

## ΠΑΙΚΤΕΣ

Αυτό το παιχνίδι στρατηγικής 6 γύρων έχει σχεδιαστεί για 2-5 παίκτες ηλικίας 16-35 ετών.

## ΣΤΟΧΟΣ

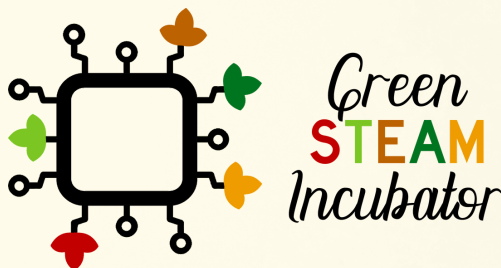
Κερδίστε την υψηλότερη βαθμολογία (μόνο η τελευταία βαθμολογία έχει σημασία) και κερδίστε. Χρησιμοποιώντας την τεχνολογία (ΜΗΧΑΝΕΣ) ο στόχος σας είναι να υποστηρίξετε την κτηνοτροφία ή/και τη γεωργία σας (ΠΟΡΟΙ), να κάνετε ΠΡΟΪΟΝΤΑ και να αυξήσετε την τελική βαθμολογία σας. Το πιο κερδοφόρο προϊόν για κάθε παίκτη είναι το τοπικό προϊόν που ορίζεται στην κάρτα χώρας (π.χ. κρασί για την Πορτογαλία). Ωστόσο, κάθε παίκτης είναι ελεύθερος να επιλέξει τη δική του στρατηγική για να κερδίσει περισσότερους πόντους.

## ΣΤΟΧΟΣ ΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

Μάθετε πώς η τεχνολογία στη γεωργία μπορεί να παράγει οικονομικά οφέλη για τους αγρότες και οφέλη για το περιβάλλον.

## ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι περιλαμβάνει 84 κάρτες (Resource, MACHINE, STEM και Product Cards), 6 πίνακες Country με τα φύλλα τους. Πρέπει να εκτυπωθούν πριν από την έναρξη του παιχνιδιού.



Για να εκτυπώσετε όλες τις κάρτες, απαιτούνται οι ακόλουθες ρυθμίσεις εκτυπωτή:

Σελίδες ανά φύλλο: 4  
Σειρά σελίδας: Κάθετη  
Εκτυπώστε και στις δύο όψεις χαρτιού  
Αναποδογυρίστε στη μικρή άκρη  
Προσανατολισμός: Landscape

## ΣΚΟΡ

- Κάθε παίκτης ξεκινά με 20 πόντους νερού και 20 πόντους εργασίας.
- Οι πόντοι εργασίας και νερού κερδίζονται μέσω καρτών STEM και μηχανών.
- Οι πόντοι εργασίας και νερού δαπανώνται για τη διατήρηση των καρτών πόρων σε κάθε γύρο.
- Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού το σκορ υπολογίζεται ως εξής:

+ ΚΕΡΜΑΤΑ  
+ ΥΠΟΛΟΙΠΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ  
+ ΥΠΟΛΟΙΠΟ ΝΕΡΟΥ  
+ ΠΡΟΪΟΝΤΑ

ΥΠΟΛΟΙΠΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ = ΤΡΑΠΕΖΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ - ΔΑΠΑΝΤΑ ΣΗΜΕΙΑ + ΚΕΡΔΗΜΕΝΑ ΣΗΜΕΙΑ

ΥΠΟΛΟΙΠΟ ΝΕΡΟΥ = ΤΡΑΠΕΖΑ ΝΕΡΟΥ - ΔΑΠΑΝΤΑ ΣΗΜΕΙΑ + ΚΕΡΔΗΜΕΝΑ ΣΗΜΕΙΑ

- Το Υπόλοιπο Εργασίας και Νερού μεταφέρεται στην Τράπεζα Εργασίας και Νερού του επόμενου γύρου, αντίστοιχα και ούτω καθεξής.
- Τα νομίσματα από τον προηγούμενο γύρο μεταφέρονται στον επόμενο γύρο και ούτω καθεξής.
- Οι Πόντοι που κερδίζετε από τα Προϊόντα που δημιουργήσατε μεταφέρονται και προστίθενται στον επόμενο γύρο κ.ο.κ.
- Ο παίκτης που συγκεντρώνει τους περισσότερους πόντους στον τελευταίο γύρο κερδίζει.

## ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

- Επιλέξτε την κάρτα χώρας σας και το αντίστοιχο φύλλο σημείου. Κάθε κάρτα Χώρας έχει το δικό της Δελτίο Σημείων.
- Παράδειγμα: Εάν κρατάτε τον πίνακα της Πορτογαλίας κερδίζετε 1,5 πόντους ανά γύρο εάν κρατάτε την κάρτα Tomato Resource. Εάν το καταφέρετε, μπορείτε να κερδίσετε 2 επιπλέον πόντους στο τέλος του παιχνιδιού με το

παράξετε κρασί μέχρι τον τέταρτο και τελευταίο γύρο του παιχνιδιού.

- Ρίξτε τα ζάρια με τους παίκτες της ομάδας σας. Ο παίκτης που σκοράρει τον μεγαλύτερο αριθμό παίζει πρώτος, ακολουθούμενος από τους άλλους παίκτες με τη φορά των δεικτών του ρολογιού.
- Οι κάρτες πόρων αντιστρέφονται μπροστά από τους παίκτες, οπότε η επιλογή τους είναι τυχαία. (Σημείωση: αυτή είναι η μόνη φορά που αντιστρέφονται οι κάρτες)
- Κάθε παίκτης επιλέγει μία κάρτα πόρων ξεκινώντας από τον πρώτο παίκτη, έως ότου όλοι οι παίκτες έχουν 4 φύλλα ο καθένας.
- Οι κάρτες STEM και MACHINE προστίθενται στον Πρώτο Γύρο. Οι παίκτες επιλέγουν ένα από κάθε Κάρτα (1 κάρτα STEM και 1 κάρτα MACHINE).
- Οι κάρτες προϊόντων προστίθενται στον δεύτερο γύρο.
- Συλλέξτε τη σχετική κάρτα MACHINE, STEM και Resource για να δημιουργήσετε ένα Προϊόν. Μόλις δημιουργηθεί ένα προϊόν, μπορείτε να συλλέξετε την Κάρτα Προϊόντος και να κερδίσετε τα κέρματα και τους πόντους σε αυτήν.

Παράδειγμα: Για να ξεκλειδώσετε τα 2 νομίσματα από την κάρτα "Flour product", ο παίκτης πρέπει να έχει μια κάρτα "κόκκων" και μια κάρτα "μηχανή λείανσης".

## KANONEΣ

- Ένα παιχνίδι έχει 6 γύρους.
- Κάθε παίκτης ξεκινά με 20 πόντους νερού και 20 πόντους εργασίας, τα οποία μπορούν να δαπανηθούν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού για να διατηρήσουν τους πόρους τους.
- Τα κέρματα και οι πόντοι κερδίζονται σε κάθε γύρο. Αναζητήστε το νόμισμα και άλλα σύμβολα σε όλες τις κάρτες.
- Όλες οι κάρτες εμφανίζονται μπροστά από τους παίκτες, εκτός από τον πρώτο γύρο όταν οι κάρτες πόρων είναι κρυμμένες και επιλέγονται τυχαία.
- Όλες οι κάρτες γίνονται διαθέσιμες από τον Δεύτερο Γύρο και οι παίκτες συνεχίζουν να χτίζουν τη στρατηγική τους STEM για να φτάσουν στο στόχο τους.
- Οι παίκτες μπορούν να ανταλλάξουν έως και 3 κάρτες μεταξύ παικτών κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού. Συνιστάται να ξεκινήσετε την ανταλλαγή καρτών μετά τον δεύτερο γύρο, όταν όλες οι κάρτες είναι διαθέσιμες.

- Συλλέξτε τη σχετική κάρτα MACHINE, STEM και Resource για να δημιουργήσετε ένα Προϊόν. Μόλις δημιουργηθεί ένα προϊόν, μπορείτε να συλλέξετε την κάρτα προϊόντος και να κερδίσετε τα κέρματα και τους πόντους σε αυτήν.

- Παράδειγμα: Για να ξεκλειδώσετε τα 2 νομίσματα από την κάρτα προϊόντος "Αλεύρι", ο παίκτης πρέπει να έχει μια κάρτα "κόκκων" και μια κάρτα "μηχανή λείανσης"

# ΚΑΡΤΕΣ ΠΟΡΩΝ

νομίσματα

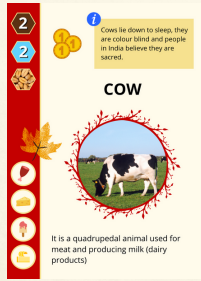
εργασιακούς  
πόντους

πόντους νερού



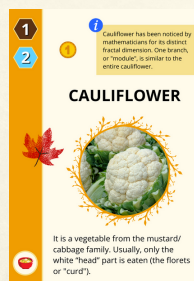
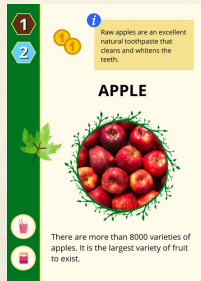
## Κάρτες ζώων

## Κάρτες δημητριακών



## Κάρτες φρούτων

## Κάρτες λαχανικών

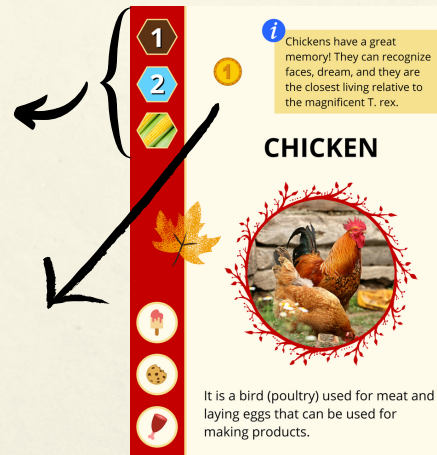


- Οι πόντοι νερού και εργασίας που βρίσκονται στην αριστερή επάνω γωνία των καρτών πόρων πρέπει να δαπανηθούν για να διατηρηθούν οι πόροι ζωντανοί σε κάθε γύρο. Στην περίπτωση των καρτών ζώων, απαιτείται επίσης μια κάρτα σιτηρών, λαχανικών ή φρούτων για τη συντήρηση του ζώου.

- Κάθε φύλλο έχει πόντους νερού και πόντους εργασίας που πρέπει να δίνει ο παίκτης σε κάθε γύρο για να διατηρήσει τους πόρους του.
- Μπορείτε να κερδίσετε τα κέρματα στις κάρτες προσφοράς σε κάθε γύρο, μόνο αν μπορείτε να διατηρήσετε τους πόρους ζωντανούς κάθε φορά κάθε φορά.
- Τα φύλλα δείχνουν επίσης τον αριθμό των κερμάτων που μπορούν να συγκεντρώσουν οι παίκτες εάν έχουν ό,τι απαιτείται για να διατηρήσουν το φύλλο.
- Οι πόντοι συγκεντρώνονται κάθε γύρο.
- Οι παίκτες μπορούν να παρακολουθούν τα σημεία στο φύλλο πόντων της χώρας που έχουν επιλέξει στην αρχή του παιχνιδιού.

**Πρέπει να δαπανηθούν πόντοι για να διατηρηθούν οι πόροι ζωντανοί.**

**Κέρματα που μπορείτε να κερδίσετε**



# ΚΑΡΤΕΣ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ

- Η χρήση μιας κάρτας προϊόντος μπλοκάρει τους πόρους (ο παίκτης δεν κερδίζει κανένα κέρμα από την κάρτα πόρων που χρησιμοποιείται για την παραγωγή ενός προϊόντος και δεν ξοδεύει καθόλου κόπο εργασίας και νερού για να διατηρήσει αυτούς τους πόρους).
- Κάθε κάρτα έχει έναν συγκεκριμένο αριθμό πόντων και απαιτεί ξεκλείδωμα κάποιων "STEM" ή άλλων καρτών.



**Παράδειγμα: Για να ξεκλειδώσετε την κάρτα "FLOUR", χρειάζεστε την κάρτα Grain Resource και την κάρτα Grinding Machine. Πάρτε την κάρτα και κερδίστε τα 2 νομίσματα ως ανταμοιβή.**

# ΠΩΣ ΝΑ ΚΡΑΤΗΣΕΤΕ ΣΚΟΡ

- Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τους τύπους, ανατρέξτε στην ενότητα Βαθμολόγησης και στο Παράδειγμα φύλλου βαθμών.
- Μπορείτε να δείτε ένα παράδειγμα του Point Sheet παρακάτω, με τα βέλη να δείχνουν πώς μεταφέρετε το υπόλοιπο από τον προηγούμενο γύρο.
- Στο Point Sheet, τα σημεία εργασίας και νερού που δαπανώνται σε κάθε γύρο για τη διατήρηση των Καρτών Πόρων σημειώνονται στην αντίστοιχη στήλη "SPENT" έτσι ώστε να αφαιρούνται από το τελικό υπόλοιπο.
- Μόνο το τελικό υπόλοιπο που συσσωρεύεται δείχνει τον νικητή του παιχνιδιού. Ο παίκτης με τη μεγαλύτερη βαθμολογία κερδίζει.

Αυτό το παιχνίδι είναι μια πρωτότυπη παραγωγή της συνεργασίας Green STEAM Incubator και έχει δημιουργηθεί μετά από αρκετές δοκιμαστικές συνεδρίες. Εάν έχετε προτάσεις για τη βελτίωση του παιχνιδιού, επικοινωνήστε μαζί μας μέσω του έργου.

Facebook page

<https://www.facebook.com/greenSTEAMincubator>

Project Webpage

<https://steam-incubator.org/>

## POINTS SHEET ΠΑΙΚΤΩΝ ΔΕΙΓΜΑ ΓΙΑ POINTS

	1	ΞΟΔΕΨΑ (-)	ΚΕΡΔΙΣΑ (+)	ΥΠΟΛΟΙΠΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ	ΞΟΔΕΨΑ (-)	ΚΕΡΔΙΣΑ (+)	ΥΠΟΛΟΙΠΟ ΝΕΡΟΥ	ΚΡΑΣΙ	ΝΤΟΜΑΤΕΣ	ΣΥΝΟΛΙΚΟ ΓΥΡΟΥ
ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ										
ΓΥΡΟΣ 1										
ΓΥΡΟΣ 2										
ΓΥΡΟΣ 3										
ΓΥΡΟΣ 4										
ΓΥΡΟΣ 5										
ΓΥΡΟΣ 6										

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή αυτού του εγγράφου δεν αποτελεί έγκριση του περιεχομένου που αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο των συγγραφέων και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτό.  
Project Number: 2019-3-CY02-KA205-001692

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΡΟΪΟΝΤΟΝ

**ΚΡΑΣΙ**=ΣΤΑΦΥΛΙΑ+ΜΗΧΑΝΗ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑΣ ΜΠΟΥΚΑΛΙΩΝ



**ΕΛΑΙΟΛΑΔΟ**=ΕΛΙΕΣ+ΜΗΧΑΝΗ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑΣ ΜΠΟΥΚΑΛΙΩΝ



**ΜΠΥΡΑ**=ΜΠΑΡΛΕΥ+ΜΗΧΑΝΗ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑΣ ΜΠΟΥΚΑΛΙΩΝ



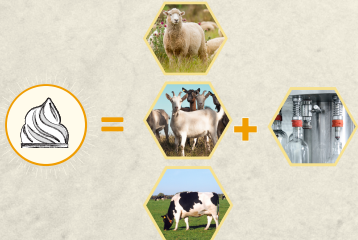
**ΧΥΜΟΣ**=ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΦΡΟΥΤΟ+ΜΗΧΑΝΗ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑΣ ΜΠΟΥΚΑΛΙΩΝ



**ΜΕΛΙ**=ΜΕΛΙΣΣΕΣ+ΔΟΧΕΙΟ ΜΗΧΑΝΗ



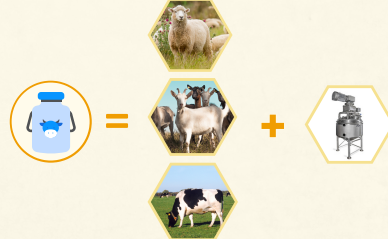
**ΚΡΕΜΑ**=ΚΑΤΣΙΚΕΣ/ΠΡΟΒΑΤΑ/ΑΓΕΛΛΑΔΕΣ +ΜΗΧΑΝΕΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ



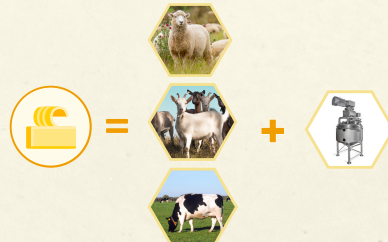
**ΣΟΥΠΑ**=ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΛΑΧΑΝΙΚΟ+ΜΗΧΑΝΕΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ



**ΓΑΛΑ** = ΚΑΤΣΙΚΕΣ/ΠΡΟΒΑΤΑ/ ΑΓΕΛΛΑΔΕΣ+ΜΗΧΑΝΕΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ



**ΒΟΥΤΥΡΟ** = ΚΑΤΣΙΚΕΣ/ΠΡΟΒΑΤΑ/ ΑΓΕΛΛΑΔΕΣ+ ΜΗΧΑΝΕΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ



**ΤΥΡΙ** = ΚΑΤΣΙΚΕΣ/ΠΡΟΒΑΤΑ/ΑΓΕΛΛΑΔΕΣ+ ΜΗΧΑΝΕΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ



**ΚΡΕΑΣ** = ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΖΩΟ+ ΜΗΧΑΝΕΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ



**ΑΛΕΥΡΙ**=ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΔΗΜΗΤΡΙΑΚΟ + ΜΗΧΑΝΗ ΤΡΙΒΗΣ



**ΖΑΧΑΡΗ**=ΖΑΧΑΡΟΚΑΛΑΜΟ+ ΜΗΧΑΝΗ ΤΡΙΒΗΣ



**ΤΟΜΑΤΟΠΟΛΤΟΣ** = ΝΤΟΜΑΤΕΣ+ ΜΗΧΑΝΗ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑΣ ΜΠΟΥΚΑΛΙΩΝ



**ΜΑΡΜΕΛΑΔΑ**=ΟΠΙΟΔΗΠΟΤΕ ΦΡΟΥΤΟ+ ΖΑΧΑΡΗ+ΜΗΧΑΝΗ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑΣ ΜΠΟΥΚΑΛΙΩΝ



**ΠΑΓΩΤΟ**=ΚΡΕΜΑ+ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΦΡΟΥΤΟ+ ΖΑΧΑΡΗ



**ΜΠΙΣΚΟΤΑ**=ΒΟΥΤΥΡΟ+ΑΛΕΥΡΙ+ ΖΑΧΑΡΗ

