

Η καλύτερη διαδρομή κερδίζει!

Παίκτες: 1-4

Ηλικία: από 8 ετών

Διάρκεια: 15 λεπτά περίπου

Περιεχόμενα: 4 ταμπλό παικτών, 15 κάρτες, 4 μαρκαδοράκια, 1 βιβλιαράκι οδηγιών

Η διαδρομή

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι παίκτες σχεδιάζουν μία διαδρομή στο ταμπλό τους. Η διαδρομή θα πρέπει να αποτελείται από μία **συνεχή γραμμή**. Η διαδρομή **δεν επιτρέπεται να έχει κενά**, ενώ δεν πρέπει να εφάπτεται ούτε και να τέμνεται σε κάποιο σημείο της. Σε κάθε γύρο, η διαδρομή μπορεί να συνεχίσει να μεγαλώνει από μία από τις δύο άκρες της. Οι παίκτες θα πρέπει να περάσουν από όσους περισσότερους αριθμούς στο ταμπλό μπορούν κατά μήκος της διαδρομής τους, με σκοπό να μαζέψουν επιπλέον πόντους. Επίσης, καλό θα ήταν να περάσουν από όσα περισσότερα πεδία στο ταμπλό μπορούν (ιδανικά από όλα), μιας και τα πεδία από τα οποία δεν περνάει η γραμμή (είτε έχουν αριθμό είτε όχι) μετράνε αρνητικά.



Παράδειγμα: Η Μαρία πέρασε από τους αριθμούς 6 και 9 κατά μήκος της διαδρομής της και σημειώνει τους αριθμούς αυτούς στον πίνακα σκοραρίσματος.

Προετοιμασία

Ανακατέψτε τις 15 κάρτες και τοποθετήστε τες στο κέντρο του τραπεζιού δημιουργώντας μία κλειστή στοίβα. Οι παίκτες παίρνουν μπροστά τους από ένα ταμπλό και ένα μαρκαδοράκι.

Σημείωση: Η διάταξη των χρωμάτων και των αριθμών είναι ίδια σε όλα τα ταμπλό. Μόνο το σημείο εκκίνησης, από το οποίο οι παίκτες θα πρέπει να ξεκινήσουν να σχεδιάζουν τη διαδρομή τους, είναι διαφορετικό.

Προσοχή: Κάθε παίκτης έχει μπροστά του ένα διαφορετικό ταμπλό με ένα διαφορετικό σημείο εκκίνησης.

Το παιχνίδι

Ένας παίκτης ανοίγει την επάνω κάρτα της στοίβας. Σε αυτή την κάρτα εμφανίζονται 4 ή 5 χρωματιστά πεδία. Οι παίκτες προσπαθούν να σχεδιάσουν τη διαδρομή τους με βάση αυτά τα πεδία, με όποια σειρά θέλουν, περνώντας από όσα από αυτά μπορούν (ακόμη κι αν είναι μόνο ένα ή και κανένα). Αν ένας παίκτης δεν μπορεί ή δεν θέλει να επεκτείνει τη διαδρομή του, μπορεί να πει «πάσο». **Σημείωση:** Ο πιο εύκολος τρόπος να σχεδιάσετε τη διαδρομή σας είναι να σημειώσετε μία μικρή βούλα επάνω σε κάθε ένα από τα χρωματιστά πεδία από τα οποία θέλετε να περάσετε και στη συνέχεια να ενώσετε τη γραμμή σας.



Παράδειγμα: Η κάρτα που άνοιξε δείχνει ένα μπλε, ένα πράσινο, ένα κίτρινο και ένα γκρι πεδίο. Ο Λεωνίδας μπορεί να χρησιμοποιήσει έως και τέσσερα (το πολύ) από αυτά τα χρωματιστά πεδία για να επεκτείνει τη διαδρομή του.



Από το σημείο εκκίνησής του (το κίτρινο πεδίο δίπλα στον αριθμό 3), περνάει από το μπλε, το πράσινο, το γκρι και το κίτρινο, ενώνοντάς τα με τη γραμμή της διαδρομής του. Στον επόμενο γύρω μπορεί να επεκτείνει τη διαδρομή αυτή ξεκινώντας είτε από το κίτρινο πεδίο δίπλα από τον αριθμό 3 είτε από το κίτρινο πεδίο δίπλα από τον αριθμό 6.

Αφού έχουν σχεδιάσει όλοι οι παίκτες τη διαδρομή τους στο ταμπλό, ανοίγουν την επόμενη κάρτα της στοίβας. Όπως και πριν, κάθε παίκτης μπορεί να περάσει από όσα χρωματιστά πεδία θέλει (αλλά πάντοτε το πολύ από όσα είναι αυτά που εμφανίζονται στην κάρτα) για να μεγαλώσει τη διαδρομή του.

Προσοχή: Κάθε διαδρομή επεκτείνεται μόνο από μία από τις δύο άκρες της κάθε φορά.

Με τον ίδιο τρόπο συνεχίζεται το παιχνίδι. Σε κάθε γύρω, ανοίγει η επάνω κάρτα της κλειστής στοίβας και οι παίκτες επεκτείνουν τη διαδρομή τους (από όποια από τις δύο άκρες της γραμμής τους θέλουν).

Πεδία αριθμών

Όταν ένας παίκτης περάσει επάνω από κάποιο πεδίο με αριθμό στη διαδρομή του (ακόμη και στον πρώτο γύρο), **το φωνάζει δυνατά:**

- ➔ Αν ήταν ο **πρώτος παίκτης** που πέρασε από τον συγκεκριμένο αριθμό, σημειώνει **ολόκληρο τον αριθμό** στο ταμπλό του, στον πίνακα σκοραρίσματος.
Παράδειγμα: Η Στέλλα φωνάζει «Πέρασα από το 8». Μιας και ήταν η πρώτη που πέρασε από το 8, σημειώνει 8 πόντους στον πίνακα σκοραρίσματος, δίπλα στον αριθμό 8.
Σημείωση: Αν περάσουν και άλλοι παίκτες από τον ίδιο αριθμό στον ίδιο γύρο, τότε όλοι τους σημειώνουν ολόκληρο τον αριθμό στο ταμπλό τους.
- ➔ Αν κάποιος περάσει από έναν αριθμό, από τον οποίο είχε περάσει κάποιος άλλος παίκτης **σε κάποιον προηγούμενο γύρο**, τότε θα σημειώσει τη μισή αξία του στο ταμπλό σκοραρίσματος (με στρογγυλοποίηση προς τα πάνω αν χρειάζεται).
Παράδειγμα: Ο Τάσος φωνάζει «Πέρασα από το 7». Μιας και η Μαρία είχε ήδη περάσει από το 7 σε προηγούμενο γύρο, το Τάσος θα σημειώσει 4 πόντους στο ταμπλό του (στρογγυλοποιώντας από το 3,5 προς τα πάνω) δίπλα στο αντίστοιχο κουτάκι του αριθμού 7.

Συμβουλή: Μπορείτε να περάσετε από δύο αριθμούς σε ένα γύρο. Σημειώνετε κανονικά τους πόντους σας στον πίνακα σκοραρίσματος δίπλα στο κουτάκι του κάθε αριθμού.

Διευκρίνιση: Είναι σημαντικό οι παίκτες να γνωρίζουν από ποιους αριθμούς έχουν περάσει οι συμπαίκτες τους. Γι' αυτό καλό θα ήταν οι παίκτες που περνούν από τους αριθμούς σε κάθε γύρο να τους ανακοινώνουν **στο τέλος του γύρου**, όπου και θα σημειώνεται το σκορ. Αν κάποιος παίκτης πέρασε από έναν αριθμό, τότε οι υπόλοιποι παίκτες μπορούν να σημειώσουν μία βούλα στο κουτάκι εκείνου του αριθμού στον πίνακα σκοραρίσματος, για να θυμούνται πως όταν τον περάσουν και εκείνοι σε επόμενο γύρο θα σημειώσουν μόνο τη μισή αξία του.

Τέλος παιχνιδιού και σκοράρισμα

Το παιχνίδι τελειώνει αφότου έχουν ανοίξει και παιχτεί και οι 15 κάρτες της στοίβας.

- ➔ Κάθε παίκτης αθροίζει όλους τους πόντους του από τον πίνακα σκοραρίσματος.
- ➔ Κάθε πεδίο από το οποίο δεν πέρασε η γραμμή της διαδρομής, σημειώνετε στο σκορ ως 1 αρνητικός πόντος. **Σημείωση:** Σημειώστε με ένα Χ τα ελεύθερα πεδία του ταμπλό σας από τα οποία δεν περάσατε. Οι αρνητικοί πόντοι σημειώνονται στο αντίστοιχο κουτάκι στον πίνακα σκοραρίσματος.
- ➔ Αφαιρέστε τους αρνητικούς πόντους από τους θετικούς. Ο παίκτης με το υψηλότερο σκορ συνολικά κερδίζει.



Παράδειγμα: Ο Λεωνίδας πέρασε από όλους τους αριθμούς εκτός από το 4, κατά μήκος της διαδρομής του. Από τους αριθμούς 3, 6, 8 και 9 πήρε ολόκληρη τη βαθμολογία μιας και σε αυτούς έφτασε πρώτος (πριν από τους αντιπάλους του). Από τους αριθμούς 2, 5, 7 και 10 πήρε τη μισή αξία. Συνολικά, ο Λεωνίδας συγκέντρωσε 39 θετικούς βαθμούς. Μιας και η διαδρομή του άφησε ελεύθερα 10 πεδία στο ταμπλό, έχει και 10 αρνητικούς πόντους. Το τελικό σκορ του Λεωνίδα είναι 29 πόντοι ($39 - 10 = 29$).

Παιχνίδι για 1 παίκτη

Το παιχνίδι παίζεται με τον ίδιο τρόπο, ανοίγοντας μία-μία τις κάρτες. Το σκοράρισμα γίνεται ως εξής: Ο παίκτης σκοράρει την πλήρη αξία για όλους τους αριθμούς από τους οποίους περνάει, αρκεί να μην έχει περάσει πρώτα από κάποιο μεγαλύτερο αριθμό – σε αυτή την περίπτωση σημειώνει μόνο τη μισή αξία του αριθμού.

Παράδειγμα: Ο Τάσος πέρασε πρώτα από το 4 και παίρνει 4 βαθμούς. Στη συνέχεια περνάει από το 7 και παίρνει άλλους 7 βαθμούς. Στη συνέχεια περνάει από το 5. Μιας και έχει ήδη περάσει από το 7 (που είναι μεγαλύτερο του 5), θα πάρει μόνο το μισό σκορ για το 5, δηλαδή 3 βαθμούς (το 2,5 στρογγυλοποιείται προς τα επάνω). Στη συνέχεια περνάει από το 9 και σκοράρει 9 βαθμούς.

Προσπαθήστε να συγκεντρώσετε περισσότερους από 35 βαθμούς!