

SPLITTER

Όταν δύο μισά κάνουν ένα ολόκληρο!



Παίκτες: 1-12

Ηλικία: από 8 ετών

Διάρκεια: περ. 15 λεπτά

Κεντρική ιδέα του παιχνιδιού

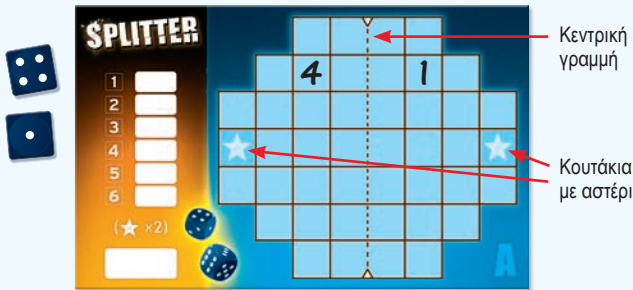
Σε κάθε γύρο, όλοι οι παίκτες γράφουν τους ίδιους αριθμούς (1–6) στα δελτία σκορ τους, αλλά (συνήθως) σε διαφορετικές θέσεις. Μετά από 22 γύρους, κάθε παίκτης θα έχει συμπληρώσει εντελώς το δελτίο σκορ του. Αν στο τέλος του παιχνιδιού, **ακριβώς 2 δυάρια** βρίσκονται το ένα δίπλα στο άλλο, κερδίζετε 2 πόντους. Αν **ακριβώς 3 τριάρια** βρίσκονται το ένα δίπλα στο άλλο, κερδίζετε 3 πόντους. Για **ακριβώς 4 τεσσάρια** στη σειρά, κερδίζετε 4 πόντους, κ.ο.κ. Τα δύο κουτάκια με αστέρι διπλασιάζουν τους πόντους που κερδίζετε σε αυτές τις θέσεις.

Πώς παίζεται το παιχνίδι

Κάθε παίκτης παίρνει ένα πανομοιότυπο δελτίο σκορ και ένα μολύβι. Για την πρώτη παρτίδα, συστήνουμε να χρησιμοποιήσετε το **μπλοκ παιχνιδιού A**. Μπορείτε να βρείτε τους κανόνες για το μπλοκ παιχνιδιού B και την παραλλαγή για έναν παίκτη στο τέλος αυτού του φυλλαδίου κανόνων.

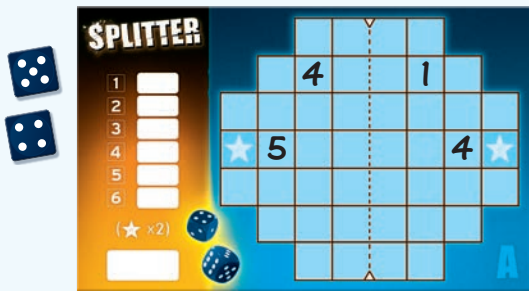
Ο πιο μικρός σε ηλικία παίκτης παίζει πρώτος. Αυτός ή αυτή ρίχνει και τα **δύο ζάρια** μία φορά. Στη συνέχεια, όλοι οι παίκτες, (συμπεριλαμβανομένου κι εκείνου που έριξε τα ζάρια) πρέπει να γράψουν και τους δύο αριθμούς που προέκυψαν στο δελτίο τους. Κάθε παίκτης μπορεί να επιλέξει ελεύθερα πού θα γράψει αυτούς τους αριθμούς, αλλά υπάρχει **ένας κανόνας** που πρέπει να ακολουθήσουν:

- Και οι δύο αριθμοί πρέπει να είναι **συμμετρικοί προς την κεντρική γραμμή**: πρέπει να γραφούν, δηλαδή, στην ίδια σειρά, σε ίση απόσταση από το κέντρο. Μπορείτε να επιλέξετε ποιον αριθμό θέλετε να γράψετε στα αριστερά και ποιον στα δεξιά.



Από τη ζαριά του Τιμ προκύπτουν το 4 και το 1. Όλοι οι παίκτες πρέπει τώρα να γράψουν στο δελτίο τους αυτούς τους αριθμούς, σε όποια σειρά θέλουν. Η Σάρα γράφει και τους δύο αριθμούς στη δεύτερη σειρά από πάνω, συμμετρικά προς την κεντρική γραμμή.

Μόλις τελειώσουν όλοι οι παίκτες, ξεκινάει ο επόμενος γύρος και ο επόμενος παίκτης με τη φορά του ρολογιού ρίχνει τα ζάρια με τον τρόπο που περιγράφηκε παραπάνω: ρίχνει **και τα δύο ζάρια** μία φορά, μετά όλοι οι παίκτες πρέπει να γράψουν και τους δύο αριθμούς σε όποια θέση θέλουν, συμμετρικά προς την κεντρική γραμμή.



Από τη ζαριά της Μαρίας προκύπτουν το 5 και το 4. Όλοι οι παίκτες πρέπει τώρα να γράψουν στο δελτίο τους αυτούς τους αριθμούς, σε όποια σειρά θέλουν. Η Σάρα γράφει και τους δύο αριθμούς στη μεσαία σειρά, συμμετρικά προς την κεντρική γραμμή.

Το παιχνίδι συνεχίζεται κατ' αυτόν τον τρόπο μέχρι να ολοκληρωθούν 22 γύροι.

Τέλος του παιχνιδιού και σκορ

Το παιχνίδι τελειώνει μετά από 22 γύρους. Το δελτίο σκορ κάθε παίκτη πρέπει τώρα να είναι εντελώς συμπληρωμένο. Οι πόντοι υπολογίζονται ως εξής:

- Για **κάθε άσσο που είναι μόνος του**, χωρίς δηλαδή να υπάρχουν άλλοι άσσοι σε διπλανά κουτάκια ορθογωνίως (διαγώνια επιτρέπεται), κερδίζετε **1 πόντο**.
- Αν **ακριβώς 2 δυάρια** βρίσκονται το ένα δίπλα στο άλλο ορθογωνίως, κερδίζετε **2 πόντους**.
- Αν **ακριβώς 3 τριάρια** βρίσκονται το ένα δίπλα στο άλλο ορθογωνίως, κερδίζετε **3 πόντους**.
- Αν **ακριβώς 4 τεσσάρια** βρίσκονται το ένα δίπλα στο άλλο ορθογωνίως, κερδίζετε **4 πόντους**.
- Αν **ακριβώς 5 πεντάρια** βρίσκονται το ένα δίπλα στο άλλο ορθογωνίως, κερδίζετε **5 πόντους**.
- Αν **ακριβώς 6 εξάρια** βρίσκονται το ένα δίπλα στο άλλο ορθογωνίως, κερδίζετε **6 πόντους**.

Σημείωση: Οι αριθμοί που ενώνονται **διαγώνιως** μεταξύ τους **δεν** θεωρούνται διπλανοί. Μπορείτε να δημιουργείτε πολλές, ξεχωριστές ομάδες ίδιων αριθμών. Για παράδειγμα, αν καταφέρετε να δημιουργήσετε τρεις ξεχωριστές ομάδες που η καθεμία περιέχει ακριβώς 3 τριάρια, κερδίζετε 3 πόντους για κάθε ομάδα.

Πολύ σημαντικό: και τα δύο κουτάκια με αστέρι διπλασιάζουν την αξία μιας έγκυρης ομάδας.



Η Σάρα έχει πέντε μονούς άσους, πράγμα που σημαίνει ότι κερδίζει 5 πόντους. Για τις δύο ξεχωριστές ομάδες από δυάρια κερδίζει 4 πόντους. Για τις δύο ξεχωριστές ομάδες από τριάρια κερδίζει 6 πόντους. Για τα 4 τεσσάρια στην πάνω αριστερή πλευρά κερδίζει 4 πόντους. Τα 5 πεντάρια αριστερά διπλασιάζονται χάρη στο κουτάκι με το αστέρι. Τα εξάρια δεν της δίνουν κανέναν πόντο, γιατί υπάρχουν μόνο 5 στην ομάδα. Το τελικό σκορ της Σάρα είναι 29 πόντοι.

Ο παίκτης με το μεγαλύτερο τελικό σκορ είναι ο νικητής. Σε περίπτωση ισοπαλίας, οι παίκτες μοιράζονται τη νίκη.

Μπλοκ παιχνιδιού B

Η περιοχή παιχνιδιού στο μπλοκ παιχνιδιού B περιέχει κι αυτή 44 κουτάκια, 2 από τα οποία είναι κουτάκια με αστέρι. Ισχύουν οι ίδιοι κανόνες με το κανονικό παιχνίδι: δεν υπάρχουν αλλαγές. Ωστόσο, υπάρχουν τρία καινούρια κουτάκια με καρδιά, πράγμα που σημαίνει ότι προστίθενται οι παρακάτω κανόνες:

- Οι αριθμοί γράφονται στα **τρία κουτάκια με καρδιά** σύμφωνα με τους κανονικούς κανόνες. Αν στο τέλος του παιχνιδιού έχετε καταφέρει να γράψετε **τον ίδιο αριθμό** και στα τρία κουτάκια με καρδιά, κερδίζετε **5 επιπλέον πόντους**.

Σημείωση: δεν έχει σημασία αν αυτοί οι αριθμοί ανήκουν σε κάποια έγκυρη ομάδα ή όχι.

Παράδειγμα: ο Μαξ κατάφερε να γράψει ένα 2 σε κάθε ένα από τα 3 κουτάκια με καρδιά. Κερδίζει 5 πόντους.

Παιχνίδι για έναν παίκτη

Το **Splitter** λειτουργεί τέλεια και ως παιχνίδι για έναν παίκτη. Με λίγη εξάσκηση, μια παρτίδα για έναν παίκτη διαρκεί μόνο 5 περίπου λεπτά. Ισχύουν οι ίδιοι κανόνες με το κανονικό παιχνίδι: δεν υπάρχουν αλλαγές. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον παρακάτω πίνακα για να δείτε πόσο καλά τα πήγατε. Το ταμπλό ισχύει και για τα δύο μπλοκ παιχνιδιού. Το μπλοκ παιχνιδιού B σας επιτρέπει να κερδίσετε 5 επιπλέον πόντους. Ωστόσο, είναι πιο σύντομο σε διάρκεια, γεγονός που αυξάνει τη δυσκολία.

Θεωρητικά, είναι εφικτό να κερδίσετε 56 πόντους στο μπλοκ παιχνιδιού **A** και 61 πόντους στο μπλοκ παιχνιδιού **B**.

27 ή λιγότεροι πόντοι: έχασες

28-30 πόντοι: μπορούσες και καλύτερα

31-33 πόντοι: εντάξει

34-36 πόντοι: μέτρια

37-38 πόντοι: καλά

39-40 πόντοι: τέλεια

41-42 πόντοι: άριστα

43-44 πόντοι: απίθανα

45-46 πόντοι: εντυπωσιακά

47-48 πόντοι: υπερκαταπληκτικά

49-50 πόντοι: φαντασμαγορικά

51 ή περισσότεροι πόντοι: εξωπραγματικά

