



44 κάρτες: για κάθε 2-12 στα χρώματα κόκκινο, κίτρινο, πράσινο και μπλε



Οι αντίστοιχες πίσω πλευρές (αριθμοί σε ουδέτερο χρώμα)

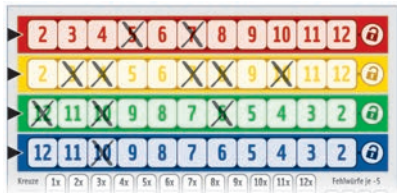


Τζόκερ 2-12 (για παραλλαγή)

Ο κάθε παίκτης προσπαθεί να σημειώσει στο χαρτάκι του όσο τοπ δυνατόν πιο πολλούς αριθμούς στις τέσσερις σειρές χρωμάτων. Όσο περισσότεροι σταυροί υπάρχουν σε μια σειρά χρωμάτων, τόσο περισσότεροι πόντοι θα υπάρχουν γι' αυτό. **Προσοχή:** Κατά το τσεκάρισμα στο χαρτάκι υπάρχει μια καθοριστική διαφορά με το δημοφιλέστερο παιχνίδι ζαριών Qwixx, **βλ. συνέχεια „Προσοχή“**.

## Τσεκάρισμα αριθμών

Στη διάρκεια του παιχνιδιού οι αριθμοί πρέπει να τσεκάρονται σε κάθε μία από τις τέσσερις σειρές χρωμάτων **από αριστερά προς τα δεξιά**. Δεν θα πρέπει να ξεκινήσετε από τέρμα αριστερά – επιτρέπεται να παραλείπονται αριθμοί (ακόμα και πολλοί σε μια φορά). Οι αριθμοί που έχουν παραλειφθεί ωστόσο δε μπορούν να τσεκαριστούν πλέον.



**Παράδειγμα:** Στην κόκκινη σειρά τσεκαρίστηκε αρχικά το 5 και στη συνέχεια το 7. Τα κόκκινα 2, 3, 4 και 6 δεν επιτρέπεται πλέον να τσεκάρονται συμπληρωματικά.

Στην κίτρινη σειρά μπορεί να τσεκαριστεί μόνο το 11 και

το 12. Στην πράσινη σειρά θα πρέπει από τα δεξιά να γίνει συνέχεια από το 6. Στη μπλε σειρά θα πρέπει από τα δεξιά να γίνει συνέχεια από το 10.

Εάν ένας παίκτης θέλει να τσεκάρει τον αριθμό που βρίσκεται τέρμα δεξιά στη σειρά των χρωμάτων (κόκκινο 12, κίτρινο 12, πράσινο 2, μπλε 2), τότε θα πρέπει προηγουμένως να έχει κάνει **τουλάχιστον πέντε σταυρούς** σε αυτή τη σειρά χρωμάτων. Εάν τέλος τσεκάρει τον αριθμό που βρίσκεται τέρμα δεξιά, τότε τσεκάρει **επιπλέον** και το πεδίο που βρίσκεται ακριβώς δίπλα με την κλειδαριά – αυτός ο σταυρός θα προσμετρηθεί στη συνέχεια στον τελικό απολογισμό!

**Προσοχή:** Αυτή η σειρά χρωμάτων τώρα ολοκληρώνεται **μόνο γι' αυτόν τον παίκτη**. Με αυτό το χρώμα στους επόμενους γύρους δε μπορεί να τσεκάρει τίποτε περισσότερο. Όλοι οι υπόλοιποι παίκτες μπορούν να συνεχίσουν να τσεκάρουν με σταυρούς σε αυτό το χρώμα.



**Παράδειγμα:** Η Λάουρα τσεκάρει το πράσινο 2 και επιπλέον την κλειδαριά. Συνεπώς, την πράσινη σειρά την έχει ολοκληρώσει μόνο η Λάουρα.

Εάν ένας παίκτης έχει λιγότερο από πέντε σταυρούς σε μια σειρά χρωμάτων, τότε σε καμία περίπτωση δε μπορεί να τσεκάρει τον αριθμό τέρμα δεξιά.

## Προετοιμασία παιχνιδιού

Οι **11 κάρτες τζόκερ** πηγαίνουν στο κουτί. Χρειάζονται για το τζόκερ. Κάθε παίκτης παίρνει ένα χαρτάκι κι ένα μολύβι. Οι 44 κάρτες ανακατεύονται. Κάθε παίκτης παίρνει **τέσσερις κάρτες** στο χέρι. Οι υπόλοιπες κάρτες καλύπτονται στο μέσο του τραπέζιου σε στοιβα, με την πλευρά με το ουδέτερο χρώμα προς τα πάνω. Οι επάνω **τέσσερις κάρτες** σηκώνονται και τοποθετούνται η μία δίπλα στην άλλη (= βιτρίνα) δίπλα από τη στοιβα.



Η βιτρίνα στη διάρκεια του παιχνιδιού απαρτίζεται πάντα από τέσσερις κάρτες (να φαίνεται πλευρά με το ουδέτερο χρώμα).

## Διαδικασία του παιχνιδιού

Ρίχνεται κλήρος, ποιος θα λειτουργήσει πρώτος ως ενεργός παίκτης. Ο ενεργός παίκτης εκτελεί **διαδοχικά** τις εξής τρεις ενέργειες.

- 1.) Με τον τρόπο αυτό ο παίκτης παίρνει τόσες κάρτες **από τη βιτρίνα** στο χέρι, ώστε να είναι **συνολικά 5 κάρτες** (στην αρχή του παιχνιδιού είναι μόνο μια κάρτα, αλλά αργότερα μπορούν να είναι δύο, ή ακόμα και τρεις). **Αφού** ο παίκτης έχει πάρει την κάρτα (ή τις κάρτες), η βιτρίνα επανέρχεται και πάλι στις τέσσερις κάρτες, με το να ληφθεί αντίστοιχος αριθμός καρτών από τη στοίβα και να τοποθετηθούν καλυμμένες.

**Οδηγία:** Αν στη διάρκεια του παιχνιδιού η στοίβα λήψεων εξαντληθεί, τότε η στοίβα συσσώρευσης ανακατεύεται και χρησιμοποιείται ως νέα στοίβα λήψεων.



### Παράδειγμα:

Η Άννα παίρνει στο χέρι το 11 από τη βιτρίνα.

Στη συνέχεια, το 8 από τη στοίβα λήψεων μπαίνει στην ελεύθερη θέση της βιτρίνας.

- 2.) Ο ενεργός παίκτης αναφέρει δυνατά και καθαρά τον αριθμό, ο οποίος **τώρα** φαίνεται επάνω στη στοίβα. Αυτός ο αριθμός ισχύει για όλους, δηλαδή **ο κάθε** παίκτης μπορεί (αλλά δεν πρέπει) να τον σημειώνει στο μπλοκ του σε μια **οποιαδήποτε** σειρά χρωμάτων.



### Παράδειγμα:

Η Άννα λέει: „Ένα 4 για όλους.“ Ο Μαξ τσεκάρει με σταυρό στο χαρτάκι του το κόκκινο 4. Η Άννα το κίτρινο 4. Ο Λίνους τσεκάρει επίσης το κίτρινο 4. Η Λάουρα δε θέλει να τσεκάρει τίποτα με σταυρό.

3.) Ο ενεργός παίκτης **πρέπει** τώρα σε κάθε περίπτωση να παίξει με **μια** από τις 5 κάρτες - εάν μπορεί (και θέλει), μπορεί επίσης να παίξει με πολλές κάρτες σε μια φορά, αλλά **το πολύ έως τρεις**. Αν παίξει με μια μόνο κάρτα, τότε μπορεί να διαλέξει μια οποιαδήποτε. Αν θέλει να παίξει με περισσότερες κάρτες σε μια φορά, τότε αυτές θα πρέπει να είναι **του ίδιου χρώματος**. Τους αριθμούς των (έως τριών) καρτών ο παίκτης μπορεί να τους επιλέγει **κατά βούληση**, δεν υπάρχει περιορισμός, π.χ. κόκκινο 2-6-11 ή κίτρινο 3-9, ή πράσινο 10-9-4, ή μπλε 8-7.

Ο παίκτης παρουσιάζει την κάρτα (τις κάρτες) και μπορεί πλέον να αποφασίσει ελεύθερα, εάν δεν επιθυμεί καμία, ή αν επιθυμεί έναν, ή περισσότερους από τους εικονιζόμενους αριθμούς στο χρώμα που απεικονίζεται.

**Σημαντικό:** Εάν ο παίκτης επιθυμεί να τσεκάρει με σταυρό **περισσότερους αριθμούς**, τότε ανάμεσα στον πρώτο και στον τελευταίο αριθμό που τσεκάρει, δε μπορεί να παραλείψει περισσότερο από έναν αριθμό. Εάν παίξει π.χ. κόκκινο 4-5-7, μετά μπορεί να τσεκάρει και τους τρεις αριθμούς. Αν παίξει π.χ. στο κίτρινο 2-4-6, δε μπορεί να τσεκάρει και τους τρεις αριθμούς, διότι διαφορετικά θα παραλείψει δύο αριθμούς.

**Προσοχή:** Οι άλλοι παίκτες τώρα (δηλαδή στην 3. ενέργεια) δε μπορούν να τσεκάρουν **τίποτα**. **Όλες** οι κάρτες που παίχθηκαν μπαίνουν στη συνέχεια καλυμμένες σε μια στοίβα συσσώρευσης στην άκρη του τραπέζιου.



**Παράδειγμα:** Η Άννα παίζει πράσινο 11, πράσινο 9 και πράσινο 3. Τσεκάρει με σταυρό το 11 και το 9 στην πράσινη σειρά και στη συνέχεια και τις 3 κάρτες στη στοίβα συσσώρευσης.

**Πολύ σημαντικό:** Εάν ο ενεργός παίκτης δεν τσεκάρει **ούτε** στη 2. ενέργεια ούτε στην 3. ενέργεια έναν αριθμό, τότε πρέπει να κάνει ένα σταυρό στη στήλη „**Λάθος ρίψη**“. Οι μη ενεργοί παίκτες δεν πρέπει να σημάνουν κανένα λάθος ρίψη, ανεξάρτητα αν έχουν τσεκάρει τίποτα με σταυρό, ή όχι.

Τώρα ο επόμενος παίκτης σύμφωνα με τη φορά περιστροφής των δεικτών του ρολογιού γίνεται ο επόμενος ενεργός παίκτης και εκτελεί τρεις αλληπαλληλες ενέργειες όπως περιγράφηκε. Σον τρόπο που περιγράφηκε συνεχίζεται το παιχνίδι.

## Ολοκλήρωση του παιχνιδιού & αξιολόγηση

Το παιχνίδι τελειώνει αμέσως, όταν ένας παίκτης στο **δικό** του χαρτάκι έχει ολοκληρώσει **δύο** σειρές χρωμάτων. Εναλλακτικά το παιχνίδι διακόπτεται άμεσα, όταν κάποιος έχει σημειώσει 4 λάθος ρίψεις. Τώρα γίνεται η εκτίμηση.

Κάτω από τις τέσσερις σειρές χρωμάτων αναφέρεται, πόσοι πόντοι υπάρχουν εντός της σειράς και για πόσους σταυρούς.

**Σημαντικό:** Κάθε σειρά εκτιμάται ξεχωριστά. Κάθε λάθος ρίψη μετράει για πέντε πόντους μείον. Τώρα, ο κάθε παίκτης έχει τους πόντους για τις τέσσερις σειρές χρωμάτων του και οι αρνητικοί πόντοι για τις λανθασμένες ρίψεις κάτω στο χαρτάκι στα αντίστοιχα πεδία. Ο παίκτης με το μεγαλύτερο συνολικό αποτέλεσμα είναι ο νικητής.

## Παραλλαγή με Τζόκερ

Τα 11 τζόκερ ανακατεύονται στην προετοιμασία του παιχνιδιού μαζί με τις άλλες 44 κάρτες. Οι 55 κάρτες προστίθενται ως σοϊίβα λήψεων. Ο αριθμός μιας κάρτας τζόκερ υπάρχει, το χρώμα, στο οποίο αντιστοιχεί μπορεί να το καθορίσει ο παίκτης στο παιχνίδι. Όλοι οι υπόλοιποι κανόνες παραμένουν ως έχουν.