



ΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ

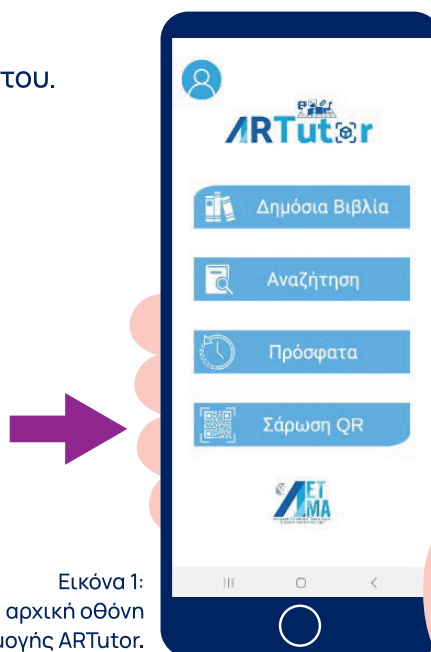
Το παιχνίδι παίζεται από **δύο (2) έως έξι (6 παίκτες)** ή από **δύο (2) ή έξι (6) ομάδες παικτών**.

Ο ΣΤΟΧΟΣ

Ο στόχος κάθε παίκτη είναι να μετακινήσει το πιόνι του στους οκτώ σταθμούς του παιχνιδιού, να απαντήσει σωστά στις ερωτήσεις και να συλλέξει όσα περισσότερα διαμάντια μπορεί.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

1. **Εγκατάσταση της εφαρμογής ARTutor στο κινητό ή στο tablet.** Η εφαρμογή είναι διαθέσιμη για όλες τις συσκευές Android που υποστηρίζουν ARCore και για όλες τις συσκευές iOS που υποστηρίζουν ARKit.
GooglePlay: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.aetma.artutor3&pli=1>
App Store: <https://apps.apple.com/gr/app/artutor4/id1573116812>
2. Πριν ξεκινήσει το παιχνίδι κάθε παίκτης επιλέγει ένα πιόνι και το τοποθετεί στο αντίστοιχο τετράγωνο έναρξης του ταμπλό με βάση το χρώμα του.
3. Παίρνει ένα σημειωματάριο TZIMANIOUS.
4. Ανοίγει στο κινητό ή tablet την εφαρμογή ARTutor. Πατάει την επιλογή «**Σάρωση QR**» στην αρχική οθόνη της εφαρμογής (Εικόνα 1) και σκανάρει το QR code, το οποίο υπάρχει στο ταμπλό.



Εικόνα 1:
Η αρχική οθόνη
της εφαρμογής ARTutor.



ΕΝΑΡΞΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Πρώτος ξεκινάει ο παίκτης που θα φέρει το μεγαλύτερο αριθμό στο ζάρι. Οι παίκτες συνεχίζουν να παίζουν με δεξιόστροφη φορά.

Ο πρώτος παίκτης ρίχνει το ζάρι και μετακινεί το πιόνι του προς οποιαδήποτε κατεύθυνση πάνω στο ταμπλό τόσες θέσεις όσες ο αριθμός που έφερε στο ζάρι.

- **Αν ένας παίκτης σταματήσει με το πιόνι του πάνω στην εικόνα ενός σταθμού,** σκανάρει με την κάμερα του κινητού ή tablet την αντίστοιχη κάρτα του παιχνιδιού με την κάμερα του κινητού ή tablet. Μέσα από τη συσκευή του (κινητό ή tablet) παρακολουθεί αυτόματα ένα μία μικρή ιστορία (σενάριο) με τη μορφή comic ή βίντεο. Στο τέλος της, εμφανίζονται ερωτήσεις σχετικές με την ιστορία που παρακολούθησε. Έχει 2 προσπάθειες να απαντήσει σωστά την κάθε ερώτηση. Αν ο παίκτης απαντήσει σωστά στις ερωτήσεις, τότε κερδίζει το διαμάντι του σταθμού και σημειώνει στο σημειωματάριο TZIMANIOUS ένα ✓ στο αντίστοιχο κουτάκι
- **Αν ο παίκτης σταματήσει με το πιόνι του πάνω σε τετράγωνο μυστηρίου** (με σύμβολο το αγγλικό ερωτηματικό “?”), τότε σκανάρει την κάρτα με το σύμβολο του ερωτηματικού και θα εμφανιστεί στην οθόνη του ένα από τα παρακάτω μηνύματα:
 - i. Θα του ζητηθεί να πάει κατευθείαν σε όποιο σταθμό επιθυμεί, όποτε μπορεί να σκανάρει την εικόνα του σταθμού και να διεκδικήσει το διαμάντι του σταθμού.
 - ii. Θα του ζητηθεί να απαντήσει σε μια σύντομη ερώτηση. Αν απαντήσει σωστά κερδίζει ένα διαμάντι ως bonus.
 - iii. Θα του ζητηθεί να δώσει σε κάποιον συμπαίκτη του ένα από τα bonus διαμάντια του. Αν δεν έχει bonus διαμάντι, τότε επιλέγει ένα διαμάντι από τα διαμάντια ενός σταθμού.
 - iv. Θα κερδίσει κατευθείαν ένα διαμάντι bonus.
 - v. Θα χάσει τη σειρά του.

Όταν ολοκληρωθεί μία από τις παραπάνω συνθήκες, τότε ολοκληρώνεται η σειρά του παίκτη και παίζει ο επόμενος.

ΤΕΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Όταν ένας παίκτης μαζέψει τα διαμάντια από όλους τους σταθμούς τότε σκανάρει με το κινητό ή tablet του την κάρτα με την εικόνα του διαμαντιού. Τότε εμφανίζεται μια τυχαία ερώτηση. Αν απαντήσει σωστά, κερδίζει ένα bonus διαμάντι.

Το παιχνίδι ολοκληρώνεται είτε **όταν όλοι οι παίκτες έχουν μαζέψει τα διαμάντια και από τους 8 σταθμούς (αργή εκδοχή)** είτε **όταν ένας από τους παίκτες καταφέρει να μαζέψει πρώτος τα διαμάντια και από τους 8 σταθμούς (γρήγορη εκδοχή).**

ΝΙΚΗΤΗΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Αργή εκδοχή: Ο παίκτης που έχει συγκεντρώσει τα περισσότερα bonus διαμάντια.

Γρήγορη εκδοχή: Ο παίκτης που μάζεψε πρώτος τα διαμάντια των 8 σταθμών.