

ΑΝΥΒΙΤΧ®

935326

Παίχτες: 2-5 άτομα

Ηλικία: από 8 χρονών

Διάρκεια: 20 λεπτά

Ένα παιχνίδι των Florian & Helmut Ortlepp
και του Steffen Benndorf

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ 4 χρωματιστά ζάρια , 1 τετράδιο, 5 μαρκαδόροι

ΙΔΕΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο Φαραώ Χέοπας έχει καλέσει τους καλύτερους μηχανικούς του βασιλείου του, για να του χτίσουν μια μαγευτική πυραμίδα. Μια θριαμβική ασίδα και ένα ανάγλυφο δαπέδου πρέπει να διακοσμούν την πυραμίδα.

Σε αυτό το παιχνίδι είστε μηχανικός και μπορείτε να δείξετε τις ικανότητές σας. Χτίστε τις επιβλητικές κατασκευές πέτρα πέτρα πάνω στο φύλλο σας. Εάν χτίζετε έξυπνα, ξοδεύετε λίγο οικοδομικό υλικό και συλλέγετε τις επιβραβεύσεις στον δρόμο, θα κερδίσετε τον διαγωνισμό και θα γίνετε ο μεγαλύτερος μηχανικός όλων των εποχών.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Καθένας σας παίρνει ένα **διαφορετικό** φύλλο από το τετράδιο και έναν μαρκαδόρο. Από το γράμμα κάτω δεξιά μπορείτε να ξεχωρίζετε τα φύλλα.

Στο παιχνίδι χρησιμοποιείτε μόνο τόσες πέτρες τζόκερ όσοι παίχτες είσαστε. Διαγράψτε τις επιπλέον πέτρες.

Δύο παίχτες παίζουν με **3 ζάρια**, ειδάλλως χρησιμοποιείτε και τα 4 ζάρια.

Ένας παίχτης ορίζεται ως ο αρχικός παίκτης. Αυτός παίρνει τα ζάρια.

2 παίχτες



3 παίχτες



4 παίχτες



5 παίχτες



ΚΑΝΟΝΕΣ ΔΟΜΗΣΗΣ

ή: πώς σημειώνετε πέτρες στο φύλλο

Ανά γύρο μπορείτε να χτίσετε **μέχρι 2 πέτρες** στις κατασκευές σας, σημειώνοντας τα πλαίσια στο φύλλο σας. Επιλέγετε κατάλληλες πέτρες από την αποθήκη των χρωματιστών πετρών και το **λατομείο σας**.



- Στο **ανάγλυφο δαπέδου** πρέπει να σημειώνετε **2 πέτρες ταυτόχρονα**. Οι δύο πέτρες πρέπει να **βρίσκονται ακριβώς δίπλα** ή μία στην άλλη **καθέτως** ή **οριζοντίως**.



- Στην **πυραμίδα** μπορείτε να σημειώνετε 1 ή 2 πέτρες. Την πυραμίδα πρέπει να την ξεκινήσετε **από το χαμηλότερο επίπεδο**. Μια πέτρα σε **υψηλότερο επίπεδο** μπορείτε να σημειώσετε **μόνον εάν έχετε ήδη σημειώσει και τις δύο υποκείμενες πέτρες**.




- Στην **θριαμβική αψίδα** μπορείτε να σημειώνετε 1 ή 2 πέτρες. Τις κολώνες της αψίδας πρέπει να τις ξεκινήσετε **από κάτω**. Τις κολώνες μπορείτε να τις χτίσετε με διαφορετική ταχύτητα. **Την τελική πέτρα** όμως μπορείτε να την σημειώσετε **μόνον εάν και οι δύο κολώνες έχουν το πλήρες ύψος τους**.



*Μπορείτε επίσης να **χωρίσετε** τις 2 πέτρες στην πυραμίδα και την θριαμβική αψίδα!
Επιτρέπεται να **εγκαταλείψετε** εντελώς την εγκατάσταση πετρών.*

ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο αρχικός παίχτης γίνεται αυτόματα ο πρώτος ενεργός παίχτης. Ως ενεργός παίχτης ρίχνει τα ζάρια ακριβώς μία φορά και τα τοποθετεί σαφώς στην μέση του τραπέζιου. Στην συνέχεια μπορείτε να **σημειώσετε μέχρι 2 πέτρες** στην κατασκευή σας (προσέξτε τους κανόνες δόμησης!).

Για κάθε πέτρα που σημειώνετε με αυτόν τον τρόπο πρέπει **αμέσως να πάρετε ένα αντίστοιχο ζάρι** από την μέση του τραπέζιου και να το τοποθετήσετε πάνω στο φύλλο σας. **Εάν δεν υπάρχει ζάρι στο σημειωμένο χρώμα**, πρέπει να **διαγράψετε** μια πέτρα που ταιριάζει χρωματικά ή μια πέτρα τζόκερ () στο λατομείο.

Τις χρωματιστές πέτρες του λατομείου πρέπει πάντα να τις διαγράψετε ξεκινώντας από τα αριστερά. Επιτρέπεται να παραλείψετε όσες πέτρες θέλετε. Μπορείτε να διαγράψετε μόνον τις πέτρες που βρίσκονται δεξιά από την τελευταία σημειωμένη πέτρα.



***Παράδειγμα:** Ο Φλόριαν διέγραψε στο λατομείο τελευταία την μπλε πέτρα. Παρέλειψε την κόκκινη και την μωβ. Από την πορτοκαλί πέτρα μπορεί να συνεχίσει να διαγράφει.*

Εάν θέλετε να χρησιμοποιήσετε 2 πέτρες από το λατομείο για την ίδια κατασκευή (πυραμίδα ή θριαμβική αφίδα), πρέπει να διαγράψετε τις πέτρες στο λατομείο με την σειρά που επιτρέπεται να τις χτίσετε στην κατασκευή.

Κοιτάξτε προηγουμένως ακριβώς! Εάν δεν μπορείτε ούτε να πάρετε ένα ζάρι ούτε να διαγράψετε μια πέτρα ή μια πέτρα τζόκερ από το λατομείο, τότε επιτρέπεται να μη σημειώσετε το πλαίσιο στην κατασκευή σας!

Εάν έχετε πάρει ζάρι, δεν το τοποθετείτε **ξανά** στην μέση του τραπέζιου μετά την οικοδομική σας ενέργεια!

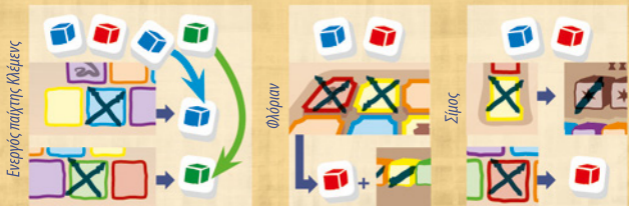
Τώρα παίζουν με την σειρά οι **συμπαίκτες** σας κατά την φορά του ρολογιού. Και αυτοί μπορούν να σημειώσουν μέχρι 2 πέτρες στις κατασκευές τους, σύμφωνα με τους κανόνες που περιγράφονται παραπάνω. Ωστόσο, επιτρέπεται να χρησιμοποιήσουν μόνον **τα ζάρια από την μέση του τραπέζιού**, όχι όμως τα ζάρια που χρησιμοποίησε ο ενεργός παίχτης. Μετά την ολοκλήρωση της οικοδομικής τους ενέργειας, οι παίχτες τοποθετούν τα χρησιμοποιημένα τους ζάρια **ξανά** στην μέση του τραπέζιού.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Μόνον τα ζάρια που χρησιμοποίησε ο **ενεργός** παίχτης για να σημειώσει μπλοκάρονται για τους συμπαίκτες!








Παράδειγμα: Ο Κλέμενς είναι ο ενεργός παίχτης. Έριξε κόκκινο, πράσινο και 2x μπλε. Σημειώνει αρχικά μια μπλε πέτρα στην πυραμίδα. Για αυτό βάζει το μπλε ζάρι στο φύλλο του. Στην συνέχεια, σημειώνει μια πράσινη πέτρα και βάζει το πράσινο ζάρι στο φύλλο του.

Τώρα είναι η σειρά του Φλόριαν. Σημειώνει μια κίτρινη και μια κόκκινη πέτρα στο ανάγλυφο δαπέδου. Για αυτό παίρνει το κόκκινο ζάρι από την μέση του τραπέζιού και διαγράφει μια κίτρινη πέτρα στο λατομείο του. Μετά την ενέργειά του τοποθετεί το κόκκινο ζάρι ξανά στην μέση του τραπέζιού.

Τώρα σημειώνει ο Σίμος μια κίτρινη πέτρα στην θριαμβική αψίδα και διαγράφει για αυτό μια πέτρα τζόκερ. Στην συνέχεια, σημειώνει μια άλλη κόκκινη πέτρα στην πυραμίδα και παίρνει το κόκκινο ζάρι.

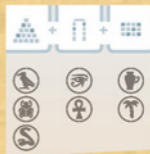
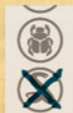


Κέρδισες με το γρήγορο χτίσιμο σου μια επιβράβευση?

Εάν σημειώσεις ένα **μονό σύμβολο** (    ) σε μια κατασκευή, ή **το τελευταίο σύμβολο του ίδιου τύπου** ( ), τότε το φωνάζεις δυνατά και σημειώνεις ως επιβράβευση το αντίστοιχο σύμβολο μπόνους στο φύλλο σου.



ΦΙΔΙ!



Σύμβολα μπόνους
Πυραμίδα

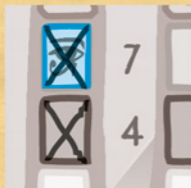
Σύμβολα μπόνους
Θριαμβική αψίδα

Σύμβολα μπόνους
Ανάγλυφο δαπέδου

Όλοι οι **επόμενοι παίκτες** μπορούν **επίσης** να λάβουν το ίδιο **μπόνους**, υπό την προϋπόθεση ότι μπορούν να σημειώσουν τα απαιτούμενα πλαίσια **στον ίδιο γύρο**.

Εάν **δεν μπορείτε να συμπληρώσετε ένα μπόνους**, τότε **διαγράψτε για καλύτερο έλεγχο το αντίστοιχο σύμβολο μπόνους**.

Είναι πιθανό σε έναν γύρο να συμπληρώνονται διαφορετικά μπόνους.



Σίμος:



Φλόριαν:



Κλέμενς:



Όταν ο τελευταίος παίχτης ολοκληρώσει την ενέργειά του, ο τρέχων γύρος τελειώνει. Ο επόμενος παίχτης κατά την φορά του ρολογιού γίνεται ο νέος ενεργός παίχτης. Ρίχνει όλα τα ζάρια και εκτελεί την ενέργειά του ακολουθούμενος από τους άλλους παίχτες, όπως περιγράφεται. Με τον τρόπο αυτόν συνεχίζετε να παίζετε διαδοχικά.

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

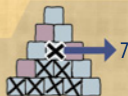
Το παιχνίδι τελειώνει αμέσως **μετά τον γύρο**, στον οποίον τουλάχιστον ένας από εσάς **έχει ολοκληρώσει την δεύτερη κατασκευή του**. Καθένας από εσάς, που μπόρεσε να ολοκληρώσει 2 κατασκευές, παίρνει το **μόνους** για την κήρυξη του τέλους του παιχνιδιού.



Υπολογίζετε τους πόντους για τις κατασκευές και τα μόνους σας και εισάγετε τις τιμές στα πεδία του φύλλου.



Για την **πυραμίδα** το σύνολο των πόντων προκύπτει από το **υψηλότερο** σημειωμένο πλαίσιο.



Εάν στην **θριαμβική αψίδα** έχουν και οι δύο κολώνες το ίδιο ύψος, τότε παίρνετε τους πόντους αυτού του επιπέδου. Διαφορετικά παίρνετε τους πόντους για την **χαμηλότερη** από τις δύο κολώνες.



Για το **ανάγλυφο δαπέδου** μετράτε τα **καλυμμένα πλαίσια** και υπολογίζετε το αντίστοιχο σύνολο πόντων: 4 πλαίσια = 4 πόντοι, 6 πλαίσια = 6 πόντοι, 8 πλαίσια = 8 πόντοι, 10 πλαίσια = 11 πόντοι, 12 πλαίσια = 15 πόντοι.



Για κάθε **μόνους** που κερδίσατε παίρνετε **3 πόντους**.



Όλες οι **υπόλοιπες πέτρες του λατομείου** (δεξιά από την τελευταία σημειωμένη πέτρα) αξίζουν 1 πόντο. Κάθε **πέτρα τζόκερ που δεν χρησιμοποιήθηκε** αξίζει 2 πόντους.



Αθροίστε όλους τους πόντους μαζί. Κερδίζει ο παίχτης με τους περισσότερους πόντους. Εάν υπάρχει ισοπαλία, κερδίζει ο παίχτης που έχει σημειώσει περισσότερα πλαίσια στην πυραμίδα.

Παράδειγμα αξιολόγησης:

Ο Σίμος έχει φτάσει στην πυραμίδα το υψηλότερο πλαίσιο → 21 πόντοι.

Στην θριαμβική αψίδα δεν πέτυχε κανέναν πόντο. Γι' αυτό έπρεπε να έχει σημειώσει τουλάχιστον τα δύο κόκκινα πλαίσια (2ο επίπεδο).

Στο ανάγλυφο δαπέδου σημείωσε 8 πλαίσια → 8 πόντοι.

Ο Σίμος έχει κερδίσει συνολικά 5 μπόνους → $5 * 3 = 15$ πόντοι.

Στο λατομείο υπάρχουν ακόμη μία πέτρα τζόκερ (2 πόντοι η καθεμιά) και 4 χρωματιστές πέτρες (1 πόντος η καθεμιά) → $2 + 4$ πόντοι.

Το σύνολο του Σίμου είναι 50 πόντοι.



$$21 + 0 + 8 + 15 + 2 + 4 = 50$$