



Co-funded by  
the European Union



EcoTrade

# Βιβλίο Κανόνων

Ένα παιχνίδι του σχεδίου  
EcoTrade



**Co-Create EcoTrade:  
Collaborative learning for sustainable VET education**



Co-funded by  
the European Union



EcoTrade

# Βιβλίο Κανόνων

Ένα παιχνίδι του σχεδίου  
EcoTrade

2025

Co-Create EcoTrade:  
Collaborative learning for sustainable VET education

## Συγγραφείς

**Κωνσταντίνος Λέκκας**, Dracon Rules Design Studio, Ελλάδα  
**Cristina Morar**, Dracon Rules Design Studio, Ελλάδα

**Sara Caboni**, Training 2000, Ιταλία  
**Elmo De Angelis**, Training 2000, Ιταλία

**Alejandro Quintela**, Instituto Técnico de Miranda, Ισπανία.  
**Óscar Sáez**, Instituto Técnico de Miranda, Ισπανία



Συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή της **Ισπανικής Υπηρεσίας για τη Διεθνοποίηση της Εκπαίδευσης (SEPIE)**. Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η χορηγούσα αρχή φέρουν ευθύνη γι' αυτές.



Αυτό το υλικό διαθέτει άδειες CC BY-SA, για να μάθετε περισσότερα επισκεφθείτε τον ακόλουθο σύνδεσμο:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Co-funded by  
the European Union



EcoTrade

Πρόγραμμα Erasmus+ της ΕΕ για την εκπαίδευση, την  
κατάρτιση, τη νεολαία και τον αθλητισμό

Τίτλος Έργου:  
Co-Create EcoTrade:  
Collaborative learning for sustainable VET education

Αριθμός έργου:  
**2024-2-ES01-KA210-VET-000283809**

Συντονιστής έργου:



Ίδρυμα Βιομηχανικού Τεχνικού  
Ινστιτούτου (ITM Miranda) Miranda  
de Ebro, Ισπανία

Εταίροι του έργου:



Dracon Rules Design Studio,  
Καρδίτσα, Ελλάδα



Training 2000, Μοντάβιο,  
Ιταλία



Co-funded by  
the European Union



# Πίνακας περιεχομένων

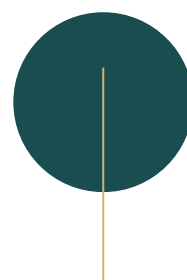
Εισαγωγή .....	5
Περιεχόμενα .....	6
Το παιχνίδι με λίγα λόγια .....	10
Κύριοι κανόνες .....	11
Γλωσσάριο .....	11
Ρύθμιση .....	12
Η σειρά του παίκτη .....	13
Φάση συντήρησης .....	13
Φάση δράσης .....	13
Τέλος Γύρου Παίκτη .....	13
Τέλος παιχνιδιού .....	14
Τελικό σκοράρισμα παιχνιδιού .....	14
Λεπτομερείς κανόνες .....	15
Έναρξη φορτωτικής .....	15
Τοποθετήστε ένα Token Εταιρείας .....	15
Αποφασίστε για Συνδυαστική Φορτωτική .....	15
Αποφασίστε για τα μέσα μεταφοράς .....	17
Κάρτα Αποκάλυψης Συμβάντος (Συμβάντος) .....	18
Λήψη νέας κάρτας Φορτωτικής.....	18
Σκοράρισμα Φορτωτικών .....	18
Ανάπτυξη (Αναβάθμιση) της Εταιρείας Προμηθειών .....	19
Παραλλαγή Ευκολότερων Αναπτύξεων .....	19



Co-funded by  
the European Union



# Εισαγωγή



Το παγκόσμιο εμπόριο είναι μια από τις εξέχουσες μορφές της σύγχρονης οικονομίας και υπάρχει από την αυγή του πολιτισμού. Συμφωνίες, πράσινοι κανόνες, νόμοι, logistics και μια πληθώρα άλλων λεπτομερειών περιστρέφονται γύρω από αυτό το θέμα, και η επιχείρηση που κατέχει την καθεμία από αυτές κυβερνά την αγορά.

Το EcoTrade είναι ένα παιχνίδι για **2-4 παίκτες** με διάρκεια **40-80 λεπτά**, όπου οι παίκτες θα αναλάβουν τον έλεγχο της επιχείρησής τους και θα την οδηγήσουν στη νίκη διαχειριζόμενοι τις πολλές πτυχές της αποτελεσματικής και πράσινης εφοδιαστικής και του εμπορίου, κερδίζοντας πόντους και διαχειριζόμενοι τις αρνητικές εκπομπές άνθρακα.





Co-funded by  
the European Union



# Περιεχόμενα

## Επιτραπέζιο Παιχνίδι - Παρακολούθηση ανάπτυξης

Το ταμπλό του παιχνιδιού εμφανίζει περιοχές της Ευρώπης για να βοηθήσει τους παίκτες να διεξάγουν τις εμπορικές τους δραστηριότητες. Διαθέτει επίσης ένα αριθμητικό μετρητή, ώστε οι παίκτες να μπορούν επίσης να ελέγχουν την τρέχουσα ανάπτυξή τους σε σύγκριση με άλλους παίκτες, και πεδία Ανάπτυξης όπου οι παίκτες υποδεικνύουν πόσες κάρτες Ανάπτυξης (αναβαθμίσεις) έχουν σε κάθε κατηγορία.





Co-funded by  
the European Union



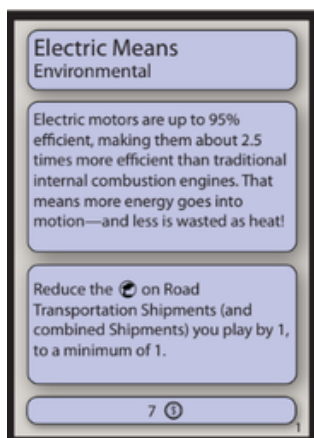
# Περιεχόμενα

## Κάρτες Φορτωτικών

Οι κάρτες Φορτωτικών υποδηλώνουν τις αποστολές που πρέπει να πραγματοποιηθούν από έναν παίκτη, συμπεριλαμβανομένων των πληροφοριών σχετικά με το γενικό περιεχόμενο, τον απαιτούμενο χρόνο, το όφελος και τον αντίκτυπο που προκαλούνται.



## Κάρτες Ανάπτυξης (Αναβάθμισης) Εταιρείας



Οι κάρτες Ανάπτυξης Εταιρείας υποδηλώνουν τις επενδύσεις που πραγματοποιεί μια εταιρεία προκειμένου να εκσυγχρονίσει την επιχείρησή της, να αναβαθμίσει και να ενημερώσει τις πολιτικές της (συμπεριλαμβανομένων των πράσινων και διεθνών πολιτικών), την εκπαίδευση προσωπικού, τον εξοπλισμό και άλλα.

Υποδηλώνουν το κόστος επένδυσης, το όφελος της κάρτας, την κατηγορία της και σχετικές πληροφορίες για το θέμα που αντιπροσωπεύει η καθεμία. Ονομάζονται επίσης και Αναβαθμίσεις εν συντομία.



Co-funded by  
the European Union

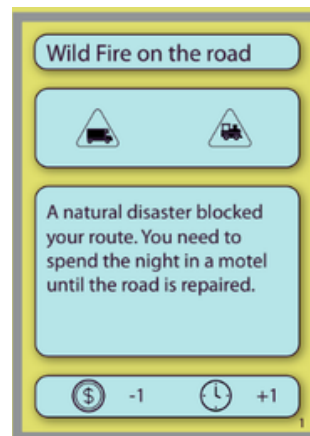


# Περιεχόμενα

## Κάρτες Συμβάντος (Γεγονότος)

Οι κάρτες Συμβάντων αντιπροσωπεύουν συμβάντα που θα μπορούσαν να επηρεάσουν το ταξίδι, προσομοιώνοντας τους σύγχρονους κινδύνους. Απεικονίζουν τη φύση του περιστατικού και περιγράφουν πώς μπορεί να επηρεάσει το ταξίδι σας. Δείχνουν σε ποιους τύπους μεταφοράς εφαρμόζονται και τις επιπτώσεις που σχετίζονται με το παιχνίδι.

Ονομάζονται επίσης Γεγονότα εν συντομία.



## Διοικητικά Συμβούλια Εταιρειών

Οι πίνακες εταιρειών αντιπροσωπεύουν την αρχική εταιρεία και τη βάση δραστηριοτήτων των παικτών, σε τέσσερα διαφορετικά χρώματα, για να υποδηλώσουν το χρώμα που χρησιμοποιεί ο παίκτης. Έχουν άφθονο χώρο για να τοποθετήσουν κάρτες και μάρκες.

SHIPMENTS →						BLUE COMPANY 
MEANS OF TRANSPORT						UPGRADES →
TIME 						
GROWTH 						
IMPACT 						
MY GROWTH		MY IMPACT				



Co-funded by  
the European Union



# Περιεχόμενα

## Εταιρικοί Δείκτες

Κάθε παίκτης θα χρησιμοποιεί Δείκτες Εταιρείας για να σημειώνει την πρόοδό του στα πεδία Ανάπτυξης, στο χρώμα της Εταιρείας του.



## Μάρκες Μεταφορικών Μέσων

Κάθε παίκτης θα χρησιμοποιεί Μάρκες Μεταφορικών Μέσων για να επισημαίνει το επιλεγμένο μέσο των αποστολών του.



## Δείκτες Χαρακτηριστικών

Αριθμητικοί Δείκτες, για την αναπαράσταση της ποσότητας ενός συγκεκριμένου χαρακτηριστικού.





Co-funded by  
the European Union



# Το παιχνίδι με λίγα λόγια

Οι παίκτες αναλαμβάνουν τον ρόλο οργανισμών που διαχειρίζονται φορτωτικές. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τους, θα αναλάβουν δράση για να αναβαθμίσουν την εταιρεία τους ώστε να συμμορφώνεται με πιο οικολογικά πρότυπα, θα ολοκληρώσουν αιτήματα αποστολών και θα αντιμετωπίσουν προκλήσεις που ενδέχεται να προκύψουν κατά τη διαδικασία μεταφοράς, ελέγχοντας παράλληλα τις αρνητικές επιπτώσεις τους.

Σε κάθε γύρο του παιχνιδιού, οι παίκτες θα κατανέμουν πόρους σε κάρτες φορτωτικής προκειμένου να τις ολοκληρώσουν και να αποκομίσουν κέρδος, το οποίο μπορούν να κρατήσουν ή να χρησιμοποιήσουν για να εκσυγχρονίσουν την εταιρεία τους σύμφωνα με τα διεθνή πρότυπα αγοράζοντας κάρτες Ανάπτυξης Εταιρείας.

Για κάθε φορτωτική, αποκαλύπτουν επίσης κάρτες Συμβάντων, οι οποίες μπορεί να αντιπροσωπεύουν καθυστερήσεις σε συγκεκριμένες διαδρομές μεταφοράς.

Το παιχνίδι τελειώνει μετά από μια σειρά γύρων, όπου οι παίκτες υπολογίζουν την τελική βαθμολογία νίκης τους σύμφωνα με τα κέρδη τους, την Ανάπτυξη της Εταιρείας τους και την αρνητική επίδραση που έχουν στο περιβάλλον, με τον παίκτη με την υψηλότερη θετική βαθμολογία νίκης να είναι ο νικητής.






Co-funded by  
the European Union



# Κύριοι κανόνες

## Γλωσσάριο

<b>Ταμπλό παιχνιδιού</b>	Ένας χάρτης των περιοχών της Ευρώπης
<b>Περιοχές</b>	Ομάδες χωρών που βρίσκονται σε κοντινή απόσταση, για τους σκοπούς του παιχνιδιού
<b>Δείκτες</b>	Μικροί δείκτες για να υπενθυμίζουν στους παίκτες τις ενέργειες και τα εφέ που συμβαίνουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού
<b>Κάρτες Ανάπτυξης Εταιρείας (Αναβάθμισης)</b>	Κάρτες που προσφέρουν μια πιο πράσινη αναβάθμιση στους παίκτες, αντισταθμίζοντας το αποτύπωμα άνθρακα τους
<b>Κάρτες Συμβάντος (Γεγονότα)</b>	Μια τυχαιοποιημένη τράπουλα, που αντιπροσωπεύει καταστάσεις που μπορεί να προκύψουν κατά τη διάρκεια μιας φορτωτικής
<b>Κάρτες Φορτωτικής</b>	Οι κύριες κάρτες παιχνιδιού, που αντιπροσωπεύουν τα αγαθά που οι παίκτες θα προσπαθήσουν να μεταφέρουν για να αποκομίσουν κέρδος
<b>Ανάπτυξη</b>	 Η μονάδα που χρησιμοποιείται ως νόμισμα στο παιχνίδι, καθώς και η παρακολούθηση σκορ
<b>Αντίκτυπος</b>	 Μια τιμή που υποδεικνύει τις βλαβερές επιπτώσεις της δραστηριότητας μιας εταιρείας· αυτές οδηγούν σε αρνητικούς πόντους ανάπτυξης στο τέλος του παιχνιδιού
<b>Χρόνος</b>	 Η μονάδα που χρησιμοποιείται για τη μέτρηση του χρόνου
<b>Όριο Πόντων Ανάπτυξης</b>	Το όριο των πόντων ανάπτυξης που πρέπει να επιτευχθεί και να κερδηθεί το παιχνίδι
<b>Φάση Συντήρησης</b>	Η φάση όπου εκτελούνται όλες οι υποχρεωτικές/συντηρητικές ενέργειες
<b>Φάση Δράσης</b>	Η φάση όπου οι παίκτες επιλέγουν τις ενέργειές τους



Co-funded by  
the European Union



# Κύριοι κανόνες

## Ρύθμιση

Για να ρυθμίσετε το παιχνίδι, ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα:

- 1** Τοποθετήστε το ταμπλό του παιχνιδιού (χάρτη της Ευρώπης) στη μέση του τραπεζιού.
- 2** Τοποθετήστε δίπλα του τις κάρτες Αποστολής και τις κάρτες Συμβάντος (Γεγονότα).
- 3** Τοποθετήστε τους δείκτες Χαρακτηριστικών κοντά στο ταμπλό του παιχνιδιού.
- 4** Δώστε σε κάθε παίκτη ένα αρχικό ταμπλό Εταιρείας, ένα σετ καρτών Ανάπτυξης Εταιρείας (Αναβάθμισης) και το σετ Δεικτών αυτής της εταιρείας (Φορτηγά).
- 5** Τοποθετήστε έναν Δείκτη Εταιρείας από κάθε συμμετέχουσα εταιρεία στη θέση «4» του Μετρητή Ανάπτυξης και κερδίστε 4 πόντους ανάπτυξης στο ταμπλό σας.
- 6** Ο παίκτης που ταξίδεψε πιο πρόσφατα εκτός της χώρας του παίζει πρώτος. Εναλλακτικά, επιλέξτε τυχαία έναν παίκτη ως τον πρώτο παίκτη και δώστε του ένα δείκτη Πρώτου Παίκτη.
- 7** Ξεκινώντας με τον πρώτο παίκτη, μοιράστε σε κάθε παίκτη 3 κάρτες Φορτωτικής. Κάθε παίκτης επιλέγει 2 κάρτες Φορτωτικής και τοποθετεί την άλλη στο κάτω μέρος της τράπουλας Φορτωτικής.
- 8** Ο πρώτος παίκτης αποκαλύπτει μία κάρτα Αποστολής συν μία κάρτα Αποστολής ανά παίκτη, τοποθετώντας τις κοντά στο ταμπλό του παιχνιδιού ανοιχτές, έτσι ώστε να είναι ορατές σε όλους τους παίκτες. Αυτή είναι τώρα η αγορά όπου οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν ανοιχτές κάρτες.  
*Παράδειγμα: Σε ένα παιχνίδι 4 παικτών, αποκαλύψτε 5 κάρτες.*



Co-funded by  
the European Union



# Κύριοι κανόνες

## Η σειρά του παίκτη

Οι παίκτες εναλλάσσονται δεξιόστροφα, ξεκινώντας από τον πρώτο παίκτη. Κάθε σειρά παίκτη θα έχει μια σειρά από φάσεις: τη φάση Συντήρησης, τη φάση Δράσης, όπως περιγράφεται λεπτομερώς παρακάτω. Θα συνεχίσουν να το κάνουν μέχρι να τελειώσει το παιχνίδι.

### Φάση συντήρησης

Κατά τη διάρκεια αυτής της φάσης, ο ενεργός παίκτης θα:

Κερδίστε 2 Πόντους Ανάπτυξης (που αντιπροσωπεύουν τοπικές συμβάσεις που ολοκληρώθηκαν με αμελητέα Επίδραση) στον Μετρητή Ανάπτυξης.  
Έναν κάθε φορά, αφαιρέστε έναν δείκτη Χρόνου από κάθε κάρτα Φορτωτικής του ενεργού παίκτη.

Όταν μια Κάρτα Φορτωτικής δεν έχει πλέον δείκτες Χρόνου, ολοκληρώστε την αποστολή και μετακινήστε τυχόν δείκτες Ανάπτυξης και Επιπτώσεων στις θέσεις που έχουν εκχωρηθεί στο κάτω μέρος του ταμπλό του παίκτη.

Κρατήστε τις συμπληρωμένες κάρτες Φορτωτικής με την όψη προς τα κάτω κοντά στο ταμπλό σας.

**Σημείωση:** παραλείψτε τη φάση Συντήρησης κατά τη διάρκεια του πρώτου γύρου κάθε παίκτη.

### Φάση δράσης

Κατά τη διάρκεια της σειράς του, ο ενεργός παίκτης θα αποφασίσει να κάνει ένα από τα ακόλουθα:

- Λήψη νέας κάρτας Φορτωτικής
- Έναρξη μίας ή περισσότερων Φορτωτικών -ή-
- Εάν δεν έχουν κάρτες Φορτωτικής σε εξέλιξη (μη ολοκληρωμένες) χωρίς Δείκτες Εταιρείας πάνω τους, ή/και δεν έχουν απομείνει κάρτες Φορτωτικής στην τράπουλα ή την αγορά, μπορούν να κάνουν Pass στη σειρά τους (να μην κάνουν τίποτα για αυτόν τον γύρο).

Επιπλέον, κάθε παίκτης μπορεί επίσης να αγοράσει το πολύ μία κάρτα Ανάπτυξης Εταιρείας (Αναβάθμισης) στη σειρά του.

**Σημείωση:** ανατρέξτε στην ενότητα Για προχωρημένους για μια λεπτομερή εξήγηση κάθε ενέργειας.

### Τέλος Γύρου Παίκτη

Αφού ολοκληρωθούν αυτές οι δύο φάσεις, ο επόμενος παίκτης δεξιόστροφα γίνεται ο ενεργός παίκτης.



Co-funded by  
the European Union



# Κύριοι κανόνες

## Τέλος παιχνιδιού

Το παιχνίδι τελειώνει σε οποιαδήποτε από τις ακόλουθες περιπτώσεις:

- ένας παίκτης φτάνει το όριο πόντων ανάπτυξης (Προεπιλεγμένο όριο: 35)  
-ή-
- Οι παίκτες έχουν τραβήξει την τελευταία κάρτα Αποστολής από την τράπουλα και την αγορά.  
-ή-
- όλοι οι παίκτες έχουν περάσει πάσο με τη σειρά.

Εκτός κι αν όλοι οι παίκτες έχουν περάσει πάσο όταν ενεργοποιηθεί το τέλος του παιχνιδιού, κάθε παίκτης (συμπεριλαμβανομένου του παίκτη που ενεργοποίησε το τέλος του παιχνιδιού) παίζει έναν επιπλέον τελευταίο γύρο.

### Τελικό σκοράρισμα παιχνιδιού

Στο τέλος του παιχνιδιού, κάθε παίκτης υπολογίζει το τελικό του σκορ με τον ακόλουθο τρόπο:

1. **Για κάθε Φορτωτική** (ή συνδυασμένη αποστολή) που δεν έχει ολοκληρωθεί ακόμη, θεωρήστε την ως ολοκληρωμένη, αλλά κερδίζετε 1 πόντο Ανάπτυξης λιγότερο για κάθε δείκτη Χρόνου που απομένει σε αυτήν την κάρτα (μέχρι το ελάχιστο 1), προσθέτοντάς τους στις ολοκληρωμένες κάρτες Φορτωτικής του παίκτη κανονικά.
2. **Μετρήστε τους συνολικούς** Πόντους Επίδρασης (οι δείκτες Εταιρείας στο Ταμπλό Παιχνιδιού βοηθούν τους παίκτες να παρακολουθούν την πρόοδό τους στο τέλος του παιχνιδιού).
  - a. Για κάθε τριάδα καρτών Ανάπτυξης Εταιρείας από διαφορετικές κατηγορίες, ο παίκτης αφαιρεί 4 Επιπτώσεις.
  - b. Για κάθε Κατηγορία κάρτας Ανάπτυξης Εταιρείας (Περιβαλλοντική, Κοινωνική, Οικονομική), ο παίκτης ή οι παίκτες με τις περισσότερες κάρτες Ανάπτυξης Εταιρείας σε κάθε κατηγορία αφαιρούν 6 Δείκτες Αντίκτυπου.
3. **Λάβετε ποινή πόντων** Ανάπτυξης σύμφωνα με τον ακόλουθο πίνακα Συνολικού Αντίκτυπου:

Αντίκτυπος	Τροποποιητής Πόντων Ανάπτυξης
0	-0 Πόντοι Ανάπτυξης
1 έως 6	-9 Πόντοι Ανάπτυξης
7 έως 14	-18 Πόντοι Ανάπτυξης
15 ή περισσότερα	-36 Πόντοι Ανάπτυξης

- a. Ο παίκτης ή οι παίκτες που συσσωρεύουν το μικρότερο συνολικό Αντίκτυπο κερδίζουν 3 Πόντους Ανάπτυξης.

**Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους ανάπτυξης κερδίζει το παιχνίδι.**



Co-funded by  
the European Union



# Λεπτομερείς κανόνες

## Έναρξη φορτωτικής

Για να υλοποιήσει μια ενέργεια Έναρξης Φορτωτικής, αφού επιλέξει μια κάρτα Φορτωτικής από το χέρι του, ο παίκτης πρέπει να ακολουθήσει τα παρακάτω βήματα:

1. Τοποθετήστε ένα Δείκτη Εταιρείας
2. Αποφασίστε για Συνδυαστική Φορτωτική
3. Αποφασίστε για τα Μέσα Μεταφοράς
4. Αποκάλυψη κάρτας Συμβάντος

Ένας παίκτης μπορεί να ξεκινήσει περισσότερες από μία Φορτωτικές αν το επιθυμεί, με την ίδια ενέργεια Έναρξης Φορτωτικής. Ακολουθήστε την παραπάνω διαδικασία για κάθε Φορτωτική που ξεκινά.

### Τοποθετήστε ένα Δείκτη Εταιρείας

Όταν ένας παίκτης επιλέγει την ενέργεια «Έναρξη Αποστολής», πρέπει να τοποθετήσει έναν από τους διαθέσιμους Δείκτες Εταιρείας του στην κάρτα Αποστολής του. Εάν έχει χρησιμοποιήσει όλους τους διαθέσιμους Δείκτες Εταιρείας (Φορτηγά), δεν μπορεί να εκτελέσει την ενέργεια «Έναρξη Αποστολής».

Ένα Δείκτη Εταιρείας πρέπει να παραμένει στον Παρατηρητή Ανάπτυξης ανά πάσα στιγμή. Αυτό αντικατοπτρίζει την τρέχουσα πρόοδο της εταιρείας και τους συνολικούς πόντους Ανάπτυξης που έχουν συσσωρευτεί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Ανάλογα με την κάρτα Ανάπτυξης Εταιρείας που αγοράστηκε (Κοινωνική, Οικονομική ή Περιβαλλοντική), ένας Δείκτης Εταιρείας πρέπει να τοποθετηθεί στην ειδική θέση στην κορυφή του Ταμπλό Παιχνιδιού. Αντικατοπτρίζει τις εξειδικευμένες επενδύσεις της εταιρείας για σκοράρισμα στο τέλος του παιχνιδιού.

### Αποφασίστε για Συνδυαστική Φορτωτική

Ο παίκτης μπορεί να αποφασίσει να συνδυάσει κάρτες Φορτωτικής για την Φορτωτική του, αρκεί όλες οι κάρτες να ξεκινούν από γειτονικές Ευρωπαϊκές Περιοχές και να τελειώνουν σε γειτονικές Ευρωπαϊκές Περιοχές, και η συνολική συνδυασμένη Ποσότητα να μην υπερβαίνει το σύνολο του «7». Αυτές οι περιοχές είναι:

- ◆ Ιβηρική Χερσόνησος (1)
- ◆ Δυτική Ευρώπη (2)
- ◆ Κεντρική Ευρώπη (3)
- ◆ Νότια Ευρώπη (4)
- ◆ Ανατολική Ευρώπη (5)
- ◆ Νοτιοανατολική Ευρώπη (6)
- ◆ Βόρεια Ευρώπη (7)



Co-funded by  
the European Union



# Λεπτομερείς κανόνες



Εάν το κάνουν αυτό, τότε:

1. επιλέξτε την κάρτα με τον μεγαλύτερο αριθμό Χρόνου που θα τοποθετηθεί στην κορυφή και τοποθετήστε όλες τις άλλες κάρτες από κάτω και τέλος εναποθέστε τη στοίβα σε μια κενή θέση στο Ταμπλό Πάικτη τους.
2. Τοποθετήστε τους συνολικούς δείκτες Ανάπτυξης και Αντίκτυπου όλων των καρτών σε αυτήν τη Συνδυαστική Φορτωτική στο Ταμπλό Πάικτη στις αντίστοιχες θέσεις κάτω από την αντίστοιχη στοίβα, για να αντιπροσωπεύσετε τα τελικά ποσά.
3. Τοποθετήστε έναν αριθμό δεικτών Χρόνου όπως φαίνεται στην πάνω κάρτα, συν έναν επιπλέον δείκτη Χρόνου για κάθε κάρτα από κάτω, στην αντίστοιχη θέση του ταμπλό.
4. Τοποθετήστε ένα δείκτη εταιρείας στην κάρτα.

Εάν δεν το κάνουν, τότε:

1. τοποθετούν την κάρτα σε μια άδεια θέση στο Ταμπλό Πάικτη τους.
2. Τοποθετήστε έναν αριθμό δεικτών Χρόνου, Ανάπτυξης και Αντίκτυπου στο Ταμπλό του Παιχνιδιού κάτω από αυτήν την κάρτα.



Co-funded by  
the European Union



# Λεπτομερείς κανόνες





## Αποφασίστε για τα μέσα μεταφοράς

Το προεπιλεγμένο Μέσο Μεταφοράς γίνεται συνήθως μέσω του Οδικού Δικτύου (μεταφορά με φορτηγό). Εάν ο παίκτης επιθυμεί, μπορεί να αλλάξει το Μέσο Μεταφοράς σε μία από τις άλλες επιλογές (Τρένο/Αεροπλάνο/Πλοίο), εάν αυτή η επιλογή είναι διαθέσιμη στην κάρτα του (ή σε όλες τις κάρτες στις Συνδυαστικές Φορτωτικές).

Τροποποιήστε τον συνολικό αριθμό των δεικτών Χαρακτηριστικών που θα τοποθετηθούν στο Ταμπλό του Παίκτη, όπως φαίνεται στον παρακάτω πίνακα.

Εάν μια κάρτα εμφανίζει μόνο ένα μέσο μεταφοράς και είναι η κορυφαία κάρτα μιας αποστολής (είτε απλή είτε συνδυασμένη), μην εφαρμόσετε καμία αλλαγή από τον παρακάτω πίνακα (έχει ήδη υπολογιστεί στην κάρτα).

**ΣΗΜΑΝΤΙΚΗ ΣΗΜΕΙΩΣΗ:** Κανένα Χαρακτηριστικό δεν μπορεί να πέσει κάτω από το 1. Εάν πέσει χαμηλότερα, ορίστε το σε 1.

				
Φορά	0	-1	+2	+2
Ανάπτυξη	0	-2	+1	+2
Σύγκρουση	0	-2	-2	-1

**Σημείωση:** Μπορείτε να επιλέξετε μέσο μεταφοράς μόνο εάν αυτό εμφανίζεται στην κάρτα Φορτωτικής. Για συνδυαστικές φορτωτικές, όλες οι κάρτες πρέπει να μοιράζονται τουλάχιστον μία κοινή επιλογή μεταφοράς. Εάν ένας τύπος μεταφοράς δεν εμφανίζεται σε όλες τις κάρτες, δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί και αυτές οι κάρτες δεν μπορούν να συνδυαστούν με αυτό τον τρόπο.

Παράδειγμα: Ο Έλμο θέλει να συνδυάσει μια κάρτα Φορτωτικής που υποδεικνύει «Τρένο, Δρόμος» με μια άλλη κάρτα που υποδεικνύει «Τρένο, Αεροπλάνο».

Σε αυτήν την περίπτωση:

- Το «Πλοίο» δεν μπορεί να επιλεγεί, καθώς δεν εμφανίζεται σε καμία κάρτα.
- Δεν είναι δυνατή η επιλογή των επιλογών «Δρόμος» και «Επίπεδο», καθώς δεν είναι κοινές σε όλες τις κάρτες.

Επομένως, η μόνη επιλογή του Έλμο είναι να χρησιμοποιήσει το «Τρένο» ή να μην συνδυάσει καθόλου αυτές τις κάρτες Φορτωτικών.

Ο Έλμο επιλέγει το Τρένο, οπότε προσθέτει +2 δείκτες Χρόνου, +1 Ανάπτυξης και -2 Δείκτες Αντίκτυπου στην κάρτα, όπως φαίνεται στον πίνακα αποστολών.



Co-funded by  
the European Union



# Λεπτομερείς κανόνες

## Κάρτα Αποκάλυψης Συμβάντος (Συμβάντος)

Ο παίκτης πρέπει να αποκαλύψει μία κάρτα Συμβάντος για την Φορτωτική που μόλις έπαιξε (ανεξάρτητα από το αν έκανε Συνδυαστική Φορτωτική ή μία μόνο Φορτωτική, πάντα αποκαλύπτει μόνο μία κάρτα Συμβάντος).

Εάν η κάρτα επηρεάζει το επιλεγμένο μέσο μεταφοράς της νέας Φορτωτικής, τότε εφαρμόστε τις τροποποιήσεις που εμφανίζονται στην κάρτα και τοποθετήστε τους κατάλληλους δείκτες.

Εάν δεν επηρεάζει το επιλεγμένο μέσο, απορρίψτε την κάρτα χωρίς αποτέλεσμα.

**ΣΗΜΕΙΩΣΗ:** Επηρεάζονται μόνο οι φορτωτικές που χρησιμοποιούν το επιλεγμένο μέσο και όχι τα διαθέσιμα μέσα που εμφανίζονται στην κάρτα.

## Λήψη νέας κάρτας Φορτωτικής

Ο παίκτης επιλέγει μία από τις αποκαλυφθείσες κάρτες Φορτωτικής για να την πάρει στο χέρι του και αποκαλύπτει μια νέα κάρτα στη θέση της. Εναλλακτικά, μπορεί να επιλέξει να πληρώσει 1 Πόντο Ανάπτυξης για να πάρει μια τυχαία κάρτα από την τράπουλα Φορτωτικής (αν έχουν απομείνει κάρτες).

Ένας παίκτης δεν μπορεί ποτέ να κρατήσει στο χέρι του περισσότερες από 4 κάρτες Φορτωτικών ταυτόχρονα.

## Σκοράρισμα Φορτωτικών

Όταν σκοράρει μια κάρτα Φορτωτικής, ο παίκτης μετακινεί όλους τους δείκτες Ανάπτυξης και Αντίκτυπου από τις θέσεις Φορτωτικής του στις αντίστοιχες συλλογικές θέσεις του Ταμπλό Παίκτη του. Στη συνέχεια, ο παίκτης τοποθετεί την κάρτα Φορτωτικής δίπλα στο ταμπλό του, κλειστή, και επιστρέφει το Δείκτη Εταιρείας του στο διαθέσιμο απόθεμά του.

Ένας παίκτης επιτρέπεται πάντα να συνδυάζει τους δείκτες Ανάπτυξης και Αντίκτυπου του σε σχετικούς δείκτες μεγαλύτερης αξίας ή/και να επιστρέφει στο κέντρο δείκτες Ανάπτυξης και να προσθέτει αντίστοιχη αξία στην Ανάπτυξή του στο Μετρητή στο ταμπλό.



Co-funded by  
the European Union



# Λεπτομερείς κανόνες

## Ανάπτυξη (Αναβάθμιση) της Εταιρείας Προμηθειών

Κατά τη διάρκεια της σειράς του, ο παίκτης μπορεί επιπλέον να επιλέξει να αγοράσει μία (και μόνο μία) κάρτα Ανάπτυξης Εταιρείας. Αν το κάνει, μειώνει τους πόντους Ανάπτυξης του στον Μετρητή Ανάπτυξης κατά το ποσό που απαιτείται από την Κάρτα Ανάπτυξης Εταιρείας, τοποθετώντας την μπροστά του δίπλα στο Ταμπλό Παίκτη του, ανοιχτή, και τοποθετώντας έναν Δείκτη Εταιρείας στην ίδια θέση στο Ταμπλό Παιχνιδιού με την κατηγορία της κάρτας που μόλις αγόρασε.

Σε περίπτωση που ο Μετρητής Ανάπτυξης δεν έχει αρκετά χρήματα, ο παίκτης πρέπει επίσης να ξεσκαρτάρει επιπλέον δείκτες Ανάπτυξης από το κάτω μέρος του Ταμπλό Παίκτη του για να πληρώσει το κόστος.

Εάν ο παίκτης δεν έχει αρκετούς Πόντους Ανάπτυξης για να πληρώσει για μια Αναβάθμιση, τότε δεν μπορεί να επιλέξει αυτήν την Αναβάθμιση. Αυτές οι κάρτες παρέχουν οφέλη με τη μορφή Αντικτύπου ή/και ιδιοτήτων στο κείμενό τους.

### Παραλλαγή Ευκολότερων Αναπτύξεων

Εάν οι παίκτες το επιθυμούν, μπορούν να χρησιμοποιήσουν την παραλλαγή Ευκολότερων Αναπτύξεων και το δευτερεύον σετ καρτών. Αυτές οι Αναπτύξεις έχουν διαφορετικό κόστος και αξία μείωσης Αντικτύπου, την οποία οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν να πληρώσουν. Ισχύουν οι ακόλουθοι κανόνες:

- Αντικαταστήστε την ενότητα Σκοράρισμα στο Τέλος του Παιχνιδιού - σημείο 2 - με το ακόλουθο:
  - Στο τέλος του παιχνιδιού, μειώστε τον Αντίκτυπό σας κατά τη συνολική αξία των Καρτών Ανάπτυξης σας.
- Προσθέστε στην ενότητα αγορασμένων καρτών Ανάπτυξης Εταιρείας τα ακόλουθα:
  - Όταν αγοράζετε μια κάρτα Ανάπτυξης Εταιρείας, τοποθετήστε ένα δείκτη Ανάπτυξης στο επιλεγμένο επίπεδο που θα αγοράσετε.
  - Στη σειρά του, ο παίκτης μπορεί επίσης να προχωρήσει μία από τις αγορασμένες εξελίξεις του σε ένα από τα υψηλότερα επίπεδα πληρώνοντας τη διαφορά του κόστους. Μετακινήστε τον δείκτη Ανάπτυξης στην κάρτα ανάλογα.



Co-funded by  
the European Union



EcoTrade

# Βιβλίο Κανόνων

Ένα παιχνίδι του σχεδίου EcoTrade

**Co-Create EcoTrade:**

**Collaborative learning for sustainable VET education**

**2025**

**Erasmus+**

Πρόγραμμα της ΕΕ για την εκπαίδευση, την κατάρτιση, τη νεολαία και τον αθλητισμό

**Τίτλος Σχεδίου:**

Co-Create EcoTrade:

Collaborative learning for sustainable VET education

**Αριθμός Σχεδίου:**

2024-2-ES01-KA210-VET-000283809

**Μάθετε  
περισσότερα:**



<https://ecotraderproject.eu/>



[ecotrader\\_boardgame](#)



[ecotrader.boardgame](#)



<https://www.linkedin.com/showcase/ecotrader-boardgame/>

