

Το Παιχνίδι του Αρτέμη

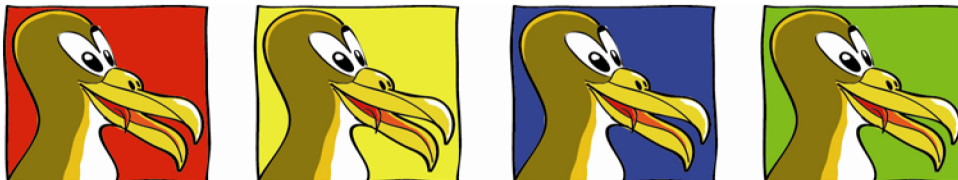
Πραγματικό θαλασσοπούλι, ο Αρτέμης, περνά όλη τη ζωή του στα κύματα: όλη μέρα ψάχνει για ψάρια, πετώντας ανάμεσά τους και τη νύχτα κοιμάται, πλέοντας πάνω τους. Στη στεριά δεν πατά παρά μόνο την άνοιξη, που φωλιάζει μέσα στις τρύπες των έρημων βραχονησίδων. Κανένα μεγάλο ζώο δεν τον κυνηγά για να τον φάει... κι όμως αντιμετωπίζει πολλούς κινδύνους στη θάλασσα. Ποιους; Παίξε το παιχνίδι και θα το μάθεις!

Πρόσεξε:

- Το παιχνίδι αποτελείται από οκτώ σελίδες μεγέθους Α4
- Εκτύπωσε και κόλλησέ τις, ώστε να σχηματιστεί το παιχνίδι. Αν θέλεις, μπορείς να τις πλαστικοποιήσεις, για να διατηρηθούν σε καλύτερη κατάσταση.
- Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί, είτε εκτυπωθεί έγχρωμο, είτε ασπρόμαυρο.
- Μπορείς να φτιάξεις απλά πιόνια, όπως τα εικονιζόμενα ή να χρησιμοποιήσεις κάποια που ήδη έχεις.

Θα χρειαστείς:

- Ένα ζάρι
- Πιόνια (μπορείς να κόψεις τα εικονιζόμενα)



Πώς θα παίξεις...

Είσαι ένας νεοσσός Αρτέμη, που μόλις βγήκες απ' τ' αυγό και έχεις μπροστά σου μια ζωή ωραία, αλλά και δύσκολη. Θα αντιμετωπίσεις θηρευτές, θύελλες, παραγάδια, αρρώστιες και θα δώσεις πολλές μάχες μέχρι να μπορέσεις να επιστρέψεις –μεγάλος Αρτέμης πια- στην αποικία, για να μεγαλώσεις τους δικούς σου νεοσσούς.

Κάθε παίκτης ξεκινά με 10 ενεργειακούς πόντους. Ρίχνεις με τη σειρά σου το ζάρι, που θα σου δείξει πόσα τετράγωνα θα προχωρήσεις. Κάθε τετράγωνο σου λέει τι αντιμετωπίζεις και πόσους πόντους κερδίζεις ή χάνεις.

Αν προσγειωθείς σε θανατηφόρο τετράγωνο, πρέπει να πας ξανά στην αρχή και να ξεκινήσεις πάλι με 10 πόντους. Το ίδιο πρέπει να κάνεις, αν στην πορεία χάσεις όλους τους πόντους σου.

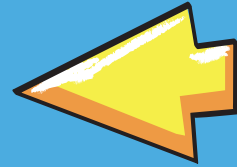
Μάλλον θα χρειαστεί να ξεκινήσεις ξανά και ξανά. Κερδίζει, όποιος φτάσει στην αποικία με τους περισσότερους πόντους.

Κοίτα να χαρείς το πέταγμά σου και να θυμάσαι πόσοι πόντοι σου απομένουν –αυτοί σε κρατούν ζωντανό!



8

Τώρα ηεράς, αλλά σε φρίσκεϊς τροφή
εξαιτίας της θαλάσσιας ρύπανσης.
Χάνεις τρεις γόντους.



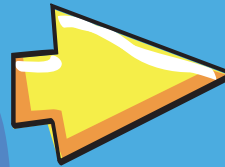
7

Τώρα ηεράς και ο δυνατός άνεμος σε βοηθά
να φρεις έναν καλό φαρότογο.
Κερδίζεις δύο γόντους.

ΑΡΧΗ

1

Γέλας! Είσαι ένας νεοσσός Απρέμη
που μόλις φαχώθηκε από έναν
αρουπαίο. Ξεκίνα ξανά!



2

Ένας Ασημόχιδας γάει να σε φάει. Τον
σιώχνεις κάνοντας εμετό στα μούτρα του.
Κερδίζεις ένα γόντο.



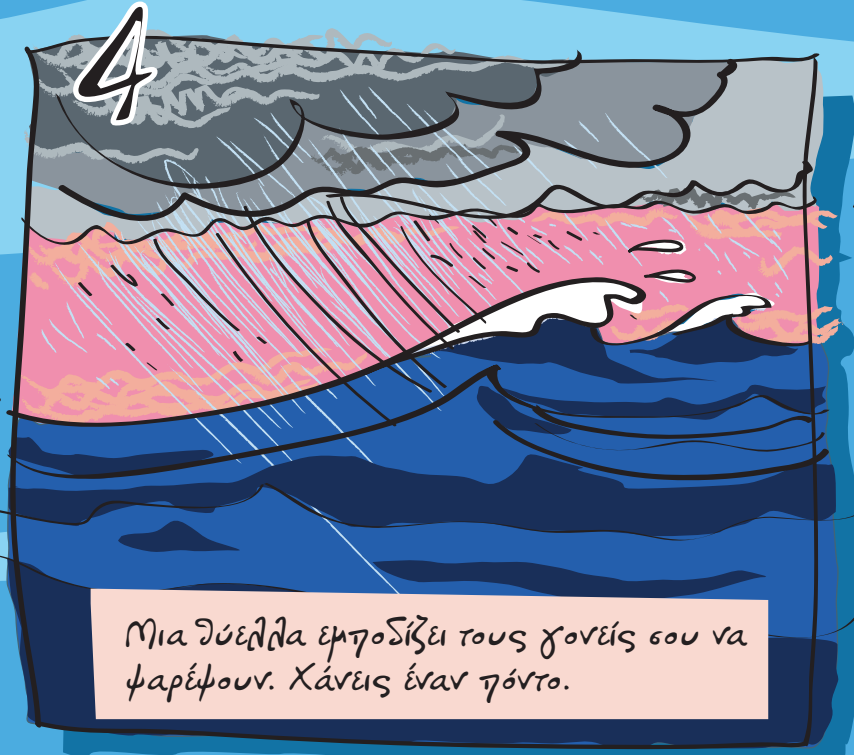
6
Οι γονείς σου φέρνουν άφθονα καρλαμάρια.
Κερδίζεις τρεις γόντους.



5
Ένας από τους γονείς σου αγκιστρώνεται σε
παραγάδι αλιευτικού σκάφους και τνίγεται.
Χάνεις τέσσερις γόντους.



3
Οι γονείς σου φρήκαν γορνλά
καρλαμάρια και φέρνουν άφθονη τροφή.
Κερδίζεις τρεις γόντους.

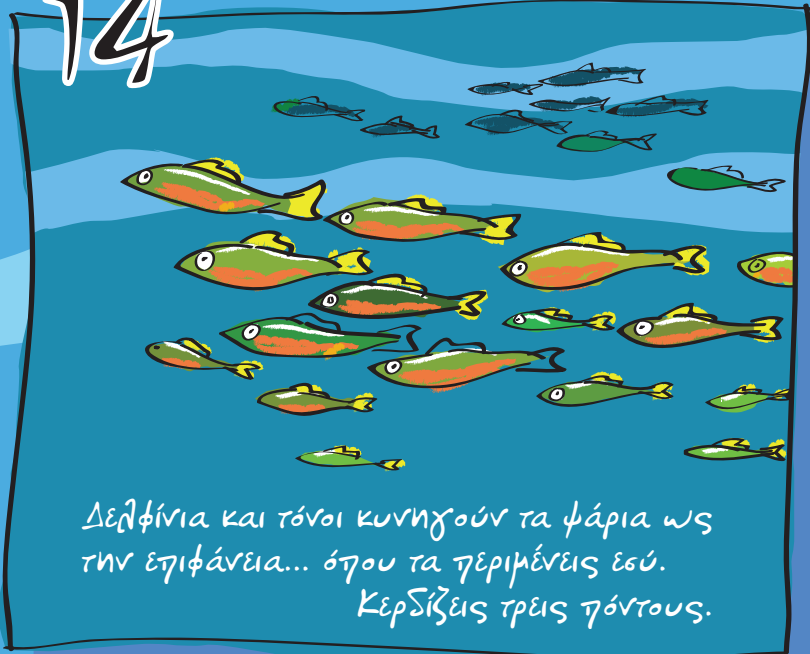


4
Μια θυερίδα εμφοδίζει τους γονείς σου να
φαρέψουν. Χάνεις έναν γόντο.



ΔΙΕΘΝ. NAT / GR / 000285 ΣΧΕΔΙΑ: Βασίλης Χατζηφασάκης. Κείμενα: RSPB.
Απόδοση στα ελληνικά: Βασίλης Χατζηφασάκης - Ρούλα Τρίγκου - Νανάσα Καμπύρεν

14



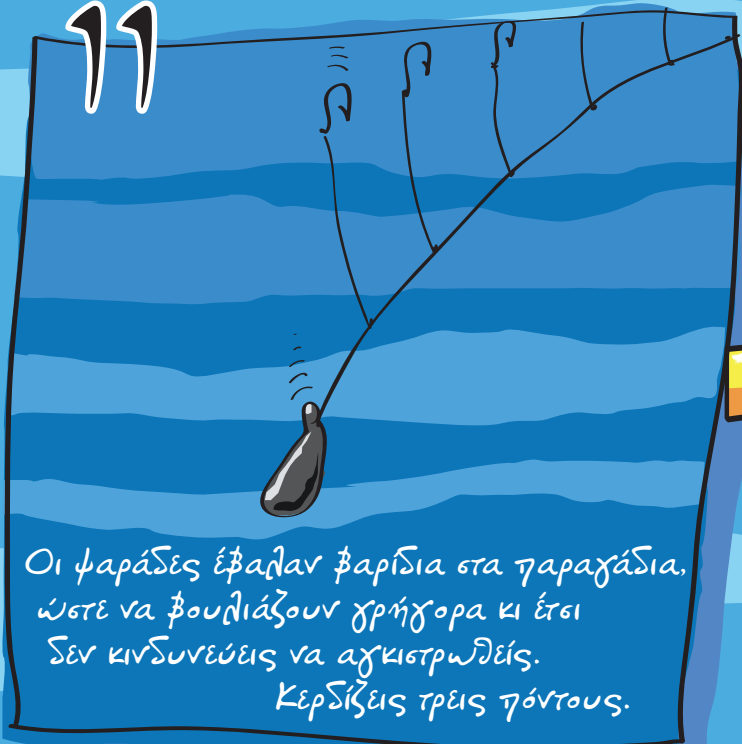
Δελφίνια και τόνοι κυνηγούν τα ψάρια ως την επιφάνεια... όπου τα τεριμένεις εσύ.
Κερδίζεις τρεις τόντους.

13



Βρίσκεις πορρά ψάρια να κοδυρτούν στον αφρό. Φαρεύεις μέχρι να χορτάσεις.
Κερδίζεις τρεις τόντους.

11

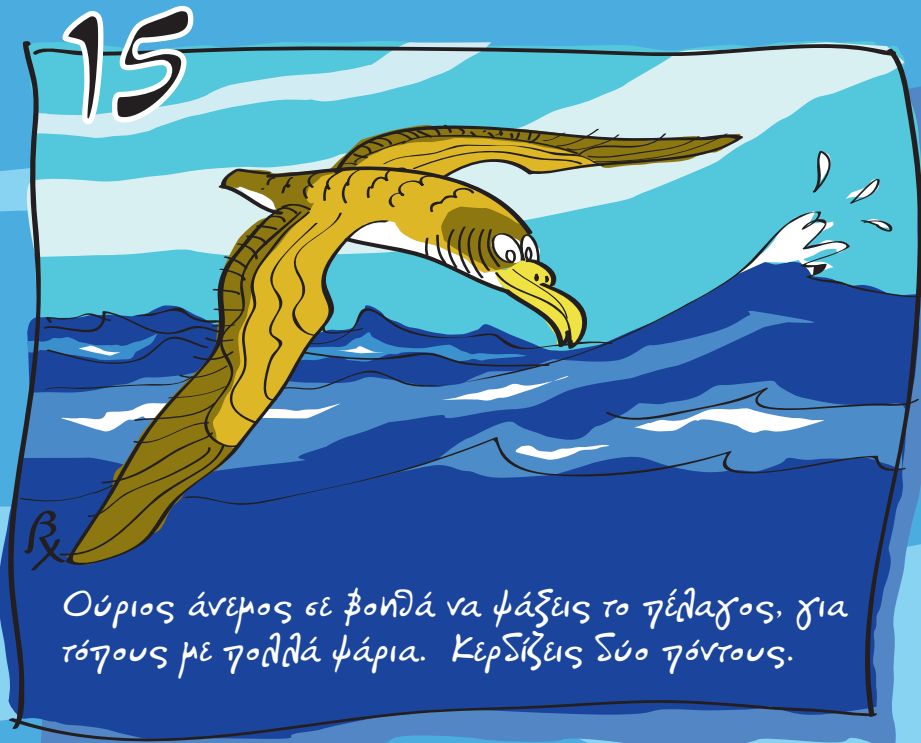


Οι φαράδες έβαλαν φαρίδια στα παραγάδια, ώστε να βουδιάζουν γρήγορα κι έτσι δεν κινδυνεύεις να αγκιστρωθείς.
Κερδίζεις τρεις τόντους.

12



Τα αλιευτικά εκάφη ρίχνουν νύχτα τα παραγάδια. Εσύ φαρεύεις κυρίως τη μέρα και δεν κινδυνεύεις να αγκιστρωθείς. Κερδίζεις δύο τόντους.



24



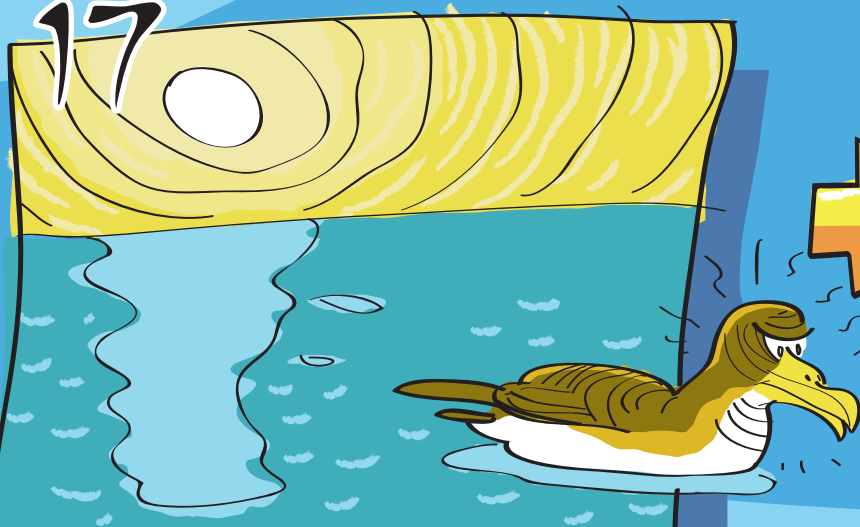
Όλες οι χώρες εφαρμόζουν αυστηρούς νόμους για το φάρμα και κάνουν πιο ασφαλή τη θάλασσα για εένα. Κερδίζεις τέσσερις πόντους.

23



Αγκιστρώθηκες σε παραχάδι και ηνίχηκες. Ξεκίνα γάηλι!

17



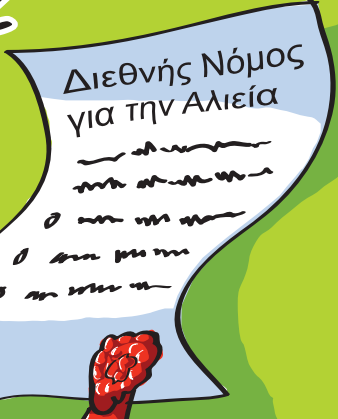
Η άηνοια σου σκολεύει το πέρασμά σου. Χάνεις τρεις πόντους.

18

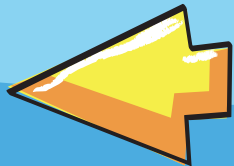


Μια δυνατή καταιγίδα σου σκολεύει το φάρμα. Χάνεις δύο πόντους.

22



Νέοι Σιωνείς νόμοι επιβάλλουν στα αλιευτικά να βάζουν σημάδια στα παραγάδια τους. Μπορείς να τραφείς με ασφάλεια. Κερδίζεις τέσσερις θόντους.



21

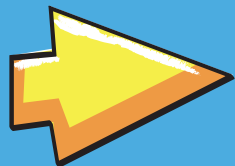


Πλησίασες αλιευτικό, για να φας τα ψάρια που τρετούν οι ψαράδες. Αγκιστρώθηκε η φτερούχα σου κι έχασες δύο φτερά. Χάνεις τρεις θόντους.

19



Λαθραία αλιευτικά έχουν παραγάδια χωρίς σημάδια. Δεν τα βλέπεις και κινδυνεύεις να αγκιστρωθείς. Χάνεις έξι θόντους.



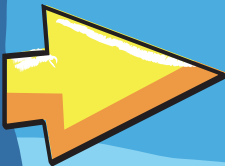
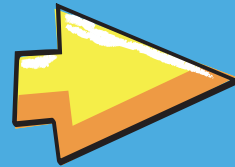
20



Αγκιστρώθηκες σε παραγάδι και τνήχθηκες. Ξεκίνα γάρι!



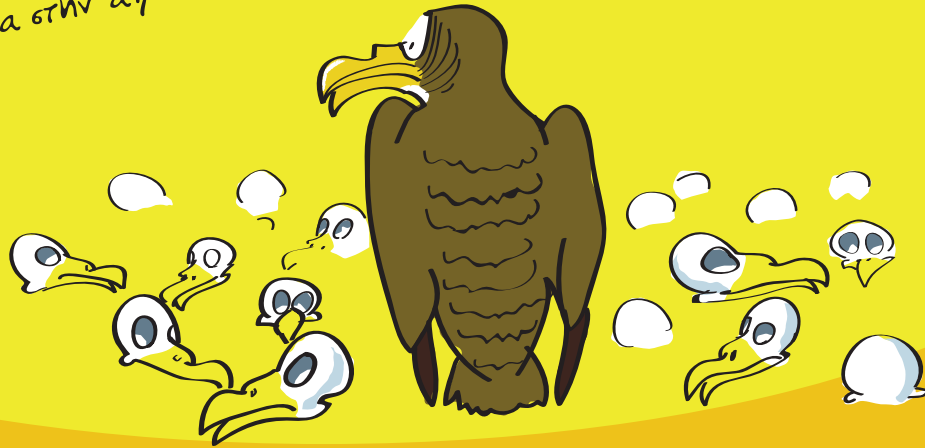
ΤΕΡΜΑ



29



Ξεστά επιδημία στην αποικία και γδαίνεις. Ξεκίνα γάδι!



27



Στο νησάκι σου βρίσκεις χτισμένα στήγια και δε μπορείς να φωλιάσεις. Χάνεις έξι γόντους.

28



Βρίσκεις να φωλιάσεις σε ένα νησάκι, που προστατεύεται ειδικά για τα θαλασσοπούδια. Κερδίζεις τέσσερις γόντους.