρτητα από πολλούς αρχαίους πολιτισμούς σε όλο τον κόσμο - και πολύ πριν!



Knucklebone Dice από την Ελλάδα / Θράκη, 3ος αιώνας π.Χ.

Μια σειρά από 49 μικρές
σκαλιστές ζωγραφισμένες
πέτρες βρέθηκαν στον τάφο
ταφής 5,000 ετών Βαsur
Höyük στη **νοτιοανατολική
Τουρκία**. Αυτά είναι τα
πρώτα κομμάτια παιχνιδιών
που βρέθηκαν ποτέ.

Παρόμοια κομμάτια έχουν
βρεθεί στη **Συρία και το Ιράκ**
(Ουρ, Νινευή, Βαβυλώνα) και
δείχνουν τις ρίζες των
παιχνιδιών που προέρχονται
από τους πρώιμους
πολιτισμούς της
Μεσοποταμίας.



Το **τάβλι** προέρχεται από την αρχαία Περσία πριν από 5,000 χρόνια. Το σκάκι, το **Pachisi** και το **Chaupar** κατάγονται από την Ινδία. Τα **Go** και **Liubo** κατάγονται από την Κίνα. Το **Shax** προέρχεται από τη Σομαλία. Το **Bao** (παιχνίδι mancala) παίζεται ακόμα σε όλη την Ανατολική Αφρική. Ο **Patolli** προήλθε από τη Μεσοαμερική που έπαιζαν οι αρχαίοι Αζτέκοι και το **Royal Game of Ur** βρέθηκε στους Βασιλικούς Τάφους του Ουρ, που χρονολογούνται από τη Μεσοποταμία πριν από 4,600 χρόνια.





Το αρχαίο Royal Game Of Ur είναι πιθανώς το παλαιότερο επιτραπέζιο παιχνίδι στον κόσμο. Αυτό το παιχνίδι είναι τουλάχιστον **4,500 ετών** και παίχτηκε στη Μέση Ανατολή από τους Σουμέριους. Είναι ένα βασικό παιχνίδι αγώνων (παρόμοιο με το τάβλι) με πολύ απλούς κανόνες, αλλά ίσως αναπάντεχα, μπορεί να έχει εξαιρετικά περίπλοκους στρατηγικούς μηχανικούς.

Οι Αιγύπτιοι της Β' φαραωνικής Δυναστείας έπαιζαν ένα επιτραπέζιο παιχνίδι που λεγόταν **Senet** (*Senat* ή *Sen't*), το οποίο ήταν πρόγονος του τάβλι. Δεν είναι γνωστό πώς ακριβώς παίχτηκε το παιχνίδι.

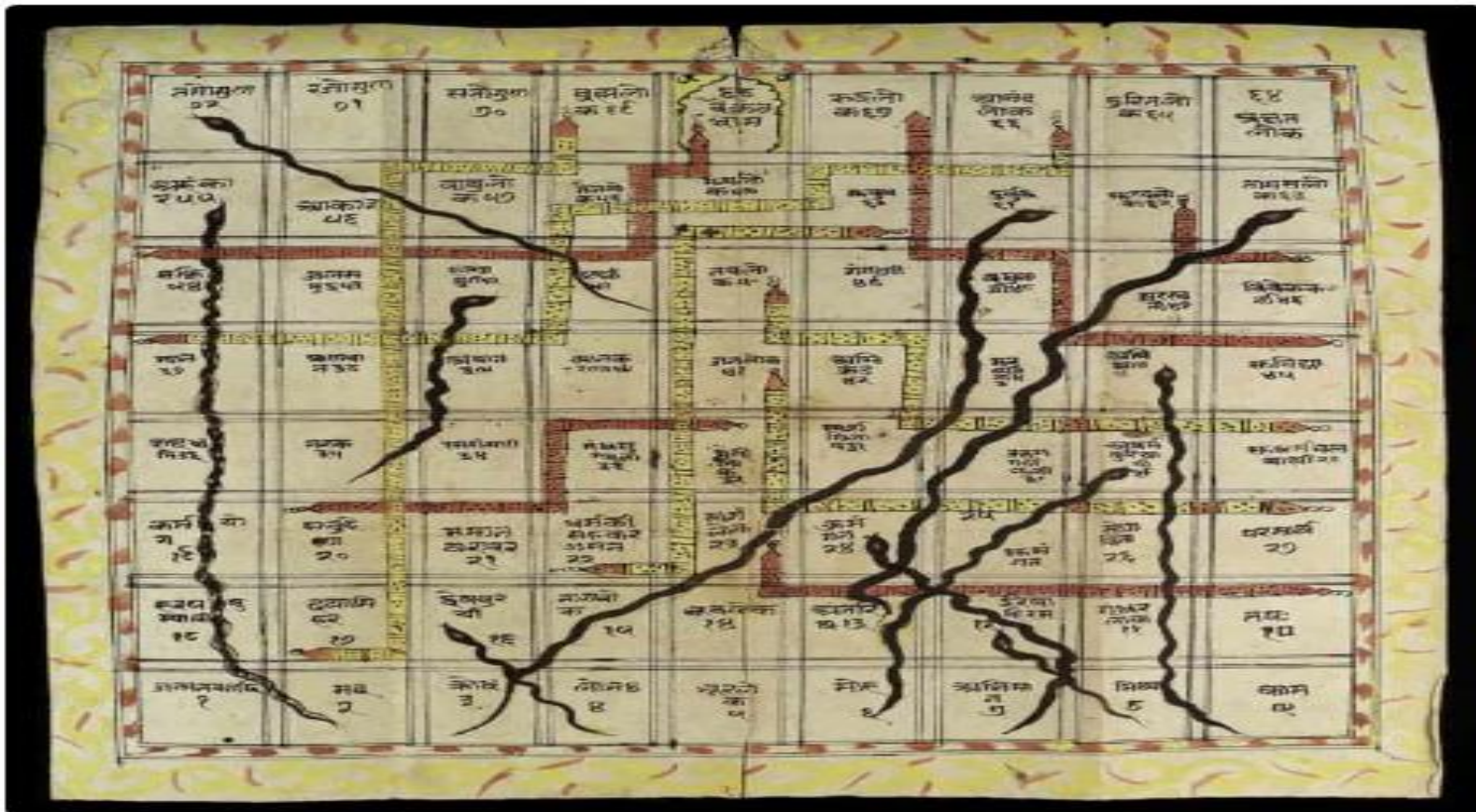


Επίσης από την **προδυναστική Αίγυπτο** είναι ένα παιχνίδι που ονομάζεται **Mehen**. Τα πρώτα στοιχεία του παιχνιδιού Mehen είναι τόσο παλιά όσο το «οστομάχιον», από το 3,000 π.Χ. . Ήταν πολύ δημοφιλές κατά τη διάρκεια του Παλαιού Βασιλείου και παρέμεινε σε λαϊκή χρήση σε πολλές δυναστείες.



Snakes and Ladders (200BC): Ένα ινδικό παιχνίδι καλού και κακού

Τα φίδια και οι σκάλες προήλθαν από την **Ινδία** ως ένα παιχνίδι που βασίζεται στην ηθική, όπου η πορεία προς τα πάνω ήταν να διδάξει στα παιδιά για το καλό και το κακό, με την αναρρίχηση στις σκάλες που αντιπροσωπεύουν το καλό και την ολίσθηση των φιδιών που αντιπροσωπεύουν το κακό.



Το **Mah Jongg** ή (Mahjong) είναι ένα άλλο αρχαίο παιχνίδι που συνεχίζει να παίζεται σήμερα, παρά το γεγονός ότι είναι περίπου 4000 ετών- Ως στενά φυλαγμένο κομψό μυστικό της Αυτοκρατορικής ΚΙΝΑΣ, εντούτοις κατάφερε να κατακτήσει σε δημοτικότητα στη Δύση μόλις τον 20ο αιώνα μέσα από διάφορες παραλλαγές του.



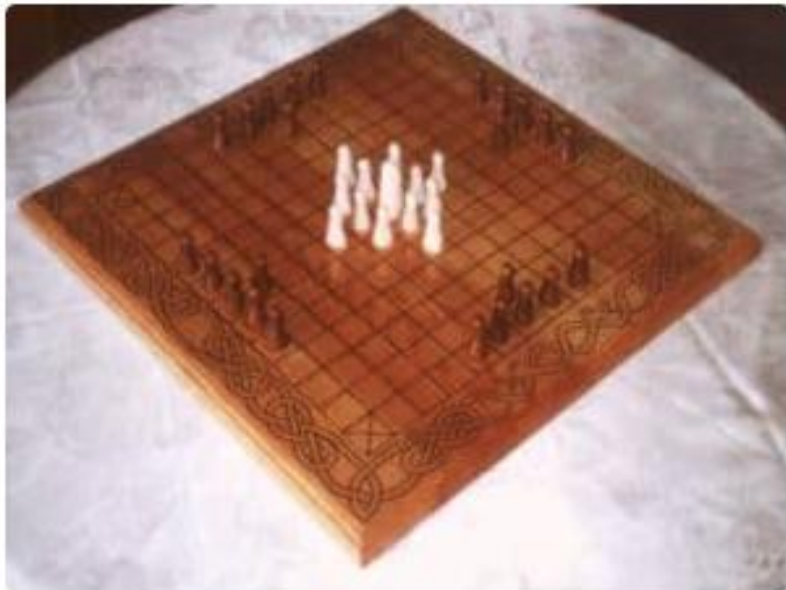


Οι Ρωμαίοι έπαιζαν ένα παιχνίδι που ονομαζόταν **Ludus Duodecim Scriptorum** («το παιχνίδι των δώδεκα γραμμών» ή το «παιχνίδι των δώδεκα σημαδιών»), το οποίο ήταν παρόμοιο με το σύγχρονο **Τάβλι**. Ο Ρωμαίος Αυτοκράτορας Κλαύδιος λέγεται ότι ήταν ένας πολύ φανατικός παίκτης του **Tabula**, προκάτοχος του παιχνιδιού του τάβλι.

Στις αρχές της μεσαιωνικής περιόδου, πλούσιοι σαξονικοί και κέλτες ευγενείς έπαιξαν παιχνίδια παρόμοια με την δική μας οικεία ιδέα για το σκάκι. Η δημοτικότητα του παιχνιδιού οδήγησε τελικά το να παιχτεί στο μεγαλύτερο μέρος της Ευρώπης ήδη από τον 10ο αιώνα.



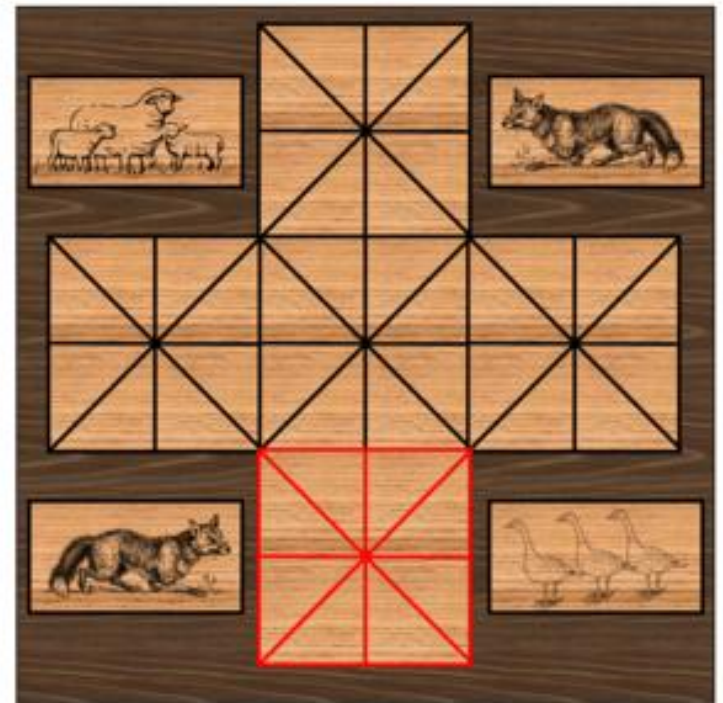
Οι Βίκινγκς έπαιξαν ένα επιτραπέζιο παιχνίδι που ονομάζεται **Hnefatafl** («king's table»). Το Hnefatafl και οι πολλές παραλλαγές του Tafl με διαφορετικά ονόματα είναι ένα παιχνίδι όπου στόχος ενός παίκτη είναι να καθοδηγήσει τον λευκό βασιλιά σε ένα τετράγωνο διαφυγής, ενώ το μαύρο είναι να τον περιβάλλει και να τον συλλάβει (*μαύρα παιχνίδια χωρίς βασιλιά*). Τα κομμάτια κινούνται ορθογώνια, σαν κοράκια στο σκάκι και η σύλληψη γίνεται γύρω από ένα κομμάτι σε δύο αντίθετες πλευρές.



Στοιχεία για παιχνίδια Mancala έχουν βρεθεί από αρχαιολόγους στην Aksumite Ethiopia στο Matara (τώρα στην Ερυθραία) και στο Yeha (στην Αιθιοπία), που χρονολογούνται μεταξύ 500 και 700 μ.Χ. Η λέξη *mancala* προέρχεται από την αραβική λέξη *Νακάλα*, που σημαίνει "να μετακινηθείτε". Πιστεύεται ότι η Mancala παιζόταν αρχικά με σπόρους ή πέτρες και τρύπες που έσκαψαν στο χώμα, κάτι που έχει νόημα όταν σκέφτεστε πώς η τοποθέτηση των «συμβόλων» στις τρύπες μιμείται την πράξη της σποράς σπόρων στη γη.



Οι Tudor ήταν επίσης γνωστό ότι είχαν έπαιξε πούλια (Draughts) και Fox & Geese. Πιθανώς συγγενής του σκανδιναβικού Χνεφαταφλ, Το Fox & Geese χρονολογείται από τον 14ο αιώνα στη Βρετανία και είναι ένα απλό παιχνίδι στρατηγικής για δύο παίκτες, όπου η αλεπού προσπαθεί να εξαλείψει τις χήνες, ενώ προσπαθούν να τον παγιδεύσουν.



Το Pachisi (*Parcheesi*, *Parchisi*, *Parchesi*, επίσης γνωστό ως είκοσι πέντε) είναι το Εθνικό Παιχνίδι της Ινδίας. Το όνομα προέρχεται από την ινδική λέξη «pachis» που σημαίνει είκοσι πέντε, το υψηλότερο σκορ που θα μπορούσατε να ρίξετε στο παιχνίδι.



Krishna and Radha playing pachisi



Το Game of the Goose
(παιχνίδι της χήνας) κατέχει
το ρεκόρ ως το πρώτο
σύγχρονο εμπορικό
επιτραπέζιο παιχνίδι.
Συνδέεται με αρχαία
σπειροειδή παιχνίδια όπως
το αιγυπτιακό *Mehen*, και με
αντικείμενα όπως ο μινωικός
Δίσκος της Φαιστού. Το
παιχνίδι είναι ένα απλό
παιχνίδι αγώνων που
**διέπεται μόνο από ρίψη
ζαριών** - τα κομμάτια του
παιχνιδιού (συχνά σε σχήμα
χηνών) μετακινούνται από το
εξωτερικό του σπινάλ προς
τη μέση.

Τα παιχνίδια όμως δεν περιορίζονταν στον Παλιό Κόσμο. Υπάρχουν ενδείξεις ότι τα παιχνίδια είναι ένα δημοφιλές χόμπι (τουλάχιστον μεταξύ των ευγενών και των ελίτ) και στον Νέο Κόσμο –ειδικά των ΑΖΤΕΚΩΝ και των ΜΑΓΙΑ! Για παράδειγμα, υπάρχουν σχέδια στο Codex Magliabecchiano του Αζτέκου θεού Macuīlchōchitl που επιβλέπουν ένα παιχνίδι γνωστό ως Patolli.

Τέτοια παραδείγματα μας δίνουν να καταλάβουμε πως τέτοιοι λαοί δεν καθοδηγούνταν πάντα από βάρβαρα ένστικτα όπως νομίζουν εσφαλμένως πολλοί σήμερα...



Το Agon μπορεί να είναι το παλαιότερο επιτραπέζιο παιχνίδι που παίζεται σε έναν εξαγωνικό κυψελωτό πίνακα, που εμφανίστηκε για πρώτη φορά στη **Γαλλία** ήδη από τα τέλη του 17ου αιώνα. Το παιχνίδι έφτασε στη μεγαλύτερη δημοτικότητά του έναν αιώνα αργότερα, όταν **οι Βικτωριανοί** το αγκάλιασαν για το συνδυασμό απλών κανόνων και σύνθετης στρατηγικής.



Το Conspireurs (Conspirators) είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι στρατηγικής δύο ή τεσσάρων παικτών που εφευρέθηκε πιθανώς στη **Γαλλία του 18ου αιώνα**. Ίσως χρονολογείται μετά το 1789 από τους Γαλλικούς Επαναστατικούς Πολέμους, «*μια περίοδος πυρετώδους πολιτικής δραστηριότητας με φατρίες να συνωμοτούν μεταξύ τους*».

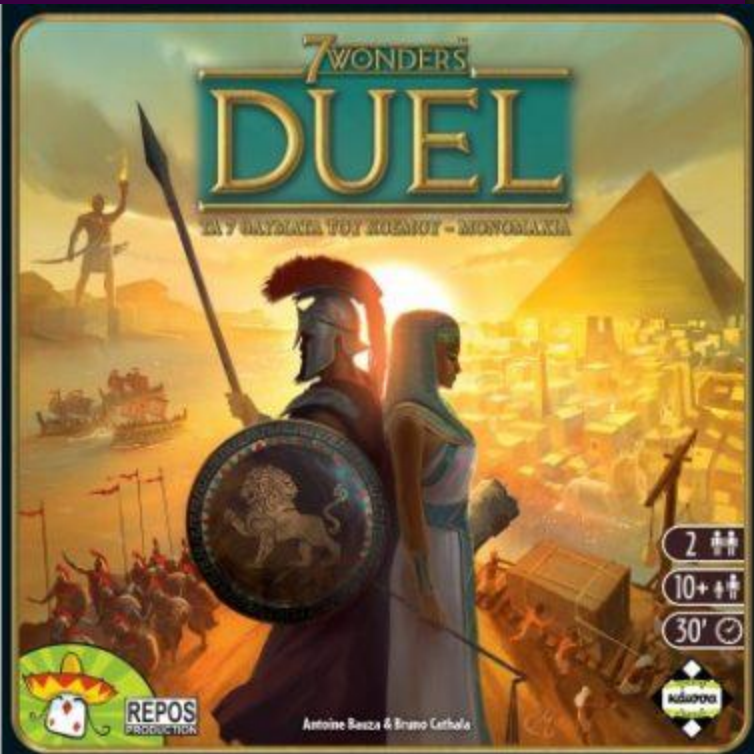


Το Ko Shogi («ευρύ σκάκι») είναι μια μεγάλη παραλλαγή shogi ή ιαπωνικού σκακιού. Το παιχνίδι χρονολογείται από τα τέλη του 18ου αιώνα και βασίζεται στο xiangqi και αναλόγως όπως επίσης και στο shogi. Δόθηκε πίστωση για την εφεύρεσή του στον σοφό και λόγιο Ogyū Sorai. Το παιχνίδι παίζεται σε έναν πίνακα 7×7 και χρησιμοποιεί τον κανόνα πτώσης και ουσιαστικά είναι η μόνη παραδοσιακή παραλλαγή shogi που το κάνει.



Επιτραπέζια παιχνίδια στον εικοστό αιώνα:

Ο 20ος αιώνας είναι όταν βλέπουμε την εφεύρεση πιο αναγνωρίσιμων παιχνιδιών όπως πχ. σκραμπλ, Κίνδυνος, Trivial Pursuit, Cluedo, UNO, taboo, Civilization, Candyland και Pictionary. Τέτοια παιχνίδια ήταν αναπόφευκτη συντροφιά στο σπίτι καθώς μεγαλώνουμε και πιθανότατα η αιτία της αγάπης (ή του ακραίου μίσους) για τα διάφορα και εμβληματικά επιτραπέζια παιχνίδια σήμερα.



Κλασικά επιτραπέζια παιχνίδια

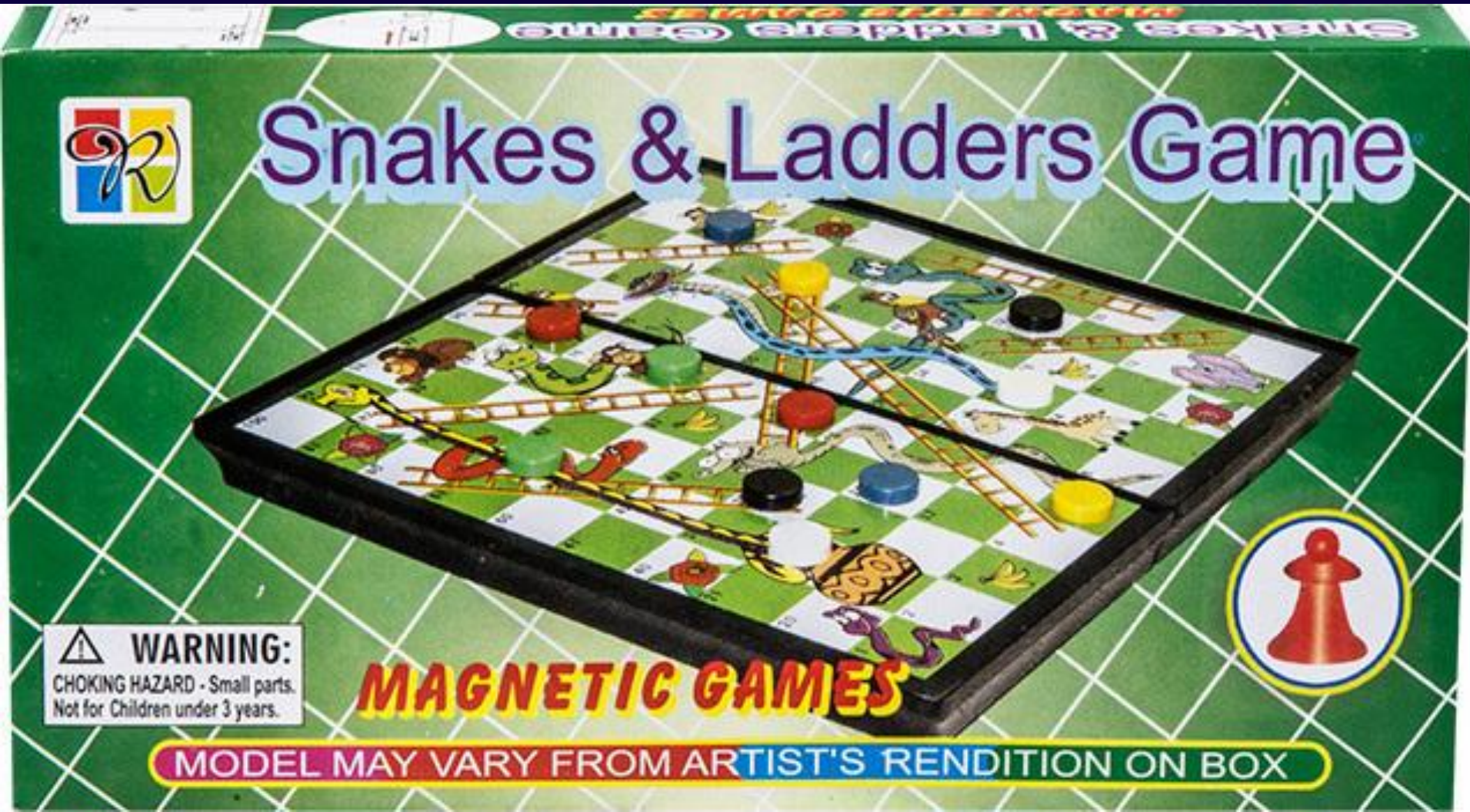
Σκάκι: Το γνωστό κλασικό, υψίστης λογικής παίγνιο που αναπαριστά μια πραγματική σύγκρουση δύο βασιλείων.



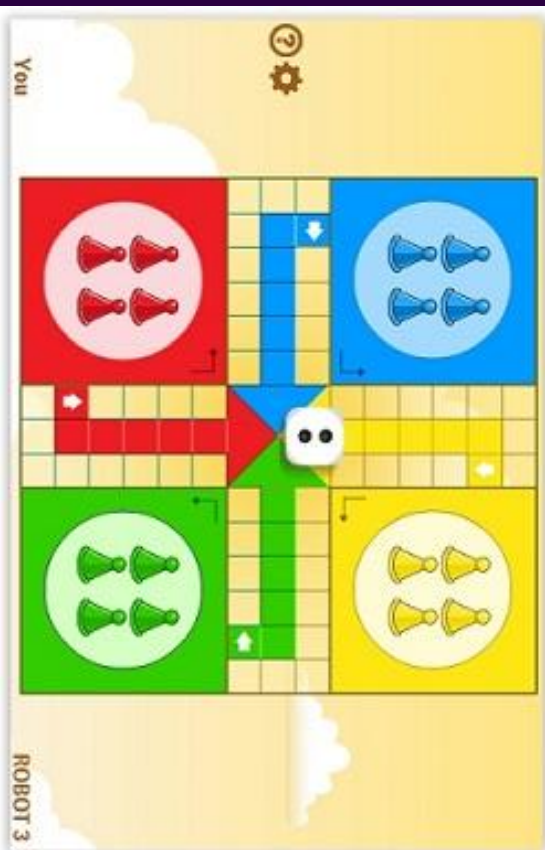
Τάβλι: Το πλέον λαϊκό παιχνίδι για πολλούς λαούς, εδώ και πολλά χρόνια. Στο τάβλι υπάρχουν διάφορες εκδοχές παιχνιδιών όπως πόρτες, πλακωτό και φεύγα που κυρίως βασίζονται στον έξυπνο χειρισμό του παίκτη μόνο με πούλια. Το παιχνίδι παίζεται με δύο ζάρια.



Φιδάκι: Διασκεδαστικό επιτραπέζιο παιχνίδι, στο οποίο υπάρχουν ορισμένα επίπεδα, τα οποία ανεβαίνεις εάν πέσεις σε βάση σκάλας και κατεβαίνεις εάν πέσεις σε στόμα από φιδάκι.



Γκρινιάρης: Παιχνίδι που 2 έως 4 άτομα ξεκινούν από ξεχωριστή βάση και πρέπει να ολοκληρώσουν 4 γύρους στο ταμπλό, παραμένοντας σώοι. Δηλαδή χωρίς κάποιος άλλος παίκτης να τους αναγκάσει να βρεθούν στην αρχή, απλά πατώντας στο τετράγωνο που βρίσκονται.

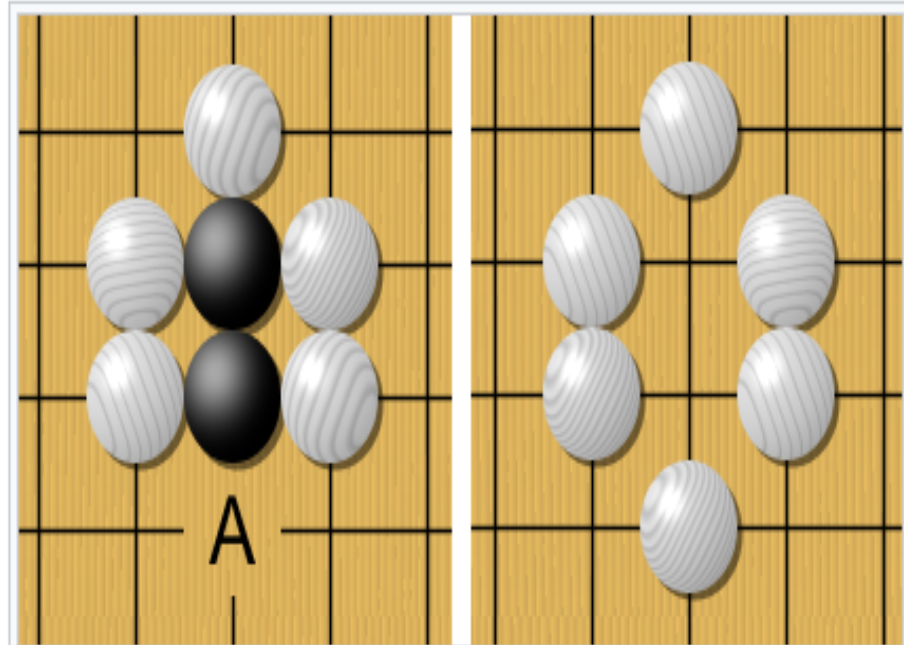


Τρίλιζα: Σκοπός είναι να σχηματίσεις τις περισσότερες τριάδες (τρίλιζες) με τα πούλια σου, στα προσχεδιασμένα τετράγωνα, χωρίς να σε εμποδίσει ο αντίπαλος.



3D Triliza

Γκο: Παραδοσιακό κινέζικο επιτραπέζιο ~ Οι δυο παίκτες, άσπρος και μαύρος, προσθέτουν εναλλάξ πέτρες στο γκόμπαν (ταμπλό), περικυκλώνοντας περιοχή, φυλακίζοντας πέτρες του αντιπάλου και προστατεύοντας τις δικές τους πέτρες. Το Γκο παίζεται κυρίως στην Ανατολική Ασία (Κίνα, Ιαπωνία, Κορέα κλπ.), και μέσω του διαδικτύου στον υπόλοιπο κόσμο.



Εάν ο άσπρος παίξει στο σημείο A, οι μαύρες πέτρες χάνουν την τελευταία τους ελευθερία και φυλακίζονται (Αφαιρούνται από το γκόμπαν).

Σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια:

Οι Άποικοι του Κατάν Δημοφιλές παιχνίδι ανάπτυξης με χιλιάδες οπαδούς ανά τον κόσμο. Το παιχνίδι έχει αρκετά πολύπλοκη και ενδιαφέρουσα στρατηγική, ενώ ταυτόχρονα έχει απλούς κανόνες, τους οποίους οι παίκτες μπορούν να μάθουν σχετικά εύκολα. Μετά τη μεγάλη του επιτυχία (πάνω από 22 εκατομμύρια αντίτυπα σε όλο τον κόσμο) έχει αποκτήσει αρκετές variant επεκτάσεις.

Οι Άποικοι του Κατάν (ή σκέτο Κατάν) είναι ένα επιτραπέζιο **παιχνίδι στρατηγικής** το οποίο σχεδιάστηκε από τον Κλάους Τούμπερ και πρώτο-εκδόθηκε το 1995 στη Γερμανία από την εταιρεία Kosmos. Είναι **οικονομικό παιχνίδι βασισμένο στη λογική της διαχείρισης υλικών** και ανήκει στην κατηγορία των Eurogames ή German-style παιχνιδιών. Οι παίκτες αναλαμβάνουν το ρόλο αποίκων στο φανταστικό νησί του Κατάν και προσπαθούν να κατασκευάσουν δρόμους, πόλεις κ.λ.π. μέσω διαχείρισης πόρων και εμπορίου.



CATAN BOARD GAME



Αν ο παίκτης χρησιμοποιήσει και τα επτά γράμματα που έχει στη διάθεσή του, λέμε ότι έχει κάνει σκραμπλ. Το σκραμπλ προμοδοτείται με 50 επιπλέον πόντους. Η μικρότερη βαθμολογία ενός σκραμπλ είναι 56 πόντοι: ένα τέτοιο σκραμπλ αποτελείται από τους δύο μπαλαντέρ και 5 γράμματα που βαθμολογούνται με ένα πόντο, ενώ συνδέεται με άλλη λέξη μέσω ενός γράμματος που δίνει ένα πόντο. Το ίδιο σκραμπλ στην πρώτη κίνηση (όπου διπλασιάζεται η αξία της λέξης) θα βαθμολογηθεί με 60 ή 62 πόντους.



Το **σκραμπλ** (αγγλ. **Scrabble**) είναι επιτραπέζιο παιχνίδι λέξεων, ίσως το πιο διάσημο στον κόσμο: αυτή τη στιγμή κυκλοφορεί σε περισσότερες από 120 χώρες και παίζεται σε 30 διαφορετικές γλώσσες.

Στόχος του παιχνιδιού είναι να συγκεντρώσει ο παίκτης τη **μεγαλύτερη δυνατή βαθμολογία σχηματίζοντας λέξεις τις οποίες τοποθετεί σε ένα πίνακα σύμφωνα με προκαθορισμένους κανόνες**. Οι λέξεις σχηματίζονται με γράμματα που ο παίκτης τραβάει από μία **κληρωτίδα** και η αξία της κάθε λέξης καθορίζεται: **α) από τα γράμματα που περιέχει και β) από τη θέση στην οποία θα τοποθετηθεί**. Αυτό σημαίνει ότι οι λέξεις δεν έχουν πάντα την ίδια αξία, εφόσον η επιλογή ορισμένων θέσεων στον πίνακα μπορεί να αυξήσει τη βαθμολογία τους.

JENGA: Με το παιχνίδι αυτό μαθαίνουν:

Να υπολογίζουν την ευστάθεια του “κτηρίου”.

Να σκέφτονται ποιο είναι το καλύτερο τουβλάκι για να φύγει από τη θέση του δίχως να χαλάσει το οικοδόμημα.

Να εξασκούν την λεπτή κινητικότητά τους.

Παίζουν ομαδικά, στην περίπτωση που το παίξουν πολλά παιδιά σε δύο ομάδες.



Το **Jenga** δημιουργήθηκε από τη Leslie Scott το 1983, ενώ βασίστηκε σε ένα παιχνίδι που έπαιζε όταν ήταν μικρή με την οικογένειά της αρχές της δεκαετίας του '70. Τα **τουβλάκια** τα προμηθεύονταν από ένα εργοστάσιο ξυλείας από την περιοχή Takoradi στην Γκάνα. Η Leslie Scott είχε βρετανική υπηκοότητα, γεννήθηκε όμως στην ανατολική Αφρική, όπου μεγάλωσε μιλώντας Αγγλικά και Σουαχίλι, και αργότερα έζησε στην Γκάνα. Το παιχνίδι το παρουσίασε στην έκθεση παιχνιδιών του 1983 στο Λονδίνο με τη δική της εταιρία. **Jenga είναι μία λέξη των Σουαχίλι και σημαίνει “να χτίσεις”**.

Πώς παίζεται:

Τοποθετώντας τουβλάκια το ένα πάνω στο άλλο, τρία σε κάθε επίπεδο και φτιάχνοντας έναν πύργο από τουβλάκια, κατόπιν πρέπει κάθε παίκτης να βγάλει ένα από το κάτω μέρος και να το τοποθετήσει στην κορυφή δίχως να χαθεί η ευστάθεια του “κτηρίου”.

CLUE /CLUEDO: Το μυστήριο που τόσο σας αρέσει να λύνετε ξανά και ξανά τώρα με περισσότερη αγωνία.

Ένας φόνος. Έξι ύποπτοι. Είναι το κλασικό παιχνίδι μυστηρίου. Ο μοναχικός εκατομμυριούχος Σάμιουελ Μπλάκ δολοφονήθηκε στη έπαυλη του!!! Τώρα είναι στο χέρι σας να εξιχνιάσετε την υπόθεση!!!



Το **Cluedo**, γνωστό ως **Clue** στη Βόρεια Αμερική, είναι ένα παιχνίδι μυστηρίου φόνων για τρεις έως έξι παίκτες που επινοήθηκε το 1943 από τον Βρετανό σχεδιαστή επιτραπέζιων παιχνιδιών Anthony E. Pratt. Το παιχνίδι κατασκευάστηκε για πρώτη φορά από την Waddingtons στο Ηνωμένο Βασίλειο το 1949.

Περιχόμενα: Ταμπλό παιχνιδιού έπαυλης, 1 κίτρινος φάκελος φόνου, 1 σημειωματάριο ντέτεκτιβ, 6 πιόνια χαρακτήρων, 21 μαύρες κάρτες Cluedo, 13 κόκκινες κάρτες Μπόνους, 6 πιόνια όπλων, 2 ζάρια και οδηγίες παιχνιδιού. Για 2-6 παίκτες.



Ο όρος ταμπού προέρχεται από τις γλώσσες της Πολυνησίας και σημαίνει «απαγορευμένος». Στην πρωταρχική του έννοια, αφορά πρωτόγονους πολιτισμούς, και σημαίνει το πρόσωπο ή το αντικείμενο που απαγορεύεται να πλησιάσει, να αγγίξει, να κατονομάσει ή να χρησιμοποιήσει κανείς, επειδή θεωρείται ιερό ή μιαρό.



Το **Taboo** είναι ένα ομαδικό παιχνίδι και ιδανικό για μια διασκεδαστική βραδιά με φίλους. Πώς περιγράφεις π.χ. το ΜΗΛΟ όταν οι λέξεις ΚΟΚΚΙΝΟ, ΦΡΟΥΤΟ, ΠΙΤΑ, ΞΥΔΙ και ΚΟΤΣΑΝΙ είναι όλες απαγορευμένες; **Αν χρησιμοποιήσετε κατά λάθος μια λέξη ταμπού, η άλλη ομάδα θα πατήσει το μπάζερ και θα χάσετε έναν πόντο.**

Περιέχει περισσότερες από 1000 νέες λέξεις. Κάνε την ομάδα σου να μαντέψει τη σωστή λέξη. Πρόσεξε όμως να μη χρησιμοποιήσεις τις απαγορευμένες λέξεις Taboo! **Θα είσαι ο καλύτερος παίκτης;**

* Εύκολο στη κατασκευή, ευρηματικό και άκρως διασκεδαστικό, μπορεί να παίζεται με τις ώρες χωρίς να βαρεθείτε...

TABOO –card game

TabooGr

Σύζυγος

Παντρεμένη
Γυναίκα
Σύντροφος
Άντρας
Γαμπρός
Γάμος

Εχετε 00 : 56 sec

Λάθος

Επόμενη

Βρέθηκε

TabooGr

Νυστέρι

Εγχείρηση
Κόβω
Ανοίγω
Εργαλείο
Γιατρός
Λεπίδι

Εχετε 00 : 52 sec

Λάθος

Επόμενη

Βρέθηκε

TabooGr

Ειδήσεις

Γεγονότα
Τηλεόραση
Βλέπω
Δημοσιογράφος
Δελτίο
Κανάλι

Εχετε 00 : 49 sec

Λάθος

Επόμενη

Βρέθηκε

Ο εξοπλισμός περιλαμβάνει έναν μεγάλο επιτραπέζιο πίνακα που απεικονίζει έναν πολιτικό χάρτη του κόσμου, χωρισμένο σε σαράντα δύο περιοχές, οι οποίες ομαδοποιούνται σε έξι ηπείρους ανά χρώμα. Κάθε παιχνίδι **RISK** συνοδεύεται από έναν αριθμό σετ (είτε 5 είτε 6) διαφορετικών χρωμάτων μάρκες που υποδηλώνουν στρατεύματα.

R I S K

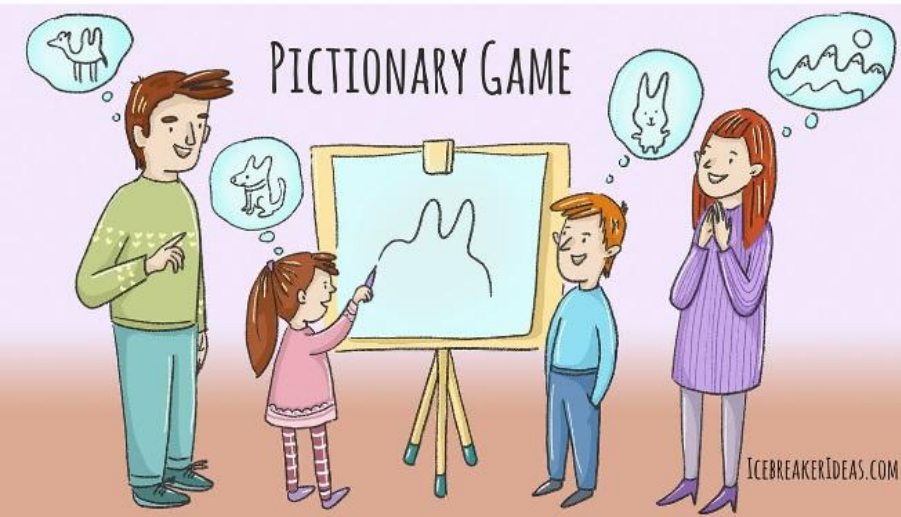
Το Ρισκ είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι στρατηγικής, σύγκρουσης και κατάκτησης για δύο έως έξι παίκτες. Η πιο συνηθισμένη έκδοση παίζεται σε έναν πίνακα που απεικονίζει έναν πολιτικό χάρτη του κόσμου, χωρισμένο σε σαράντα δύο εδάφη, τα οποία ομαδοποιούνται σε έξι ηπείρους. Οι σειρές εναλλάσσονται μεταξύ των παικτών που ελέγχουν στρατιές παιχνιδιών με τις οποίες προσπαθούν να κατακτήσουν περιοχές από άλλους παίκτες, με σκορ που



καθορίζονται από ρίξεις ζαριών. Οι παίκτες μπορούν να σχηματίσουν και να διαλύσουν συμμαχίες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να καταληφθεί κάθε περιοχή στο ταμπλό και, με αυτόν τον τρόπο, να εξαλείψει τους άλλους παίκτες.

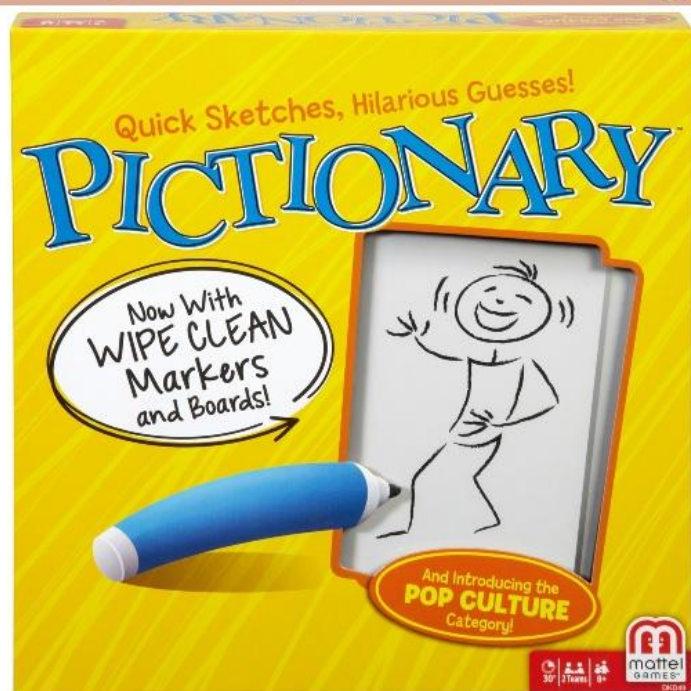
RISK (variant)





το **Pictionary** είναι ένα παιχνίδι ζωγραφικής όπου ένα άτομο σχεδιάζει και άλλοι παίκτες προσπαθούν να μαντέψουν τι σχεδιάζεται. Το Pictionary λειτουργεί με τουλάχιστον **τέσσερα άτομα** ή μπορεί να παιχτεί **με ομάδες που αποτελούνται από δύο ή περισσότερα χαρτιά**. Το Pictionary είναι βασικά χαρακτήρες με σχέδιο.

PICTIONARY



Στην έκδοση του επιτραπέζιου παιχνιδιού του Pictionary, ακόμη και αριθμημένες ομάδες χρησιμοποιούν ζάρια για να κάνουν το δρόμο τους σε έναν πίνακα παιχνιδιών. Το παιχνίδι με κουτί περιλαμβάνει τον πίνακα Pictionary, ένα χρονόμετρο ενός λεπτού, 4 κάρτες κατηγορίας, 496 κάρτες λέξεων-κλειδιών (5 λέξεις ανά κάρτα), μήτρα, 4 φύλλα χαρτιού, 4 μολύβια και επίσημους κανόνες επιτραπέζιου παιχνιδιού Pictionary. Οι παίκτες ρίχνουν τον κύβο και όταν προσγειώνονται σε ένα σημείο, επιλέγουν ένα φύλλο από μια στοίβα που συμπίπτει με αυτό που αναφέρεται στην κατηγορία. Ο παίκτης τραβάει ό, τι λέει η κάρτα και τα μέλη της ομάδας έχουν ένα λεπτό για να μαντέψουν σωστά τη φράση ή τη λέξη. Εάν η ομάδα μαντέψει σωστά, πρέπει να ρίξουν τα ζάρια και να προχωρήσουν. αν κάνουν λάθος, είναι η σειρά της άλλης ομάδας. Η πρώτη ομάδα που έφτασε στο τέλος του πίνακα είναι η νικητή.



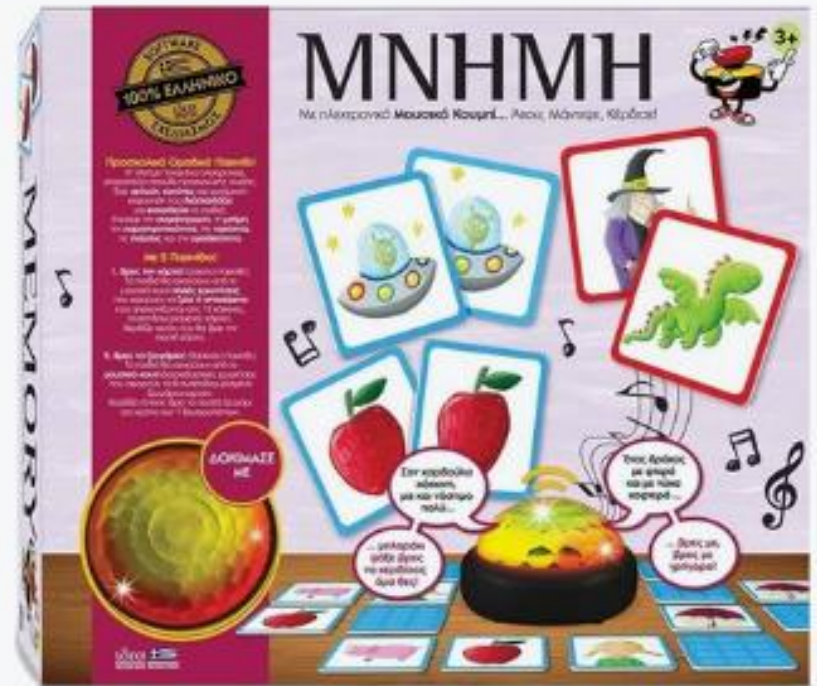
Ένα παιχνίδι γνώσεων για όλη την παρέα, όπου πολλές φορές, το γρήγορο μυαλό είναι πολύ πιο σημαντικό από τις γνώσεις!

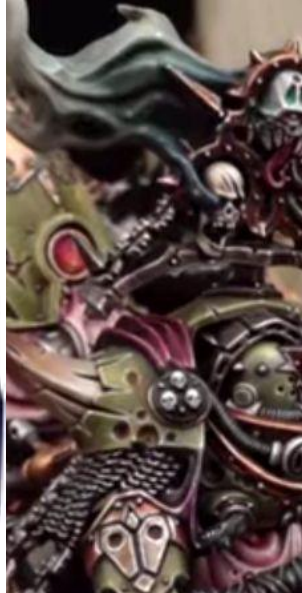


Επιτραπέζιο τύπου "ηλεκτρονικό buzzer που μιλάει!" π.χ. **ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ**
Επιλέξτε ανάμεσα σε τέσσερα διαφορετικά παιχνίδια: Κουίζ γνώσεων, Μάντεψε τι είναι; Πρόσωπο-Ζώο-Πράγμα, Βρες τη Λέξη. Η ηλεκτρονική συσκευή buzzer κάνει ερωτήσεις, δίνει απαντήσεις, κρατάει χρόνο και σκορ και φυσικά ανακοινώνει τους νικητές!
Περιέχει: ηλεκτρονικό Buzzer, ταμπλό και πιόνια, κάρτες ερωτήσεων, μολύβια και μπλοκάκια.



B U Z Z E R





Παιχνίδι ρόλων (αγγλικά: **ROLE-PLAYING GAME ή **RPG**)** είναι ένα είδος παιχνιδιού στο οποίο οι παίκτες αναλαμβάνουν το **ρόλο** **φανταστικών χαρακτήρων** και μέσω συνεργασίας δημιουργούν ή παρακολουθούν ιστορίες. Οι συμμετέχοντες καθορίζουν τις ενέργειες των χαρακτήρων τους εν μέρει βασισμένοι στον σχεδιασμό του χαρακτήρα τους, και οι ενέργειες πετυχαίνουν ή αποτυγχάνουν σύμφωνα με ένα σύστημα κανόνων και οδηγιών. Στο πλαίσιο των κανόνων, οι παίκτες μπορούν να αυτοσχεδιάσουν ελεύθερα· οι επιλογές τους καθορίζουν την κατεύθυνση και την έκβαση των παιχνιδιών. Κι εδώ χρησιμοποιούνται ταμπλό, ζάρια και 3D πόνια χαρακτήρων. **Υπάρχουν παιχνίδια με 3D Board kit.**



Τα παιχνίδια ρόλων θα μπορούσαμε να τα συγκρίνουμε και με τα ακουστικά βιβλία (*audio books*), αλλά η θεμελιώδης διαφορά είναι ότι οι ακροατές (*οι παίκτες*) που ακούν τον αφηγητή (ο οποίος στο πλαίσιο των παιχνιδιών ρόλων φέρει διάφορες ονομασίες, εκ των οποίων οι πιο διαδεδομένες είναι οι **gamemaster**, **Dungeon Master** και **storyteller**) συμμετέχουν, πρωταγωνιστούν στην ιστορία, όπως ακριβώς ηθοποιοί πρωταγωνιστούν σε μια ταινία ή σε ένα θεατρικό έργο, σε αντίθεση όμως με τους ηθοποιούς, απολαμβάνουν τη τερπνή και μοναδική δυνατότητα να συμβάλλουν, και μάλιστα σε πολύ σημαντικό βαθμό, στον ρου της ιστορίας. Η γοητεία των RPGs έγκειται εν μέρει στον αμφίδρομο χαρακτήρα τους: δεν υπάρχει αλληλεπίδραση μόνο μεταξύ των παικτών αλλά και μεταξύ του πομπού και του δέκτη, δηλαδή μεταξύ του αφηγητή και των παικτών.

Και ο αφηγητής (gamemaster) είναι παίκτης και όλοι μαζί, παίζοντας ένα παιχνίδι ρόλων, κερδίζουν ένα εισιτήριο σε τόπους φαντασίας και περιπετειών.

Ένα παιχνίδι ρόλων σπάνια έχει νικητές ή χαμένους. Αυτό είναι το θεμελιώδες χαρακτηριστικό που διαφοροποιεί τα παιχνίδια ρόλων από τα επιτραπέζια παιχνίδια, τα χαρτοπαίγνια, τα αθλητικά παιχνίδια και τα περισσότερα είδη παιχνιδιών. **Τα παιχνίδια ρόλων προάγουν περισσότερο τη συνεργασία και την κοινωνικότητα παρά τον ανταγωνισμό.** Ένα χαρακτηριστικό παιχνίδι ρόλων συγκεντρώνει τους συμμετέχοντες του σ' ένα ενιαίο σύνολο, που λειτουργεί ως ομάδα. Όπως οι τηλεοπτικές σειρές ή οι σειρές μυθιστορημάτων, αυτά τα αποσπασματικά παιχνίδια παίζονται συχνά σε εβδομαδιαία βάση για μια περίοδο μηνών ή ακόμη και ετών, αν και μερικοί παίκτες προτιμούν να παίζουν περιπέτειες που ολοκληρώνονται σε μια συνάντηση.

ROLE PLAYING GAMES



DUNGEON OF DOOM

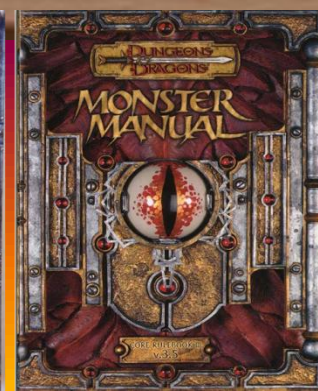
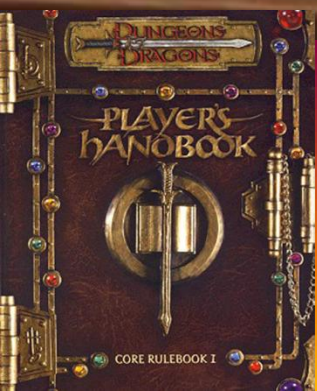


3D BOARD –ROLE PLAYING GAME



R.P.G.-Board Kit





'Hero~ Quest' 3D Board game

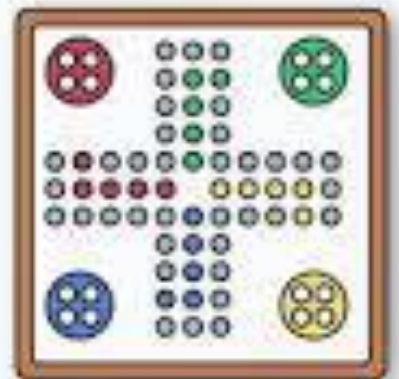
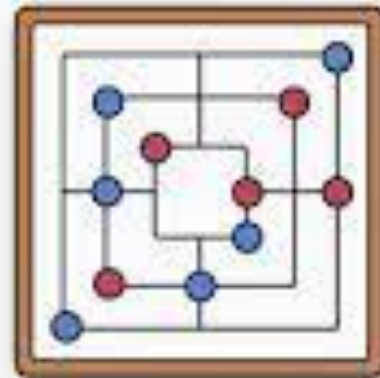




*ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

(παραλλαγές ιδεών και στόχων)

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ - ΨΥΧΑΓΩΓΙΚΟΥ





ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Κάθε παιχνίδι διαθέτει την δική του προστατευτική συσκευασία (συνήθως ένα χαρτονένιο κουτί) όπου φυλάσσονται τα ταμπλώ, τα πιόνια, οι κάρτες, τα ζάρια, κ.τ.λ. και με περίτεχνη διακόσμηση (cover).

Επιτραπέζιο περιβαλλοντικό παιχνίδι
"Η ΚΟΙΛΑΔΑ ΤΩΝ ΠΕΤΑΛΟΥΔΩΝ"

Ένας περασμένος χρόνος βρέχεται
με ερωτές για στήριγμα των
πεταλούδων.

ΥΛΙΚΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ

- ΧΑΡΤΟΝΙΑ 'CANSON'
- ΜΑΚΕΤΟΧΑΡΤΟΝΟ
- ΜΠΟΓΙΕΣ - ΧΡΩΜΑΤΑ
- ΦΩΤΟ - ΚΟΛΑΖ
- ΨΑΛΙΔΙΑ + ΚΟΛΛΕΣ

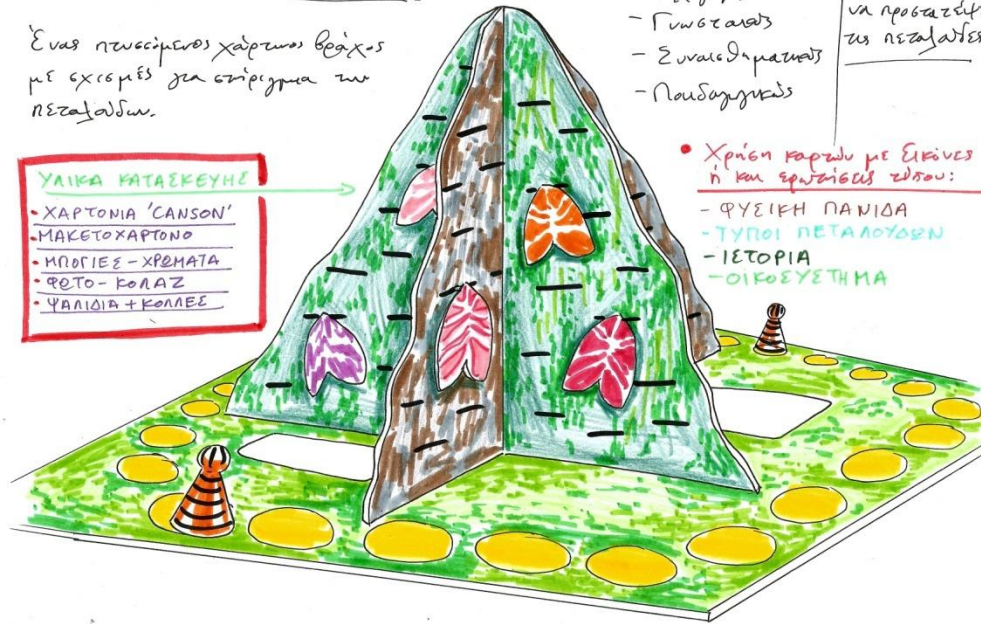
Είχε παίξει:

- Ψυχολογίας
- Γνωστικής
- Συναίσθημα
- Παιδαγωγικής

Κάθε παίκτης
θα επιλέξει
να προστατεύει
τις πεταλούδες.

• Χρήση καρτών με εικόνες
ή και ερωτήσεις τύπου:

- ΦΥΣΙΚΗ ΠΑΝΙΔΑ
- ΤΥΠΟΙ ΠΕΤΑΛΟΥΔΩΝ
- ΙΣΤΟΡΙΑ
- ΟΙΚΟΣΥΣΤΗΜΑ

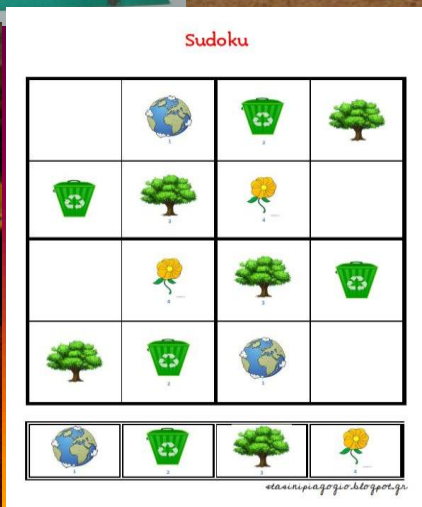


ΤΟ ΝΗΣΙ ΤΩΝ ΠΕΤΑΛΟΥΔΩΝ

Φοιτητές του Π.Μ.Σ. Πανεπιστημίου
Αιγαίου δημιούργησαν ένα χειροποίητο
επιτραπέζιο για εκπαίδευση στο
περιβάλλον (και με κεντρικό θέμα τις
πεταλούδες), αιεφορικού
προσανατολισμού φτιαγμένο
αποκλειστικά από χρωματισμένα
χαρτόνια.



ΑΛΛΑ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΧΕΙΡΟΠΟΙΗΤΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ



ΑΕΙΦΟΡΙΚΕΣ ΠΟΛΙΤΕΙΕΣ - περιβαλλοντικό



A photograph of a colorful board game titled "Pole & Chips" (Πόλε & Χίπς). The board is divided into a grid of colored squares (yellow, green, orange, purple) and features various miniature figures, buildings, and numbers. The game is set up on a table, with a box labeled "Pole & Chips" visible on the right. The board includes a "LOST TURN" area in the top left corner and a "Pole & Chips" box in the bottom left corner. The board is populated with numerous small, colorful figures, including houses, trees, and animals, as well as larger numbers like 12, 11, 5, and 8. The game is set up on a table, with a box labeled "Pole & Chips" visible on the right.

Σε αυτό το παιχνίδι, ο/η κάθε παίκτης/τρια προσπαθεί να φτάσει στο τέρμα (σε στυλ *monopoly*) επενδύοντας και κερδίζοντας χρήματα, αλλά με τρόπο αιφροδικό- δηλ. να μην καταστρέψει αλόγιστα τους φυσικούς πόρους (π.χ. εδώ τα «δέντρα») και μην εκτοπίζει τους αρχαιολογικούς χώρους (π.χ. εδώ οι «κίονες») από κάθε έδαφος (12 αριθμημένα πλαίσια με 6 σχισμές το καθένα).



«ΑΓΡΟΚΤΗΜΑ ΕΔΕΜ»

Επιτραπέζιο περιβαλλοντικό παιχνίδι με κάρτες. Όπως με το προηγούμενο, κι εδώ οι παίκτες προσπαθούν να ξεφορτωθούν όσες κάρτες μαζεύουν, αλλά παίρνοντας την κάθε απόφαση με ρίσκο καθότι πρέπει να λειτουργήσουν με αειφορικό τρόπο.





STUBBUTEO

το περιβόητο επιτραπέζιο παιχνίδι ποδοσφαίρου **Stubbuteo** είναι από τα παλαιότερα ΑΘΛΗΤΙΚΑ του είδους του. Και παρότι δημιουργήθηκαν διάφορα θεματικά με τα σπορ, το συγκεκριμένο παρέμεινε δημοφιλές εδώ και 30+ χρόνια...



*Ας εργαστούμε ομαδικά και να φτιάξουμε
το δικό μας εκπαιδευτικό/διασκεδαστικό
παιχνίδι!



ΤΕΛΟΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ



ΚΑΛΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ & ΚΑΛΗ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ!