

Η σιωπηλή συνωμοσία

Πλήρες πακέτο Event Blueprint



Team building παιχνίδι σιωπής για 5-10 παίκτες

7 έγγραφα · Πλήρης καθοδήγηση από την προετοιμασία μέχρι την τελετή

Haqāt Events & Productions

Περιεχόμενα πακέτου

Αυτό το ενιαίο αρχείο περιλαμβάνει όλα τα έγγραφα του πακέτου, με τη σειρά:

1. **Σχέδιο παιχνιδιού** — η ιστορία, η μηχανική, τα υλικά
2. **Οδηγίες εμψυχωτή** — βήμα προς βήμα, με το «γιατί»
3. **Έτοιμα κλειδιά παιχνιδιού** — 6 κλειδιά, για 5 έως 10 παίκτες
4. **Οδηγίες παίχτη** — σύντομο κείμενο πριν ξεκινήσει η σιωπή
5. **Οδηγός χρονισμού προετοιμασίας** — πότε να ξεκινήσει κάθε εργασία
6. **Κάρτες-οδηγίες 2ου μέρους** — εκτυπώστε και κόψτε ξεχωριστά
7. **Γράμμα τελικού κουτιού** — εκτυπώστε ξεχωριστά για το τελικό κουτί

Συμβουλή εκτύπωσης: τα στοιχεία 6 και 7 βρίσκονται σκόπιμα στο τέλος του αρχείου, ώστε να μπορείτε να επιλέξετε εύκολα μόνο τις τελευταίες σελίδες όταν τις στέλνετε για εκτύπωση και κοπή, χωρίς να χρειάζεται ξεχωριστό αρχείο.

Η σιωπηλή συνωμοσία

Σχέδιο παιχνιδιού για δραστηριότητα ομαδικότητας

6–10 παίκτες · 60–90 λεπτά · Απόλυτη σιωπή

Η ιστορία του παιχνιδιού

Οι παίκτες είναι μέλη μιας παλιάς μυστικής οργάνωσης, που ξανασυναντιούνται μετά από πολλά χρόνια. Κάποτε ήξεραν όλη την τελετή που ανοίγει τον κρυφό θάλαμο της οργάνωσης — τώρα όμως ο καθένας θυμάται μόνο ένα κομμάτι της.

Κανείς δεν μιλάει. Η οργάνωση κρύφτηκε γιατί φοβόταν να την ακούσουν, και όποιος μιλήσει την προδίδει.

Η σιωπή λοιπόν δεν είναι απλά ένας κανόνας του παιχνιδιού — είναι μέρος της ιστορίας. Έτσι οι παίκτες έχουν έναν πειστικό λόγο να μη μιλήσουν, χωρίς να νιώθουν ότι ακολουθούν αυθαίρετο περιορισμό.

Πώς χωρίζεται το παιχνίδι

Το παιχνίδι έχει τρία κομμάτια, ένα μετά το άλλο. Σε κάθε κομμάτι οι παίκτες χτίζουν πάνω σε ό,τι ήδη έχουν βρει, μέχρι να φτάσουν όλοι μαζί στο τέλος.

Μέρος	Διάρκεια	Τι γίνεται
1ο μέρος — Γνωριμία στη σιωπή	≈25 λεπτά	Οι παίκτες βρίσκουν ποιοι ταιριάζουν μεταξύ τους και σχηματίζουν μικρές ομάδες
2ο μέρος — Συνεργασία	≈30 λεπτά	Κάθε μικρή ομάδα ανοίγει το δικό της λουκέτο
3ο μέρος — Η τελετή	≈20–25 λεπτά	Όλοι μαζί, την ίδια στιγμή, ολοκληρώνουν το παιχνίδι

1ο μέρος — Γνωριμία στη σιωπή

≈25 λεπτά

Τι προσπαθούν να κάνουν οι παίκτες

Κάθε παίκτης πρέπει να βρει, χωρίς λόγια, με ποιους άλλους παίκτες «ταιριάζει». Όταν βρεθούν όλοι, σχηματίζονται οι μικρές ομάδες που θα συνεργαστούν σε όλο το παιχνίδι.

Τι παίρνει κάθε παίκτης στην αρχή

Κάθε παίκτης παίρνει έναν κλειστό φάκελο, σφραγισμένο με κερολάκκα. Μέσα έχει:

- Ένα φύλλο τράπουλας, που δείχνει σε ποια «ομάδα» ανήκει ο παίκτης μέσω της φιγούρας του (μπαστούνι, κούπα, καρό ή σπαθί)
- **Η φιγούρα δείχνει την ομάδα:** όσοι έχουν κούπα ψάχνουν άλλους με κούπα, όσοι έχουν καρό ψάχνουν άλλους με καρό, και ομοίως για τις άλλες δύο φιγούρες.
- **Ο αριθμός του φύλλου έχει σημασία:** ο τυπωμένος αριθμός (Άσος = 1, μετά κανονικά μέχρι το 10, Βαλές = 11, Ντάμα = 12, Ρήγας = 13) θα χρησιμεύσει αργότερα — δεν χρειάζεται κανείς να γράψει τίποτα πάνω στο φύλλο, όλα είναι ήδη εκεί.

Πώς βρίσκουν ποιοι ταιριάζουν

Κάθε μικρή ομάδα (συνήθως 3 άτομα) έχει εκ των προτέρων 3 συγκεκριμένα φύλλα της ίδιας φιγούρας, που το άθροισμά τους είναι πάντα το ίδιο, σταθερό νούμερο (για παράδειγμα κούπα 3 + κούπα 5 + κούπα 2 = 10). Αυτό το νούμερο θα χρησιμεύσει σε όλο το υπόλοιπο παιχνίδι, σαν ένα μικρό «αποτύπωμα» της ομάδας.

Πώς επικοινωνούν χωρίς να μιλούν

- **Δείχνουν το φύλλο τους:** οι παίκτες δείχνουν το φύλλο τους σε άλλους, αλλά δεν το δίνουν ποτέ από το χέρι τους. Έτσι αναγκάζονται να κινούνται στο χώρο και να κοιτάζονται στα μάτια.
- **Επιβεβαιώνουν τη σύνδεση με μια χάντρα:** όταν δύο παίκτες καταλάβουν ότι ταιριάζουν (έχουν την ίδια φιγούρα), ανταλλάσσουν μια μικρή ξύλινη χάντρα, σαν σιωπηλή χειραψία.

Η δυσκολία της φάσης

Ανάμεσα στα φύλλα υπάρχουν 1-2 «ξένα» φύλλα, που έχουν τη σωστή φιγούρα αλλά λάθος αριθμό (π.χ. κούπα 9, ενώ η ομάδα χρειάζεται μόνο 2, 3 και 5). Όποιος βιαστεί χωρίς να προσέξει καλά, θα κάνει λάθος ταιρίασμα — αυτό αναγκάζει τους παίκτες να κοιτάξουν προσεκτικά, όχι μόνο να βιαστούν.

Πού καταλήγει η φάση

Στο τέλος, έχουν σχηματιστεί 2-3 σταθερές μικρές ομάδες, κάθε μία με τα δικά της 3 φύλλα και το δικό της σταθερό άθροισμα.

2ο μέρος — Συνεργασία

≈30 λεπτά

Τι προσπαθούν να κάνουν οι παίκτες

Κάθε μικρή ομάδα πρέπει να ανοίξει το δικό της λουκέτο, χρησιμοποιώντας μόνο όσα ήδη έχει βρει στο 1ο μέρος — τίποτα νέο δεν δίνεται.

Πώς λύνεται το λουκέτο — με τα δάχτυλα, όχι με λόγια

Κάθε ομάδα βρίσκει στο κουτί της μια κάρτα με σειρές από μικρά σύμβολα (π.χ. 4 σύμβολα κούπας σε μία σειρά). Ο αριθμός των συμβόλων κάθε σειράς είναι ένα ψηφίο του κωδικού που χρειάζονται για να ανοίξουν το λουκέτο.

Τα μέλη της ομάδας πρέπει να δείξουν την ίδια στιγμή, με τα δάχτυλά τους, έναν αριθμό ο καθένας — έτσι ώστε αν προσθέσουν όλους τους αριθμούς μαζί, να βγαίνει ακριβώς το νούμερο που δείχνει η κάρτα. Και όλα αυτά χωρίς να πουν λέξη για να συμφωνήσουν.

Δεν υπάρχει μόνο ένας σωστός τρόπος να δείξουν τον αριθμό (π.χ. το 4 μπορεί να βγει ως 1+1+2 ή ως 0+2+2). Αυτό που μετράει είναι να καταλήξουν, σιωπηλά, σε ένα σωστό άθροισμα — και αυτό φαίνεται αμέσως, με τα μάτια, χωρίς να το πει κανείς.

Η ίδια διαδικασία επαναλαμβάνεται για κάθε ψηφίο του κωδικού (συνήθως 3 ή 4 φορές, όσα ψηφία έχει το λουκέτο).

Ένα ψηφίο θεωρείται σωστό όταν η ομάδα κρατήσει τον σωστό αριθμό σταθερό για 2-3 δευτερόλεπτα. Ο εμπυχωτής το βλέπει και το σημειώνει, ή το σημειώνει η ίδια η ομάδα σε ένα μικρό χαρτί.

Πώς επικοινωνούν χωρίς να μιλούν

Αν μια ομάδα θέλει να πει κάτι στα μέλη της (π.χ. «κάναμε λάθος, ας ξαναπροσπαθήσουμε»), έχει στη διάθεσή της έναν μικρό πίνακα με μαρκαδόρο, μεγέθους παλάμης. Επειδή είναι τόσο μικρός, χωράει μόνο 1-2 σύμβολα ή αριθμούς πριν χρειαστεί να τον σβήσουν — αυτό κρατάει τα μηνύματα σύντομα και απλά, σαν τα πραγματικά σημάδια που θα άφηνε μια μυστική οργάνωση.

Πού καταλήγει η φάση

Όταν η ομάδα ανοίξει το κουτί της, βρίσκει μέσα:

- **Ένα μικρό αντικείμενο:** θα δείξει αργότερα πού θα σταθεί η ομάδα στο 3ο μέρος — η θέση είναι το ίδιο νούμερο που είχαν βρει στο 1ο μέρος, τίποτα καινούριο.
- **Ένα δίσκος με δύο όψεις:** ποια όψη είναι η σωστή εξαρτάται από το αν το νούμερο της ομάδας είναι ζυγό ή μονό.

3ο μέρος — Η τελετή

≈20–25 λεπτά

Τι προσπαθούν να κάνουν οι παίκτες

Όλοι οι παίκτες μαζί, την ίδια ακριβή στιγμή και χωρίς λέξη, κάνουν την τελική κίνηση που ανοίγει τον κρυφό θάλαμο της οργάνωσης.

Το κοινό ρολόι: μια κλεψύδρα

Στο κέντρο του χώρου μπαίνει μια κλεψύδρα, που τη βλέπουν όλοι οι παίκτες από την αρχή αυτού του μέρους.

«Όταν αδειάσει εντελώς η άμμος, είναι η στιγμή.»

Αυτό λέγεται καθαρά στους παίκτες πριν ξεκινήσει το μέρος. Κανείς δεν μετράει φωναχτά, κανείς δεν κάνει σήμα με ήχο — όλοι απλά κοιτάζουν το ίδιο πράγμα, την άμμο που αδειάζει.

Πρώτα, χωρίς άγχος: η προετοιμασία

Πριν αδειάσει η κλεψύδρα, κάθε ομάδα έχει χρόνο να βάλει, ήσυχα και χωρίς πίεση, το μικρό αντικείμενο που βρήκε στο 2ο μέρος στη σωστή θέση πάνω σε ένα μικρό ταμπλό (που έχει όσες θέσεις και ομάδες υπάρχουν).

Μετά, όλοι μαζί: η στιγμή

Τη στιγμή που αδειάζει η κλεψύδρα, κάθε ομάδα γυρίζει ταυτόχρονα τον δίσκο της στη σωστή όψη, πάνω στη θέση της. Αν όλες οι ομάδες το κάνουν την ίδια στιγμή, εμφανίζεται σε κάθε δίσκο ένα ψηφίο.

Αν κάτι δεν πάει καλά

Μπορεί να συμβεί μια ομάδα να γυρίσει τη λάθος όψη, ή να μην προσέξει την ώρα ακριβώς — τότε ο κωδικός που προκύπτει δεν θα ανοίξει το τελικό λουκέτο. Δεν χάνεται τίποτα: η κλεψύδρα γυρίζει ξανά, και η ομάδα ξαναπροσπαθεί την επόμενη φορά που αδειάσει. Η θέση, η όψη και το ψηφίο κάθε ομάδας παραμένουν ίδια — ξαναγίνεται μόνο η τελική κίνηση. Συνήθως υπάρχει μια δεύτερη κλεψύδρα έτοιμη, για να μην περιμένουν άσκοπα να γυρίσει η ίδια.

Το τέλος: διαβάζουν τα ψηφία και ανοίγουν

Όλη η ομάδα κοιτάζει σιωπηλά τα ψηφία που φάνηκαν, τα διαβάζει με τη σειρά των θέσεων στο ταμπλό, και έτσι σχηματίζεται ο τελικός κωδικός. Με αυτόν τον κωδικό ανοίγει το τελικό λουκέτο, και αποκαλύπτεται ο κρυφός θάλαμος της οργάνωσης.

Τι βρίσκουν μέσα στο τελικό κουτί

Μέσα στον θάλαμο, οι παίκτες βρίσκουν ένα γραπτό μήνυμα από την οργάνωση, γραμμένο σε σοβαρό, τελετουργικό ύφος που καταλήγει σε μια αστεία ανατροπή:

Προς τους νέους μυημένους,

Η Σιωπηλή Αδελφότητα σας καλωσορίζει. Περάσατε τη δοκιμασία της σιωπής, του βλέμματος, και της κοινής στιγμής. Λίγοι κατάφεραν ποτέ να συντονιστούν χωρίς λέξη.

Το μυστικό που φυλάγαμε όλα αυτά τα χρόνια είναι το εξής: δεν υπήρχε ποτέ κανένα μυστικό. Μαζευτήκαμε απλά επειδή βαριόμασταν τις συνηθισμένες δραστηριότητες ομαδικότητας με μπαλόνια.

Πηγαίνετε τώρα, και μην πείτε σε κανέναν ότι μάθατε να επικοινωνείτε χωρίς να μιλάτε — κάτι που, ειλικρινά, θα φανταζόταν χρήσιμο στις συσκέψεις της Δευτέρας.

Μαζί με το γράμμα, το κουτί έχει και μια μικρή χάντρα για κάθε παίχτη — ίδια με αυτές που χρησιμοποίησαν στο 1ο μέρος, αλλά σε διαφορετικό χρώμα, για να ξεχωρίζει ως «επίσημη». Κάθε παίχτης παίρνει τη δική του σαν αναμνηστικό από την τελετή.

Όλα τα υλικά που χρειάζεται το παιχνίδι

Υλικό	Πόσα χρειάζονται	Πού χρησιμοποιείται
Τράπουλες	1-2	1ο και 2ο μέρος
Φάκελοι με κερολάκκα σφραγίδα	6-10	1ο μέρος
Ξύλινες χάντρες (για να δείχνουν σύνδεση)	6-10	1ο μέρος
Κάρτα με σειρές συμβόλων	1 ανά ομάδα	2ο μέρος
Λουκέτα με συνδυασμό	2-3	2ο μέρος
Μικροί πίνακες με μαρκαδόρο (μαύρο φόντο)	2-3	2ο μέρος
Χαρτάκια καταγραφής (προαιρετικά)	1 ανά ομάδα	2ο μέρος
Κλεψύδρα (δύο ίδιες, για να μη χάνεται χρόνος)	2	3ο μέρος
Μικρό ταμπλό	1	3ο μέρος
Δίσκοι διπλής όψης (μπορεί να είναι στρογγυλές μάρκες ή κουμπιά)	3-4	3ο μέρος
Το τελικό λουκέτο	1	3ο μέρος
Το γραπτό μήνυμα (σε κάρτα ή χαρτί)	1	Τελικό κουτί
Αναμνηστικές χάντρες (μία ανά παίχτη)	6-10	Τελικό κουτί

Πόσο κοστίζει συνολικά: 20-32€ περίπου, και όλα τα υλικά ξαναχρησιμοποιούνται σε κάθε επόμενη εκδήλωση.

Από πού προκύπτει κάθε αριθμός

Τίποτα στο παιχνίδι δεν είναι τυχαίο ή κρυμμένο χωρίς εξήγηση. Κάθε νούμερο και κάθε κωδικός που χρειάζονται οι παίκτες προκύπτει από κάτι που έχουν ήδη δει ή υπολογίσει οι ίδιοι.

Στοιχείο	Από πού προκύπτει
Η φιγούρα/ταυτότητα του παίχτη	Το φύλλο τράπουλας στον αρχικό φάκελο
Ο αριθμός του φύλλου	Είναι ήδη τυπωμένος πάνω στο φύλλο τράπουλας
Το νούμερο της ομάδας	Η πρόσθεση των 3 αριθμών στα φύλλα της ίδιας φιγούρας (1ο μέρος)
Ο αριθμός συμβόλων σε κάθε σειρά	Τυπωμένος στην κάρτα του 2ου μέρους
Κάθε ψηφίο του κωδικού λουκέτου	Το άθροισμα όσων δείχνουν οι παίκτες με τα δάχτυλά τους, ίσο με τον τυπωμένο αριθμό συμβόλων
Η θέση στο μικρό ταμπλό	Το ίδιο νούμερο της ομάδας — καμία νέα πληροφορία
Ποια όψη του δίσκου είναι η σωστή	Αν το νούμερο της ομάδας είναι ζυγό ή μονό
Η στιγμή της τελικής κίνησης	Η κλεψύδρα, που τη βλέπουν όλοι από την αρχή του 3ου μέρους
Το τελικό ψηφίο κάθε ομάδας	Φαίνεται μόνο όταν συμπέσουν: σωστή θέση, σωστή όψη και σωστή στιγμή

Τι αλλάζει αν έχουμε λιγότερους ή περισσότερους παίκτες

Το παιχνίδι δεν χρειάζεται απαραίτητα ομάδες των 3 ατόμων — χρειάζεται απλά σταθερές, ίσες μικρές ομάδες. Ο παρακάτω πίνακας δείχνει πώς χωρίζονται οι παίκτες, από 5 έως 10 άτομα.

Παίκτες	Πώς χωρίζονται	Θέσεις στο ταμπλό / ψηφία κωδικού
5	1 ομάδα των 3 + 1 ομάδα των 2	2
6	2 ομάδες των 3	2
7	2 ομάδες των 3 + 1 ομάδα των 2	3
8	2 ομάδες των 3 + 1 ομάδα των 2	3
9	3 ομάδες των 3	3
10	3 ομάδες των 3 + 1 ομάδα των 2	4

Μια ομάδα των 2 παίζει με τον ίδιο τρόπο όπως μια ομάδα των 3 — απλά έχει 2 φύλλα τράπουλας αντί για 3, και δείχνει αριθμούς με τα δάχτυλα 2 ατόμων αντί για 3 στο 2ο μέρος. Τίποτα άλλο δεν αλλάζει.

Ο μόνος κανόνας που πρέπει να θυμάται όποιος ετοιμάζει το παιχνίδι

Όταν μοιράζονται τα φύλλα τράπουλας στις ομάδες, το νούμερο κάθε ομάδας πρέπει να είναι διαφορετικό από το νούμερο όλων των άλλων ομάδων της ίδιας εκδήλωσης. Αν δύο ομάδες καταλήξουν στο ίδιο νούμερο, θα πάνε στην ίδια θέση στο ταμπλό του 3ου μέρους, και το παιχνίδι δεν θα βγαίνει.

Με λίγα λόγια

- **Η σιωπή είναι η ίδια η ιστορία, όχι απλά κανόνας:** κάθε κομμάτι του παιχνιδιού απαντά στο ίδιο ερώτημα — πώς λες κάτι χωρίς λόγια.
- **Τρεις τρόποι να «μιλήσεις» χωρίς λέξεις:** αργά (με τον μικρό πίνακα), άμεσα (με αντικείμενα και χάντρες), και έμμεσα (με τη γλώσσα του σώματος και την παρατήρηση).
- **Τίποτα τυχαίο:** κάθε αριθμός, κωδικός και θέση προκύπτει από κάτι που οι παίκτες ήδη είδαν ή υπολόγισαν μόνοι τους.
- **Η δυσκολία μεγαλώνει σταδιακά:** πρώτα μόνος σου (1ο μέρος), μετά με τη μικρή σου ομάδα (2ο μέρος), και στο τέλος με όλους μαζί (3ο μέρος).
- **Αυτό κερδίζουν οι παίκτες:** λιγότερο άγχος από τη συνεχή ομιλία, βαθύτερη παρατήρηση των συναδέλφων τους, και μια ευκαιρία να φανούν φυσικές δυναμικές της ομάδας, χωρίς προκαθορισμένους ρόλους.

Η σιωπηλή συνωμοσία

Οδηγίες εμπυχωτή

Αναλυτικό εγχειρίδιο βήμα προς βήμα, με την αιτιολόγηση κάθε ενέργειας

Πώς να χρησιμοποιήσεις αυτό το εγχειρίδιο

Αυτό το έγγραφο απευθύνεται αποκλειστικά στον εμπυχωτή. Κάθε βήμα συνοδεύεται από ένα πλαίσιο «Γιατί», που εξηγεί τον σκοπό της ενέργειας — αυτό σου επιτρέπει να αυτοσχεδιάσεις με ασφάλεια αν κάτι δεν εξελιχθεί όπως αναμενόταν, χωρίς να σπάσεις τη λογική του παιχνιδιού.

Προσοχή: Το έγγραφο «Σχέδιο Παιχνιδιού» περιγράφει τη λογική σχεδιασμού. Αυτό εδώ περιγράφει τι κάνεις εσύ, με τα χέρια σου, πριν, κατά τη διάρκεια και μετά το παιχνίδι. Διάβασέ τα και τα δύο πριν από την πρώτη σου εκδήλωση.

Πώς να εξηγήσεις το παιχνίδι σε καινούριους παίκτες

Αυτή η ενότητα είναι ένα μικρό, απλό «σκριπτάκι» που μπορείς να πεις με τα δικά σου λόγια στους παίκτες, λίγο πριν ξεκινήσει η σιωπή. Δεν χρειάζεται να το διαβάσεις λέξη προς λέξη — αρκεί να περάσεις το νόημα κάθε σημείου.

Ξεκίνα με την ιστορία, όχι με τους κανόνες

«Είστε όλοι μέλη μιας παλιάς μυστικής οργάνωσης. Κάποτε ξέρατε όλη την τελετή που ανοίγει τον κρυφό θάλαμό της — τώρα όμως ο καθένας θυμάται μόνο ένα κομμάτι. Και υπάρχει ένας λόγος που δεν μιλάτε: η οργάνωση κρύφτηκε επειδή φοβόταν να την ακούσουν.»

Γιατί: Η ιστορία δίνει αμέσως νόημα στη σιωπή — δεν είναι αυθαίρετος κανόνας, είναι μέρος του σεναρίου.

Πες τον έναν κανόνα ξεκάθαρα

«Από τη στιγμή που μπαίνετε στον χώρο μέχρι να ανοίξει το τελικό κουτί, δεν μιλάτε καθόλου. Ούτε λέξη, ούτε ψίθυρος.»

Εξήγησε πώς θα επικοινωνήσουν

«Μπορείτε να δείχνετε, να κοιτάζετε, να χρησιμοποιείτε τα χέρια σας ή τους μικρούς πίνακες που θα βρείτε στον χώρο. Αν κάτι σας μπερδέψει στην αρχή, μην ανησυχείτε — είναι φυσιολογικό, προσέξτε τους γύρω σας και η λύση θα φανεί.»

Εξήγησε τι θα κάνουν, βήμα-βήμα, με απλές εικόνες

«Πρώτα, ο καθένας σας θα πάρει έναν κλειστό φάκελο. Μέσα έχει κάτι που σας δείχνει σε ποιους άλλους «ταιριάζετε» — θα πρέπει να ψάξετε σιωπηλά στο δωμάτιο, δείχνοντας ό,τι έχετε, μέχρι να βρείτε τους σωστούς ανθρώπους και να σχηματίσετε μικρές ομάδες.»

«Μετά, η μικρή σας ομάδα θα βρει ένα κλειδωμένο κουτί. Για να το ανοίξετε, θα πρέπει να συντονιστείτε χωρίς λόγια — π.χ. να δείξετε όλοι μαζί έναν αριθμό με τα δάχτυλα, την ίδια στιγμή. Όταν συμφωνήσετε σιωπηλά, το κουτί ανοίγει.»

«Στο τέλος, όλες οι ομάδες θα έρθουν στο κέντρο του δωματίου. Θα δείτε μια κλεψύδρα — όταν αδειάσει η άμμος, όλοι μαζί κάνετε ταυτόχρονα μια τελική κίνηση. Αν συγχρονιστείτε καλά, ανοίγει ο τελικός θάλαμος της οργάνωσης.»

Κλείσε με κάτι ανακουφιστικό

«Δεν χρειάζεται να θυμάστε τίποτα από αυτά τώρα — απλά αφήστε τη σιωπή να σας καθοδηγήσει. Θα διαρκέσει περίπου μία ώρα, και στο τέλος θα μιλήσετε πάλι κανονικά.»

Προσοχή: Πες όλα αυτά πριν μοιράσεις τους φακέλους και πριν ξεκινήσει η σιωπή. Μόλις τελειώσεις την εξήγηση, αυτό είναι το σημείο που «κλείνει» η ομιλία και ανοίγει το παιχνίδι.

Πριν την εκδήλωση — Προετοιμασία

Η προετοιμασία γίνεται μία φορά, αρκετή ώρα πριν έρθουν οι συμμετέχοντες. Δεν γίνεται αυτοσχεδιαστικά την ώρα του παιχνιδιού.

Βήμα 1 — Επιβεβαίωση αριθμού συμμετεχόντων και ομαδοποίηση

1. Μάθε τον τελικό αριθμό συμμετεχόντων (5–10 άτομα) τουλάχιστον μία ημέρα πριν.
2. Συμβουλέψου τον πίνακα ομαδοποίησης στο Σχέδιο Παιχνιδιού (ενότητα «Προσαρμογή σε διαφορετικό αριθμό συμμετεχόντων») για να καθορίσεις πόσες τριάδες/δυάδες χρειάζεσαι.

Γιατί: Ο αριθμός υποομάδων καθορίζει πόσες θέσεις χρειάζεται το μικρό ταμπλό και πόσα ψηφία θα έχει ο τελικός κωδικός. Αν δεν το ξέρεις εκ των προτέρων, δεν μπορείς να ρυθμίσεις τα λουκέτα σωστά.

Βήμα 2 — Κατασκευή κλειδιού παιχνιδιού

3. Για κάθε υποομάδα, επέλεξε μία φιγούρα τράπουλας (κούπα, καρό, μπαστούνι, σπαθί) και 2-3 φύλλα της φιγούρας αυτής.
4. Υπολόγισε το άθροισμα των φύλλων κάθε υποομάδας. Βεβαιώσου ότι όλα τα αθροίσματα είναι διαφορετικά μεταξύ τους.
5. Αρίθμησε τις θέσεις του μικρού ταμπλό σε αύξουσα σειρά αθροίσματος (μικρότερο άθροισμα = Θέση 1).
6. Καθόρισε ποια όψη του δίσκου κάθε υποομάδας είναι η «σωστή»: άρτιο άθροισμα → μία συγκεκριμένη όψη, περιττό → η άλλη.
7. Επίλεξε ελεύθερα το ψηφίο που θα γράψεις στη σωστή όψη κάθε δίσκου. Η σειρά τους (κατά θέση ταμπλό) σχηματίζει τον τελικό κωδικό συνδυασμού.
8. Επίλεξε ξεχωριστά, ελεύθερα ψηφία για την κάρτα-οδηγία κάθε φακέλου της Φάσης 2 — αυτά είναι ο κωδικός του ενδιαμέσου λουκέτου της υποομάδας, άσχετος με τον τελικό κωδικό.

Γιατί: Αυτή η σειρά βημάτων εξασφαλίζει ότι κάθε αριθμός στο παιχνίδι έχει ρητή προέλευση. Αν αλλάξεις τη σειρά (π.χ. διαλέξεις πρώτα τον τελικό κωδικό και μετά προσπαθήσεις να ταιριάξεις φύλλα), ρισκάρεις να καταλήξεις σε αριθμό που δεν προκύπτει ρητά από τίποτα ορατό στους συμμετέχοντες.

Προσοχή: Κράτησε το κλειδί γραμμένο σε ξεχωριστό χαρτί ή σημειωματάριο, μαζί σου κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης. Ποτέ μην το αφήσεις σε σημείο όπου οι συμμετέχοντες θα μπορούσαν να το δουν.

Βήμα 3 — Ρύθμιση λουκέτων και φακέλων

9. Ρύθμισε το λουκέτο κάθε υποομάδας στον κωδικό της Φάσης 2 που καθόρισες στο Βήμα 2.
10. Ρύθμισε το τελικό λουκέτο στον τελικό κωδικό συνδυασμού.
11. Γράψε τα ψηφία στις δύο όψεις κάθε δίσκου, σύμφωνα με το κλειδί.
12. Τοποθέτησε τα σωστά φύλλα τράπουλας στους φακέλους κάθε συμμετέχοντα, μαζί με 1-2 φύλλα «παρείσακτα» για το στοιχείο δυσκολίας της Φάσης 1.
13. Σφράγισε κάθε φάκελο με κερολάκκα.

14. Τοποθέτησε στο κουτί κάθε υποομάδας: το αντίστοιχο φυσικό αντικείμενο, τον δίσκο, και την κάρτα-οδηγία με τις σειρές συμβόλων.

Βήμα 4 — Στήσιμο χώρου

15. Τοποθέτησε τα κλειδωμένα κουτιά της Φάσης 2 διασκορπισμένα στον χώρο.
16. Τοποθέτησε το μικρό ταμπλό και τις δύο κλεψύδρες στο κέντρο του χώρου, έτοιμα για τη Φάση 3 αλλά όχι ακόμα ορατά (κάλυψέ τα μέχρι να ξεκινήσει η Φάση 3, ή τοποθέτησέ τα σε ξεχωριστό σημείο).
17. Τοποθέτησε τους μικρούς πίνακες με μαρκαδόρο σε προσιτά σημεία του χώρου.
18. Προετοίμασε το τελικό κουτί με το κείμενο-μήνυμα και τις αναμνηστικές χάντρες, κλειδωμένο με το τελικό λουκέτο.

Κατά τη διάρκεια — Εισαγωγή στους συμμετέχοντες

1. Συγκέντρωσε τους συμμετέχοντες πριν μπουν στον χώρο του παιχνιδιού.
2. Εξήγησε προφορικά το σεναριακό πλαίσιο: είναι μέλη μυστικής οργάνωσης που ξανασυγκεντρώνεται, και η ομιλία είναι απαγορευμένη από τη στιγμή που θα μπουν στον χώρο.
3. Διευκρίνισε ρητά τον κανόνα: καμία ομιλία, κανένας ήχος, από τη στιγμή που περνούν την «είσοδο» μέχρι να ανοίξει το τελικό κουτί.
4. Μοίρασε τους σφραγισμένους φακέλους, έναν ανά άτομο.

Γιατί: Η ρητή εξήγηση του κανόνα σιωπής πριν ξεκινήσει το παιχνίδι αποτρέπει σύγχυση αργότερα. Οι συμμετέχοντες πρέπει να καταλάβουν πως η σιωπή είναι μέρος της ιστορίας, όχι αυθαίρετος περιορισμός.

Κατά τη διάρκεια — Φάση 1: Συλλογή και αναγνώριση

5. Δώσε το σήμα εκκίνησης (π.χ. σβήσε ελαφρά τα φωτά, ή κάνε μια χειρονομία) και απομακρύνσου από τον χώρο δράσης, παρακολουθώντας από απόσταση.
6. Παρακολούθησε αν οι συμμετέχοντες σχηματίζουν σωστά τις υποομάδες, αλλά μην επέμβεις στις πρώτες προσπάθειες — η αρχική σύγχυση είναι αναμενόμενη και μέρος της εμπειρίας.
7. Αν μια ομάδα φαίνεται εντελώς μπλοκαρισμένη για περισσότερο από 5-7 λεπτά (π.χ. δεν έχει καταλάβει καθόλου τον μηχανισμό αναγνώρισης), δώσε μια διακριτική, σιωπηλή υπόδειξη — π.χ. δείξε με το χέρι σου δύο φύλλα της ίδιας φιγούρας σε δύο διαφορετικά άτομα.

Γιατί: Η σιωπηλή υπόδειξη διατηρεί τον κανόνα του παιχνιδιού (καμία ομιλία) ενώ δίνει στην ομάδα την ώθηση που χρειάζεται. Μια προφορική εξήγηση θα έσπαγε αμέσως τη βύθιση στο σενάριο.

8. Όταν όλες οι υποομάδες έχουν σχηματιστεί (επιβεβαιώνεται από τις ανταλλαγές ξύλινων χαντρών), προχώρα στη Φάση 2.

Κατά τη διάρκεια — Φάση 2: Συγχρονισμός

1. Κατεύθυνε σιωπηλά κάθε υποομάδα προς το δικό της κλειδωμένο κουτί (π.χ. με νεύμα ή δείξιμο).
2. Παρακολούθησε τον σωματικό μικρο-συγχρονισμό κάθε υποομάδας από απόσταση.
3. Όταν μια υποομάδα δείξει σωστό άθροισμα με τα δάχτυλα και το κρατήσει σταθερό 2-3 δευτερόλεπτα, επιβεβαίωσε το ψηφίο ως «κλειδωμένο» — μπορείς να σημειώσεις σε φύλλο καταγραφής, ή απλά να κάνεις νόημα συγκατάθεσης.

Γιατί: Η επιβεβαίωση από τον εμπυχωτή λειτουργεί σαν αντικειμενική «κρίση» που η ομάδα δεν μπορεί να δώσει στον εαυτό της χωρίς λόγια. Χωρίς αυτό το βήμα, οι ομάδες δεν θα ξέρουν πότε να προχωρήσουν στο επόμενο ψηφίο.

4. Επανάλαβε για κάθε ψηφίο του κωδικού της υποομάδας, μέχρι να ανοίξει το κουτί της.

Προσοχή: Αν μια υποομάδα δείχνει συστηματικά λάθος αθροίσματα για πάνω από 8-10 λεπτά, υπάρχει κίνδυνος να έχει μπερδέψει τα φύλλα της από τη Φάση 1. Έλεγξε διακριτικά (χωρίς να μιλήσεις) ότι κρατούν τα σωστά φύλλα.

5. Μόλις όλα τα κουτιά ανοίξουν, οδήγησε σιωπηλά τις υποομάδες προς το κέντρο του χώρου, όπου βρίσκεται το μικρό ταμπλό.

Κατά τη διάρκεια — Φάση 3: Η τελετή

1. Αποκάλυψε το μικρό ταμπλό και τοποθέτησε την πρώτη κλεψύδρα στο κέντρο, ορατή σε όλους.
2. Δώσε σιωπηλά (με νεύμα ή κάρτα) την οδηγία: «Όταν η άμμος αδειάσει εντελώς, είναι η στιγμή».
3. Γύρισε την κλεψύδρα και απομακρύνσου, αφήνοντας τις υποομάδες να τοποθετήσουν τα αντικείμενά τους στις σωστές θέσεις του ταμπλό (Στάδιο 1 — Προετοιμασία).
4. Παρακολούθησε τη στιγμή που αδειάζει η κλεψύδρα. Παρατήρησε αν όλες οι υποομάδες γυρίζουν τους δίσκους τους ταυτόχρονα.

Γιατί: Ο ρόλος σου εδώ είναι αποκλειστικά παρατηρητικός. Δεν επεμβαίνεις στον συγχρονισμό — η ομάδα πρέπει να βρει μόνη της τον ρυθμό, αυτό είναι το βασικό μάθημα ομαδικότητας της φάσης.

5. Αν ο κωδικός που προκύπτει δεν ανοίγει το τελικό λουκέτο, γύρισε τη δεύτερη κλεψύδρα αμέσως και επανέλαβε το Στάδιο 2, χωρίς καμία προφορική εξήγηση για τον λόγο της αποτυχίας.

Προσοχή: Μην αποκαλύψεις ποια υποομάδα έκανε λάθος. Η ομάδα πρέπει να το καταλάβει μόνη της παρατηρώντας, ή απλά να ξαναπροσπαθήσει χωρίς να ξέρει τι ακριβώς πήγε στραβά — αυτό διατηρεί την ισότιμη συμμετοχή όλων.

6. Μόλις ο κωδικός είναι σωστός, η ομάδα συγκεντρώνει τα ψηφία και ανοίγει το τελικό λουκέτο. Επιβεβαίωσε οπτικά (π.χ. χαμόγελο, νεύμα) ότι ολοκλήρωσαν σωστά.

Μετά το παιχνίδι — Αποκάλυψη και ανασκόπηση

1. Άνοιξε ή βοήθησε την ομάδα να ανοίξει το τελικό κουτί.
2. Δώσε την άδεια ομιλίας ρητά και φωναχτά — αυτή είναι η πρώτη στιγμή που επιτρέπεται λόγος μετά την είσοδο.

Γιατί: Η ρητή, φωναχτή άδεια λειτουργεί σαν συμβολικό «τέλος» της τελετουργίας. Δίνει στην ομάδα μια καθαρή στιγμή ανακούφισης και συλλογικού γέλιου, ιδιαίτερα μετά την ένταση της σιωπής.

3. Διάβασε (ή ζήτησε από κάποιον συμμετέχοντα να διαβάσει) το κείμενο-μήνυμα της οργάνωσης δυνατά σε όλη την ομάδα.
4. Μοίρασε τις αναμνηστικές χάντρες, μία ανά άτομο.
5. Αν θέλεις δομημένη ανασκόπηση, ρώτησε ανοιχτές ερωτήσεις: τι ήταν πιο δύσκολο στη σιωπή, ποιος παρατήρησε πρώτος ποιον, πώς νιώσανε στην τελική ταυτόχρονη πράξη.
6. Πρόταση για ομαδική φωτογραφία γύρω από το ανοιχτό τελικό κουτί, πριν μαζέψεις το υλικό.

Συχνά προβλήματα και πώς αντιδράς

Πρόβλημα	Πιθανή αιτία	Πώς αντιδράς
Μια ομάδα δεν ολοκληρώνει το ταίριασμα φύλλων στη Φάση 1	Σύγχυση με την «παρείσακτη» κάρτα, ή ανεπαρκής παρατήρηση	Σιωπηλή υπόδειξη μετά 5-7 λεπτά: δείξε δύο φύλλα της ίδιας φιγούρας σε δύο άτομα
Λάθος αθροίσματα επαναλαμβανόμενα στη Φάση 2	Λάθος φύλλα από τη Φάση 1	Έλεγξε διακριτικά τα φύλλα της υποομάδας, χωρίς ομιλία
Κάποιος μιλάει κατά λάθος	Φυσιολογική αντίδραση σε αδιέξοδο ή έκπληξη	Νεύμα υπενθύμισης του κανόνα, χωρίς αυστηρότητα — δεν διακόπτεται το παιχνίδι
Ο τελικός κωδικός δεν ανοίγει το λουκέτο	Λάθος όψη δίσκου ή ασυγχρόνιστη κίνηση στη Φάση 3	Γύρισε αμέσως τη δεύτερη κλεψύδρα, επανάλαβε το Στάδιο 2
Η ομάδα τελειώνει πολύ πιο αργά/γρήγορα από το αναμενόμενο	Φυσική διακύμανση ανάλογα με τη σύνθεση της ομάδας	Έχε έτοιμη προαιρετική ερώτηση ανασκόπησης για να γεμίσεις χρόνο, ή σύντομη εκδοχή για να επιταχύνεις

Λίστα ελέγχου πριν από κάθε εκδήλωση

- Κλειδί παιχνιδιού γραμμένο και επιβεβαιωμένο (όλα τα αθροίσματα διαφορετικά μεταξύ τους)
- Λουκέτα Φάσης 2 ρυθμισμένα στους σωστούς κωδικούς
- Τελικό λουκέτο ρυθμισμένο στον τελικό κωδικό
- Δισκάκια γραμμένα με τα σωστά ψηφία σε κάθε όψη
- Φάκελοι γεμισμένοι με τα σωστά φύλλα + παρείσακτα φύλλα, σφραγισμένοι
- Κουτιά Φάσης 2 γεμισμένα με αντικείμενο, δίσκο και κάρτα-οδηγία ανά υποομάδα
- Δύο κλεψύδρες έτοιμες (ίδιου χρόνου)
- Μικρό ταμπλό στη θέση του, αρχικά μη ορατό
- Μικροί πίνακες με μαρκαδόρο διαθέσιμοι στον χώρο
- Τελικό κουτί προετοιμασμένο με κείμενο-μήνυμα και αναμνηστικές χάντρες (μία ανά συμμετέχοντα)
- Χώρος ελεύθερος από εμπόδια για ελεύθερη κίνηση των συμμετεχόντων

Η σιωπηλή συνωμοσία

Έτοιμα κλειδιά παιχνιδιού

Έξι πλήρη, έτοιμα κλειδιά — ένα για κάθε αριθμό παιχτών από 5 έως 10

Πώς να χρησιμοποιήσεις αυτό το έγγραφο

Κάθε ενότητα παρακάτω αντιστοιχεί σε έναν συγκεκριμένο αριθμό παιχτών. Βρες την ενότητα που ταιριάζει στον αριθμό παιχτών της εκδήλωσής σου και ακολούθησε τα 4 βήματα με τη σειρά. Όλοι οι αριθμοί είναι ήδη υπολογισμένοι — δεν χρειάζεται να κάνεις καμία πρόσθεση ή επιλογή μόνος σου.

Προσοχή: Αυτό το έγγραφο αντικαθιστά την ανάγκη να φτιάξεις δικό σου κλειδί από την αρχή. Κράτησέ το μαζί σου κατά την προετοιμασία, και μην το αφήσεις σε σημείο όπου οι παίχτες θα μπορούσαν να το δουν.

Κλειδί για 5 παίκτες

Τρόπος χωρισμού: 1 ομάδα των 3 + 1 ομάδα των 2. Συνολικός αριθμός ομάδων: 2.

Βήμα 1 — Φύλλα τράπουλας ανά ομάδα

Μοίρασε σε κάθε φάκελο της αντίστοιχης ομάδας τα φύλλα που αναγράφονται. Πρόσθεσε επίσης 1-2 φύλλα «ξένα» (σωστή φιγούρα, λάθος αριθμό) σε κάθε γκρουπ φακέλων, για τη δυσκολία του 1ου μέρους.

Ομάδα	Φιγούρα	Φύλλα	Άθροισμα
A	Κούπα	Κούπα 2 + Κούπα 3 + Κούπα 5	10
B	Καρό	Καρό 6 + Καρό 7	13

Βήμα 2 — Θέση στο ταμπλό, όψη δίσκου και ψηφίο

Οι θέσεις στο ταμπλό αριθμούνται από το μικρότερο προς το μεγαλύτερο άθροισμα. Γράψε το ψηφίο στη σωστή όψη κάθε δίσκου, όπως φαίνεται παρακάτω.

Ομάδα	Άθροισμα	Θέση ταμπλό	Σωστή όψη δίσκου	Ψηφίο στη σωστή όψη
A	10	Θέση 1	Άρτιο → όψη «Ήλιος»	4
B	13	Θέση 2	Περιττό → όψη «Φεγγάρι»	9

Προσοχή: Οι ονομασίες όψεων «Ήλιος» και «Φεγγάρι» είναι ένδειξη μόνο για εσένα κατά την προετοιμασία — μπορείς να χρησιμοποιήσεις όποιο ζευγάρι συμβόλων προτιμάς πάνω στους πραγματικούς δίσκους, αρκεί να είναι σταθερά σε όλη την εκδήλωση.

Βήμα 3 — Κωδικός λουκέτου 2ου μέρους ανά ομάδα

Ρύθμισε το λουκέτο κάθε ομάδας στον αντίστοιχο κωδικό. Αυτός ο κωδικός είναι ανεξάρτητος από τον τελικό κωδικό του 3ου μέρους.

Ομάδα	Κωδικός λουκέτου 2ου μέρους
A	4-7-2
B	5-8

Βήμα 4 — Τελικός κωδικός λουκέτου (3ο μέρος)

Τελικός κωδικός: 49

Ο τελικός κωδικός προκύπτει διαβάζοντας τα ψηφία των ομάδων με τη σειρά των θέσεων στο ταμπλό (από τη Θέση 1 έως τη Θέση 2). Ρύθμισε το τελικό λουκέτο σε αυτόν τον κωδικό πριν την εκδήλωση.

Κλειδί για 6 παίκτες

Τρόπος χωρισμού: 2 ομάδες των 3. Συνολικός αριθμός ομάδων: 2.

Βήμα 1 — Φύλλα τράπουλας ανά ομάδα

Μοίρασε σε κάθε φάκελο της αντίστοιχης ομάδας τα φύλλα που αναγράφονται. Πρόσθεσε επίσης 1-2 φύλλα «ξένα» (σωστή φιγούρα, λάθος αριθμό) σε κάθε γκρουπ φακέλων, για τη δυσκολία του 1ου μέρους.

Ομάδα	Φιγούρα	Φύλλα	Άθροισμα
A	Κούπα	Κούπα 2 + Κούπα 3 + Κούπα 5	10
B	Καρό	Καρό 4 + Καρό 6 + Καρό 7	17

Βήμα 2 — Θέση στο ταμπλό, όψη δίσκου και ψηφίο

Οι θέσεις στο ταμπλό αριθμούνται από το μικρότερο προς το μεγαλύτερο άθροισμα. Γράψε το ψηφίο στη σωστή όψη κάθε δίσκου, όπως φαίνεται παρακάτω.

Ομάδα	Άθροισμα	Θέση ταμπλό	Σωστή όψη δίσκου	Ψηφίο στη σωστή όψη
A	10	Θέση 1	Άρτιο → όψη «Ήλιος»	3
B	17	Θέση 2	Περιττό → όψη «Φεγγάρι»	7

Προσοχή: Οι ονομασίες όψεων «Ήλιος» και «Φεγγάρι» είναι ένδειξη μόνο για εσένα κατά την προετοιμασία — μπορείς να χρησιμοποιήσεις όποιο ζευγάρι συμβόλων προτιμάς πάνω στους πραγματικούς δίσκους, αρκεί να είναι σταθερά σε όλη την εκδήλωση.

Βήμα 3 — Κωδικός λουκέτου 2ου μέρους ανά ομάδα

Ρύθμισε το λουκέτο κάθε ομάδας στον αντίστοιχο κωδικό. Αυτός ο κωδικός είναι ανεξάρτητος από τον τελικό κωδικό του 3ου μέρους.

Ομάδα	Κωδικός λουκέτου 2ου μέρους
A	4-7-2
B	6-1-8

Βήμα 4 — Τελικός κωδικός λουκέτου (3ο μέρος)

Τελικός κωδικός: 37

Ο τελικός κωδικός προκύπτει διαβάζοντας τα ψηφία των ομάδων με τη σειρά των θέσεων στο ταμπλό (από τη Θέση 1 έως τη Θέση 2). Ρύθμισε το τελικό λουκέτο σε αυτόν τον κωδικό πριν την εκδήλωση.

Κλειδί για 7 παίκτες

Τρόπος χωρισμού: 2 ομάδες των 3 + 1 ομάδα των 2. Συνολικός αριθμός ομάδων: 3.

Βήμα 1 — Φύλλα τράπουλας ανά ομάδα

Μοίρασε σε κάθε φάκελο της αντίστοιχης ομάδας τα φύλλα που αναγράφονται. Πρόσθεσε επίσης 1-2 φύλλα «ξένα» (σωστή φιγούρα, λάθος αριθμό) σε κάθε γκρουπ φακέλων, για τη δυσκολία του 1ου μέρους.

Ομάδα	Φιγούρα	Φύλλα	Άθροισμα
A	Κούπα	Κούπα 2 + Κούπα 3 + Κούπα 5	10
Γ	Μπαστούνι	Μπαστούνι 5 + Μπαστούνι 8	13
B	Καρό	Καρό 4 + Καρό 6 + Καρό 7	17

Βήμα 2 — Θέση στο ταμπλό, όψη δίσκου και ψηφίο

Οι θέσεις στο ταμπλό αριθμούνται από το μικρότερο προς το μεγαλύτερο άθροισμα. Γράψε το ψηφίο στη σωστή όψη κάθε δίσκου, όπως φαίνεται παρακάτω.

Ομάδα	Άθροισμα	Θέση ταμπλό	Σωστή όψη δίσκου	Ψηφίο στη σωστή όψη
A	10	Θέση 1	Άρτιο → όψη «Ήλιος»	1
Γ	13	Θέση 2	Περιττό → όψη «Φεγγάρι»	6
B	17	Θέση 3	Περιττό → όψη «Φεγγάρι»	8

Προσοχή: Οι ονομασίες όψεων «Ήλιος» και «Φεγγάρι» είναι ένδειξη μόνο για εσένα κατά την προετοιμασία — μπορείς να χρησιμοποιήσεις όποιο ζευγάρι συμβόλων προτιμάς πάνω στους πραγματικούς δίσκους, αρκεί να είναι σταθερά σε όλη την εκδήλωση.

Βήμα 3 — Κωδικός λουκέτου 2ου μέρους ανά ομάδα

Ρύθμισε το λουκέτο κάθε ομάδας στον αντίστοιχο κωδικό. Αυτός ο κωδικός είναι ανεξάρτητος από τον τελικό κωδικό του 3ου μέρους.

Ομάδα	Κωδικός λουκέτου 2ου μέρους
A	4-7-2
Γ	3-9
B	6-1-8

Βήμα 4 — Τελικός κωδικός λουκέτου (3ο μέρος)

Τελικός κωδικός: **168**

Ο τελικός κωδικός προκύπτει διαβάζοντας τα ψηφία των ομάδων με τη σειρά των θέσεων στο ταμπλό (από τη Θέση 1 έως τη Θέση 3). Ρύθμισε το τελικό λουκέτο σε αυτόν τον κωδικό πριν την εκδήλωση.

Κλειδί για 8 παίκτες

Τρόπος χωρισμού: 2 ομάδες των 3 + 1 ομάδα των 2. Συνολικός αριθμός ομάδων: 3.

Βήμα 1 — Φύλλα τράπουλας ανά ομάδα

Μοίρασε σε κάθε φάκελο της αντίστοιχης ομάδας τα φύλλα που αναγράφονται. Πρόσθεσε επίσης 1-2 φύλλα «ξένα» (σωστή φιγούρα, λάθος αριθμός) σε κάθε γκρουπ φακέλων, για τη δυσκολία του 1ου μέρους.

Ομάδα	Φιγούρα	Φύλλα	Άθροισμα
A	Κούπα	Κούπα 2 + Κούπα 3 + Κούπα 5	10
Γ	Μπαστούνι	Μπαστούνι 6 + Μπαστούνι 8	14
B	Καρό	Καρό 4 + Καρό 6 + Καρό 7	17

Βήμα 2 — Θέση στο ταμπλό, όψη δίσκου και ψηφίο

Οι θέσεις στο ταμπλό αριθμούνται από το μικρότερο προς το μεγαλύτερο άθροισμα. Γράψε το ψηφίο στη σωστή όψη κάθε δίσκου, όπως φαίνεται παρακάτω.

Ομάδα	Άθροισμα	Θέση ταμπλό	Σωστή όψη δίσκου	Ψηφίο στη σωστή όψη
A	10	Θέση 1	Άρτιο → όψη «Ήλιος»	2
Γ	14	Θέση 2	Άρτιο → όψη «Ήλιος»	5
B	17	Θέση 3	Περιττό → όψη «Φεγγάρι»	9

Προσοχή: Οι ονομασίες όψεων «Ήλιος» και «Φεγγάρι» είναι ένδειξη μόνο για εσένα κατά την προετοιμασία — μπορείς να χρησιμοποιήσεις όποιο ζευγάρι συμβόλων προτιμάς πάνω στους πραγματικούς δίσκους, αρκεί να είναι σταθερά σε όλη την εκδήλωση.

Βήμα 3 — Κωδικός λουκέτου 2ου μέρους ανά ομάδα

Ρύθμισε το λουκέτο κάθε ομάδας στον αντίστοιχο κωδικό. Αυτός ο κωδικός είναι ανεξάρτητος από τον τελικό κωδικό του 3ου μέρους.

Ομάδα	Κωδικός λουκέτου 2ου μέρους
A	4-7-2
Γ	3-9
B	6-1-8

Βήμα 4 — Τελικός κωδικός λουκέτου (3ο μέρος)

Τελικός κωδικός: **259**

Ο τελικός κωδικός προκύπτει διαβάζοντας τα ψηφία των ομάδων με τη σειρά των θέσεων στο ταμπλό (από τη Θέση 1 έως τη Θέση 3). Ρύθμισε το τελικό λουκέτο σε αυτόν τον κωδικό πριν την εκδήλωση.

Κλειδί για 9 παίκτες

Τρόπος χωρισμού: 3 ομάδες των 3. Συνολικός αριθμός ομάδων: 3.

Βήμα 1 — Φύλλα τράπουλας ανά ομάδα

Μοίρασε σε κάθε φάκελο της αντίστοιχης ομάδας τα φύλλα που αναγράφονται. Πρόσθεσε επίσης 1-2 φύλλα «ξένα» (σωστή φιγούρα, λάθος αριθμό) σε κάθε γκρουπ φακέλων, για τη δυσκολία του 1ου μέρους.

Ομάδα	Φιγούρα	Φύλλα	Άθροισμα
A	Κούπα	Κούπα 2 + Κούπα 3 + Κούπα 5	10
Γ	Μπαστούνι	Μπαστούνι 3 + Μπαστούνι 4 + Μπαστούνι 9	16
B	Καρό	Καρό 4 + Καρό 6 + Καρό 7	17

Βήμα 2 — Θέση στο ταμπλό, όψη δίσκου και ψηφίο

Οι θέσεις στο ταμπλό αριθμούνται από το μικρότερο προς το μεγαλύτερο άθροισμα. Γράψε το ψηφίο στη σωστή όψη κάθε δίσκου, όπως φαίνεται παρακάτω.

Ομάδα	Άθροισμα	Θέση ταμπλό	Σωστή όψη δίσκου	Ψηφίο στη σωστή όψη
A	10	Θέση 1	Άρτιο → όψη «Ήλιος»	4
Γ	16	Θέση 2	Άρτιο → όψη «Ήλιος»	9
B	17	Θέση 3	Περιττό → όψη «Φεγγάρι»	2

Προσοχή: Οι ονομασίες όψεων «Ήλιος» και «Φεγγάρι» είναι ένδειξη μόνο για εσένα κατά την προετοιμασία — μπορείς να χρησιμοποιήσεις όποιο ζευγάρι συμβόλων προτιμάς πάνω στους πραγματικούς δίσκους, αρκεί να είναι σταθερά σε όλη την εκδήλωση.

Βήμα 3 — Κωδικός λουκέτου 2ου μέρους ανά ομάδα

Ρύθμισε το λουκέτο κάθε ομάδας στον αντίστοιχο κωδικό. Αυτός ο κωδικός είναι ανεξάρτητος από τον τελικό κωδικό του 3ου μέρους.

Ομάδα	Κωδικός λουκέτου 2ου μέρους
A	4-7-2
Γ	3-5-9
B	6-1-8

Βήμα 4 — Τελικός κωδικός λουκέτου (3ο μέρος)

Τελικός κωδικός: 492

Ο τελικός κωδικός προκύπτει διαβάζοντας τα ψηφία των ομάδων με τη σειρά των θέσεων στο ταμπλό (από τη Θέση 1 έως τη Θέση 3). Ρύθμισε το τελικό λουκέτο σε αυτόν τον κωδικό πριν την εκδήλωση.

Κλειδί για 10 παίχτες

Τρόπος χωρισμού: 3 ομάδες των 3 + 1 ομάδα των 2. Συνολικός αριθμός ομάδων: 4.

Βήμα 1 — Φύλλα τράπουλας ανά ομάδα

Μοίρασε σε κάθε φάκελο της αντίστοιχης ομάδας τα φύλλα που αναγράφονται. Πρόσθεσε επίσης 1-2 φύλλα «ξένα» (σωστή φιγούρα, λάθος αριθμός) σε κάθε γκρουπ φακέλων, για τη δυσκολία του 1ου μέρους.

Ομάδα	Φιγούρα	Φύλλα	Άθροισμα
A	Κούπα	Κούπα 2 + Κούπα 3 + Κούπα 5	10
Δ	Σπαθί	Σπαθί 5 + Σπαθί 8	13
Γ	Μπαστούνι	Μπαστούνι 3 + Μπαστούνι 4 + Μπαστούνι 9	16
B	Καρό	Καρό 4 + Καρό 6 + Καρό 7	17

Βήμα 2 — Θέση στο ταμπλό, όψη δίσκου και ψηφίο

Οι θέσεις στο ταμπλό αριθμούνται από το μικρότερο προς το μεγαλύτερο άθροισμα. Γράψε το ψηφίο στη σωστή όψη κάθε δίσκου, όπως φαίνεται παρακάτω.

Ομάδα	Άθροισμα	Θέση ταμπλό	Σωστή όψη δίσκου	Ψηφίο στη σωστή όψη
A	10	Θέση 1	Άρτιο → όψη «Ήλιος»	7
Δ	13	Θέση 2	Περιττό → όψη «Φεγγάρι»	1
Γ	16	Θέση 3	Άρτιο → όψη «Ήλιος»	9
B	17	Θέση 4	Περιττό → όψη «Φεγγάρι»	5

Προσοχή: Οι ονομασίες όψεων «Ήλιος» και «Φεγγάρι» είναι ένδειξη μόνο για εσένα κατά την προετοιμασία — μπορείς να χρησιμοποιήσεις όποιο ζευγάρι συμβόλων προτιμάς πάνω στους πραγματικούς δίσκους, αρκεί να είναι σταθερά σε όλη την εκδήλωση.

Βήμα 3 — Κωδικός λουκέτου 2ου μέρους ανά ομάδα

Ρύθμισε το λουκέτο κάθε ομάδας στον αντίστοιχο κωδικό. Αυτός ο κωδικός είναι ανεξάρτητος από τον τελικό κωδικό του 3ου μέρους.

Ομάδα	Κωδικός λουκέτου 2ου μέρους
A	4-7-2
Δ	2-6
Γ	3-5-9

B	6-1-8
---	-------

Βήμα 4 — Τελικός κωδικός λουκέτου (3ο μέρος)

Τελικός κωδικός: 7195

Ο τελικός κωδικός προκύπτει διαβάζοντας τα ψηφία των ομάδων με τη σειρά των θέσεων στο ταμπλό (από τη Θέση 1 έως τη Θέση 4). Ρύθμισε το τελικό λουκέτο σε αυτόν τον κωδικό πριν την εκδήλωση.

Η σιωπηλή συνωμοσία

Οδηγίες παίχτη

Πριν ξεκινήσει η σιωπή

Διαβάστε ή ακούστε αυτές τις λίγες γραμμές πριν μπειτε στον χώρο του παιχνιδιού. Δεν χρειάζεται να θυμάστε λεπτομέρειες — μόνο το κλίμα και τον έναν κανόνα.

Η ιστορία σας

Είστε μέλη μιας παλιάς μυστικής οργάνωσης, που ξανασυναντιέστε μετά από πολλά χρόνια. Κάποτε γνωρίζατε όλη την τελετή που ανοίγει τον κρυφό θάλαμο της οργάνωσης. Τώρα ο καθένας σας θυμάται μόνο ένα κομμάτι της.

Κανείς δεν μιλάει. Η οργάνωση κρύφτηκε γιατί φοβόταν να την ακούσουν, και όποιος μιλήσει την προδίδει.

Ο ένας κανόνας

Από τη στιγμή που μπαίνετε στον χώρο, μέχρι να ανοίξει ο τελικός θάλαμος, δεν μιλάτε. Καθόλου. Ούτε λέξη, ούτε ψίθυρος, ούτε ήχος.

- **Αν θέλετε να επικοινωνήσετε:** δείξτε, κοιτάξτε, χρησιμοποιήστε τα χέρια σας ή τους μικρούς πίνακες που θα βρείτε στον χώρο.
- **Αν κάτι σας μπερδεύει:** μην ανησυχείτε. Η αρχική σύγχυση είναι μέρος της εμπειρίας — προσέξτε τους γύρω σας, και η λύση θα φανεί.
- **Αν κάποιος μιλήσει κατά λάθος:** δεν χαλάει το παιχνίδι. Απλά θυμηθείτε ξανά τον κανόνα και συνεχίστε.

Τι θα κάνετε, με λίγα λόγια

Το παιχνίδι έχει τρία μέρη. Σε κάθε μέρος χτίζετε πάνω σε ό,τι ήδη έχετε βρει, μέχρι να καταλήξετε όλοι μαζί στο τέλος.

- **Πρώτα,** θα ψάξετε σιωπηλά να βρείτε ποιοι άλλοι παίκτες «ταιριάζουν» μαζί σας.
- **Μετά,** θα συνεργαστείτε με τη μικρή σας ομάδα για να ανοίξετε ένα κλειδωμένο κουτί.
- **Στο τέλος,** όλοι μαζί, την ίδια ακριβή στιγμή, θα ολοκληρώσετε μια τελική κίνηση που ανοίγει τον κρυφό θάλαμο της οργάνωσης.

Πόσο θα διαρκέσει

Περίπου 60 έως 90 λεπτά συνολικά, χωρισμένα στα τρία μέρη. Ο εμψυχωτής σας θα είναι εκεί σε όλη τη διάρκεια, παρακολουθώντας από απόσταση.

Τι κερδίζετε στο τέλος

Όταν ανοίξει ο τελικός θάλαμος, η σιωπή τελειώνει — και μαζί της, μια μικρή έκπληξη περιμένει όλη την ομάδα.

Καλή τύχη, μέλη της οργάνωσης.

Η σιωπηλή συνωμοσία

Οδηγός χρονισμού προετοιμασίας

Πόση ώρα παίρνει η προετοιμασία, και πότε να ξεκινήσεις

Συνολικός χρόνος προετοιμασίας

≈95–110 λεπτά (περίπου 1,5–2 ώρες) για ένα τυπικό σετ 3–4 ομάδων.

Αυτός ο χρόνος καλύπτει όλη την προετοιμασία υλικού, χωρίς το στήσιμο του χώρου την ίδια μέρα — βλέπε ξεχωριστή αναφορά παρακάτω. Υπολογίστε επιπλέον χρόνο την πρώτη φορά που οργανώνετε το παιχνίδι, μέχρι να εξοικειωθείτε με τη διαδικασία.

Πότε να ξεκινήσεις κάθε εργασία

Ο παρακάτω πίνακας δείχνει πόσο πριν την εκδήλωση πρέπει να έχει ολοκληρωθεί κάθε εργασία, ξεκινώντας από τις πιο απαιτητικές χρονικά.

Πότε το κάνεις	Εργασία	Εκτιμώμενος χρόνος
7+ ημέρες πριν	Προμήθεια υλικών (τράπουλες, κερολάκκα, λουκέτα, κλειψύδρες, ταμπλό, δίσκοι διπλής όψης, μικροί πίνακες)	Ποικίλει — βλέπε λίστα υλικών
2–3 ημέρες πριν	Επιλογή κλειδιού παιχνιδιού ανάλογα με τον αριθμό παιχτών	5 λεπτά
1–2 ημέρες πριν	Εκτύπωση και κοπή καρτών-οδηγιών 2ου μέρους	15 λεπτά
1–2 ημέρες πριν	Εκτύπωση γράμματος τελικού κουτιού	5 λεπτά
Την ημέρα πριν, ή το πρωί της εκδήλωσης	Γέμισμα και σφράγιση φακέλων παιχτών με κερολάκκα	20–25 λεπτά
Την ημέρα πριν, ή το πρωί της εκδήλωσης	Ρύθμιση λουκέτων 2ου μέρους (ανά ομάδα)	10 λεπτά
Την ημέρα πριν, ή το πρωί της εκδήλωσης	Ρύθμιση τελικού λουκέτου	5 λεπτά
Την ημέρα πριν, ή το πρωί της εκδήλωσης	Γράψιμο ψηφίων στις δύο όψεις κάθε δίσκου	10 λεπτά
Την ημέρα πριν, ή το πρωί της εκδήλωσης	Τοποθέτηση αντικειμένου, δίσκου και κάρτας-οδηγίας σε κάθε κουτί 2ου μέρους	10 λεπτά

Πότε το κάνεις	Εργασία	Εκτιμώμενος χρόνος
1-2 ώρες πριν την εκδήλωση	Στήσιμο χώρου: τοποθέτηση κουτιών, ταμπλό, κλεψύδρες, μικροί πίνακες	15-20 λεπτά
Λίγα λεπτά πριν ξεκινήσουν οι παίκτες	Τελικός έλεγχος με τη λίστα ελέγχου των Οδηγιών Εμπυχωτή	5 λεπτά

Στήσιμο χώρου — ξεχωριστή αναφορά

Το στήσιμο του χώρου γίνεται πάντα την ίδια μέρα, λίγο πριν φτάσουν οι παίκτες, ώστε τα κουτιά και το ταμπλό να μην μετακινηθούν ή φθαρούν στο μεταξύ. Όλα τα υπόλοιπα βήματα προετοιμασίας υλικού μπορούν να γίνουν με άνεση τις προηγούμενες ημέρες.

Συμβουλές για να μειώσετε τον χρόνο

- Γεμίστε και σφραγίστε όλους τους φακέλους σε μία συνεχόμενη συνεδρία, με όλα τα φύλλα τράπουλας ήδη ταξινομημένα μπροστά σας ανά ομάδα — έτσι αποφεύγετε να ψάχνετε φύλλα ένα-ένα.
- Ρυθμίστε όλα τα λουκέτα μαζί, με το έγγραφο «Έτοιμα Κλειδιά Παιχνιδιού» ανοιχτό μπροστά σας, πριν αρχίσετε να γεμίζετε τα κουτιά.
- Αν οργανώνετε το παιχνίδι περισσότερες από μία φορά με τον ίδιο αριθμό παιχτών, κρατήστε τα ήδη ρυθμισμένα λουκέτα και τους δίσκους έτοιμους — η προετοιμασία της δεύτερης φορές παίρνει σχεδόν τον μισό χρόνο.
- Εκτυπώστε τις κάρτες-οδηγίες και το γράμμα του τελικού κουτιού σε μεγαλύτερες ποσότητες από μία φορά, ώστε να τις έχετε έτοιμες για πολλές εκδηλώσεις.

Προσοχή: Την πρώτη φορά που οργανώνετε το παιχνίδι, υπολογίστε επιπλέον 20-30 λεπτά στον συνολικό χρόνο, μέχρι να εξοικειωθείτε με τη ροή προετοιμασίας.

Η σιωπηλή συνωμοσία

Κάρτες-οδηγίες 2ου μέρους

Έτοιμες για εκτύπωση και κοπή

Κάθε κάρτα δείχνει σειρές συμβόλων. Ο αριθμός συμβόλων ανά σειρά είναι ένα ψηφίο του κωδικού λουκέτου της αντίστοιχης ομάδας.



Ομάδα ♥ Κούπα



Σε κλειδιά: 5, 6, 7, 8, 9, 10 παίχτες

Ομάδα ♦ Καρό



Σε κλειδιά: 5 παίχτες

Ομάδα ♦ Καρό



Σε κλειδιά: 6, 7, 8, 9, 10 παίχτες

Ομάδα ♠ Μπαστούνι



Σε κλειδιά: 7, 8 παίχτες

Ομάδα ♠ Μπαστούνι



Σε κλειδιά: 9, 10 παίχτες

Ομάδα ♣ Σπαθί



Σε κλειδιά: 10 παίχτες

Μήνυμα της Οργάνωσης



Προς τους νέους μυημένους,

Η Σιωπηλή Αδελφότητα σας καλωσορίζει.
Περάσατε τη δοκιμασία της σιωπής, του
βλέμματος, και της κοινής στιγμής. Λίγοι
κατάφεραν ποτέ να συντονιστούν χωρίς λέξη.

Το μυστικό που φυλάγαμε όλα αυτά τα χρόνια
είναι το εξής: δεν υπήρχε ποτέ κανένα μυστικό.
Μαζευτήκαμε απλά επειδή βαριόμασταν τις
συνηθισμένες δραστηριότητες ομαδικότητας με
μπαλόνια.

Πηγαίνετε τώρα, και μην πείτε σε κανέναν ότι
μάθατε να επικοινωνείτε χωρίς να μιλάτε — κάτι
που, ειλικρινά, θα φανταζόταν χρήσιμο στις
συσκέψεις της Δευτέρας.

— *Η Σιωπηλή Αδελφότητα*

