

HASHI



Παίκτης: 1-4
Ηλικία: από 8 ετών
Διάρκεια: περ. 20 λεπτά

Παιχνίδι · πρόκληση · αίνιγμα

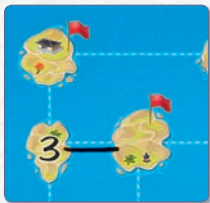
Jeffrey D. Allers

Περιεχόμενο 4 πίνακες που σβήνουν, 18 κάρτες, 4 μολύβια

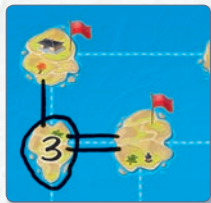
Στη διάρκεια του παιχνιδιού εισάγεις αριθμούς (από το 1-6) στα νησιά που βρίσκονται στον πίνακά σου – σε κάθε νησί μπορεί να υπάρχει μόνο ένας αριθμός. Τα νησιά τα συνδέεις με γέφυρες. Μπορούν να συνδέονται πάντα μόνο **γειτονικά νησιά με μια, ή δύο γέφυρες** (ποτέ περισσότερες!) – οι γέφυρες σημειώνονται κατά μήκος της διακεκομμένης γραμμής (κάθετα, ή οριζόντια χωρίς τσάκισμα). Εάν στο τέλος συνδέονται **ακριβώς τόσες γέφυρες**, όσος είναι ο αριθμός που αναφέρεται σ' αυτές, τότε αυτό το νησί είναι **έτοιμο** και **κυκλώνεται** πιο εμφανώς – άλλες γέφυρες δεν επιτρέπεται να συνδεούνται πλέον με αυτό το νησί. **Οι πόντοι μπορούν να επιτυγχάνονται μόνο με έτοιμα νησιά!**



Ο Λίνους βάζει τον αριθμό 3 σε ένα από τα νησιά του.



Συνδέει το νησί με ένα γειτονικό νησί, σχεδιάζοντας μια γέφυρα.



Το νησί είναι έτοιμο! Κυκλώστε καθαρά! Ο αριθμός των γεφυρών (3) αντιστοιχεί στον αριθμό που έχει καταχωρηθεί (3). Δε μπορούν να συνδεθούν άλλες γέφυρες.

Προετοιμασία παιχνιδιού

Κάθε παίκτης παίρνει έναν πίνακα κι ένα μολύβι. Όλοι παίζουν με την ίδια πλευρά του πίνακα. Για τις πρώτες παρτίδες συστήνουμε την **πλευρά Α**. Η πλευρά Β είναι κάπως δυσκολότερη και θα πρέπει να χρησιμοποιείται αργότερα.

Προσοχή: Κάθε πλευρά δείχνει συνολικά 18 νησιά. 4 νησιά έχουν κόκκινη σημαία, 3 νησιά μπλε σημαία. Στο κάτω μέρος του πίνακα υπάρχει μια γραμμή πληροφοριών, στην οποία απεικονίζονται και οι 18 κάρτες. Πάνω από τη γραμμή πληροφοριών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού καταχωρούνται οι πόντοι που έχουν επιτευχθεί.

Κάθε παίκτης καταχωρεί κάπου στον πίνακά του τον **αριθμό 3 ή 4** (μπορεί να επιλεγθεί ελεύθερα) σε ένα **οποιοδήποτε νησί χωρίς σημαία**. Στη συνέχεια καθένας δίνει τον πίνακα στον **επόμενο προς τα αριστερά**. Ο καθένας συνεχίζει να παίζει για το υπόλοιπο του παιχνιδιού με τον πίνακα που πήρε με αυτό τον τρόπο! Συνεπώς, ο καθένας θα έχει μια ελαφρώς διαφορετική αρχική θέση.

Οι 18 κάρτες ανακατεύονται καλά. Μια ακμή κατά καλή τύχη τραβιέται και στα τυφλά τοποθετείται στο κουτί. Σε καμία περίπτωση δεν πρέπει να φανεί. Οι υπόλοιπες **17 κάρτες** πηγαίνουν ως **καλυμμένη στοίβα** στο μέσο του τραπέζιού.

Διαδικασία του παιχνιδιού

Ένας οποιοσδήποτε παίκτης καλύπτει την επάνω κάρτα της στοιβας και την αφήνει **ανοιχτή** εκεί δίπλα. Τώρα παίζουν όλοι οι παίκτες και εκτελούν τις επόμενες δύο ενέργειες, **αρχικά** την ενέργεια α, και **στη συνέχεια** την ενέργεια β.

Σημαντικό: Εάν ένας παίκτης δε θέλει να εκτελέσει μια ενέργεια (ή ακόμα και τις δύο), τότε πρέπει να τις αρνηθεί **πλήρως** (και τις δύο). Το καλύτερο είναι η άρνηση να είναι καθαρή και σαφής.

Ενέργεια α) Κάθε παίκτης καταχωρεί τον **αριθμό** που αναφέρεται στην κάρτα σε ένα νησί της επιλογής του (που είναι ακόμα ελεύθερο). Ο παίκτης μπορεί να επιλέξει ελεύθερα το νησί, με τον εξής περιορισμό, ο οποίος είναι **εξαιρετικά σημαντικός** και πρέπει οπωσδήποτε να ληφθεί υπόψη:

- Σε ένα νησί **χωρίς σημαία** (που είναι ακόμα ελεύθερο), ο παίκτης μπορεί πάντα να καταχωρεί τον αριθμό, ανεξάρτητα εάν οι γέφυρες οδηγούν σε αυτό το νησί, ή όχι.
- Σε ένα νησί **με σημαία** (που είναι ακόμα ελεύθερο), ο παίκτης μπορεί να καταχωρεί τον αριθμό μόνον εφόσον υπάρχει ήδη **τουλάχιστον μια γέφυρα** που οδηγεί σε αυτό το νησί.

Ενέργεια β) Ο παίκτης σχεδιάζει **γέφυρες** στον πίνακά του, όπως φαίνεται στην κάρτα. Κάθε γέφυρα πρέπει πάντα να αρχίζει με ένα νησί, **στο οποίο υπάρχει ήδη ένας αριθμός**. Η γέφυρα σχεδιάζεται κατά μήκος της διακεκομμένης γραμμής – μέχρι το γειτονικό νησί. Εάν ο παίκτης πρέπει να σχεδιάσει περισσότερες γέφυρες, τότε μπορεί να τις μοιράσει σε ένα, ή περισσότερα νησιά (με τον αριθμό μέσα τους).

Σημαντικό: Δεν επιτρέπεται να σχεδιάζονται λιγότερες γέφυρες από ότι αναφέρεται – είτε θα πρέπει να σχεδιάζονται όλες οι γέφυρες, ή **να μην αναληφθεί καθόλου η ενέργεια β!**

Όταν όλοι οι παίκτες ολοκληρώσουν την ενέργεια β), η επόμενη κάρτα της στοιβας καλύπτεται από έναν οποιοδήποτε παίκτη και τοποθετείται στην προηγούμενη κάρτα. Με τον τρόπο που περιγράφηκε το παιχνίδι συνεχίζεται, μέχρι να καλυφθούν και οι 17 κάρτες της στοιβας και να γίνει η αντιστοίχιση. Κατόπιν θα γίνει η τελική εκκαθάριση.

Οδηγία: Όποιος θέλει, μπορεί να βγάλει την κάρτα που καλύπτεται κάθε φορά στο κάτω μέρος του πίνακά του στη γραμμή πληροφοριών, και στη συνέχεια γνωρίζει, ποιες κάρτες μπορούν να προστεθούν. Δεν επιτρέπεται να είναι φανερή η στοιβα.



Η κάρτα που έχει καλυφθεί δείχνει τον αριθμό 5 και 3 γέφυρες



Επειδή στον πρώτο γύρο δεν υπάρχουν ακόμα γέφυρες, η 5 μπορεί να καταχωρηθεί μόνο σε νησί χωρίς σημαία. Ο Τιμ αποφασίζει για το επάνω νησί. **Οδηγία:** το 4 καταχωρήθηκε από το δεξιό παίκτη κατά την προετοιμασία του παιχνιδιού.



Ο Τιμ σχεδιάζει μια γέφυρα στο νησί με τον αριθμό 4 και δύο γέφυρες στο νησί με τον αριθμό 5.

Κανόνες για σωστή γεφυροκατασκευή

- **Πολύ σημαντικό:** Οι γέφυρες **δεν επιτρέπεται ποτέ να διασταυρώνονται**.
- Εάν ένας παίκτης έχει κατασκευάσει ανάμεσα σε δύο νησιά μια γέφυρα κατά μήκος της διακεκομμένης γραμμής, τότε μπορεί στον ίδιο γύρο, ή σε μεταγενέστερο χρονικό σημείο να προσθέσει **δευτέρα γέφυρα** (απλά θα πρέπει να γίνει παράλληλη σήμανση).
- Δεν επιτρέπεται να σχεδιάζεται γέφυρα ανάμεσα σε δύο νησιά, εφόσον σε κανένα από τα δύο δεν υπάρχει αριθμός.
- Τα έτοιμα νησιά δεν πρέπει να ενώνονται αναγκαστικά με άλλα έτοιμα νησιά. Στο τέλος δε θα πρέπει να υπάρχει **κανένα συγκροτημένο δίκτυο** όλων των νησιών. Επιτρέπεται δηλαδή να συνάπτονται δύο νησιά εδώ κάποια εκεί, κλπ.
- Εάν ένας ορισμένος αριθμός γεφυρών οδηγήσει σε ένα νησί χωρίς αριθμό, τότε σ' αυτό το νησί δεν πρέπει να καταχωρηθεί **κανένας μικρότερος αριθμός** από γέφυρες. Εφόσον π.χ. 3 γέφυρες οδηγούν ήδη σε ένα συγκεκριμένο νησί, τότε εδώ θα πρέπει εδώ να καταχωρηθεί τουλάχιστον ένα 3.
- Σε καμία περίπτωση **δε μπορούν περισσότερες από 6 γέφυρες** να οδηγούν σε ένα νησί, επειδή ο μέγιστος αριθμός στις κάρτες είναι το 6.

Προσοχή: Αν κάποιος κάνει **παράτυπο σφάλμα** κατά την καταχώρηση ενός αριθμού, ή κατά το σχεδιασμό μιας γέφυρας (π.χ. εάν περισσότερες γέφυρες από το επιτρεπόμενο οδηγούν σε ένα νησί), αυτό που ισχύει γενικά είναι το εξής: Εφόσον το σφάλμα διαπιστωθεί **το αργότερο στον επόμενο γύρο** και μπορεί να διορθωθεί χωρίς συνέπειες, αυτό επιτρέπεται. Εφόσον το σφάλμα διαπιστωθεί αργότερα, παραμένει καταχωρημένο ως έχει. Το εν λόγω παράτυπο νησί στη συνέχεια δε μπορεί σε καμία περίπτωση να κατασκευαστεί (το καλύτερο είναι να διαγράφεται εμφανώς) ώστε να μη μπορούν να επιτευχθούν πόντοι μ' αυτό. **Συστήνεται ανεπιφύλακτα, μετά από κάθε γύρο να ελέγχεται επ' ακριβώς**, το εάν πράγματι δεν έχει παρουσιαστεί πουθενά σφάλμα.

Πόντοι νίκης και τέλος του παιχνιδιού

Σε καθεμία από τις επόμενες τρεις κατηγορίες ο κάθε παίκτης στη διάρκεια του παιχνιδιού έχει μια φορά τη δυνατότητα να επιτύχει πόντους νίκης:



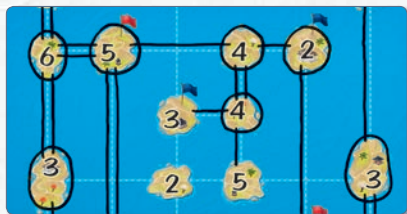
Ο παίκτης εκείνος, ο οποίος θα ολοκληρώνει πρώτος **και τα 4 νησιά με κόκκινες σημαίες** (δηλαδή θα τα κυκλώσει), παίρνει **9 πόντους**. Τα νησιά δεν πρέπει να είναι συνδεδεμένα μεταξύ τους. Εάν αυτό το επιτύχουν περισσότεροι παίκτες στον ίδιο γύρο, τότε όλοι αυτοί οι παίκτες παίρνουν 9 πόντους. Όλοι οι παίκτες, στους οποίους αυτό επιτυγχάνεται σε επόμενο γύρο, παίρνουν 5 πόντους.



Ο παίκτης εκείνος, ο οποίος θα ολοκληρώσει πρώτος **και τα 3 νησιά με μπλε σημαίες** (δηλαδή θα τα κυκλώσει), παίρνει **7 πόντους**. Τα νησιά δεν πρέπει να είναι συνδεδεμένα μεταξύ τους. Εάν αυτό το επιτύχουν περισσότεροι παίκτες στον ίδιο γύρο, τότε όλοι αυτοί οι παίκτες παίρνουν 7 πόντους. Όλοι οι παίκτες, στους οποίους αυτό επιτυγχάνεται σε έναν επόμενο γύρο, παίρνουν 3 πόντους.



Ο παίκτης εκείνος, ο οποίος θα έχει **συνδέσει** πρώτος **6 έτοιμα νησιά** κάπως διαμέσου των γεφυρών έτσι, ώστε να μην υπάρχει ημιτελές νησί ανάμεσα, παίρνει **8 πόντους**. Εφόσον το επιτύχουν αυτό περισσότεροι παίκτες στον ίδιο γύρο, τότε όλοι αυτοί οι παίκτες κερδίζουν 8 πόντους. Όλοι οι παίκτες, στους οποίους αυτό επιτυγχάνεται σε έναν επόμενο γύρο, κερδίζουν 4 πόντους.

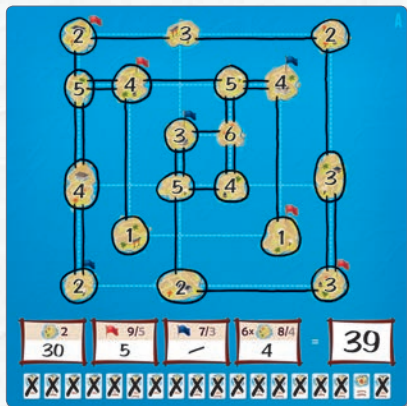


Ο Λίνους έχει συνδέσει ως πρώτος παίκτης 6 έτοιμα νησιά μεταξύ τους, χωρίς να υπάρχει ημιτελές νησί ανάμεσα και καταχωρεί γι' αυτό 8 πόντους.

Οι εκάστοτε νικητήριοι πόντοι καταχωρούνται άμεσα και αναγγέλλονται δυνατά και καθαρά. Εάν η υψηλότερη τιμή δοθεί σε κάθε κατηγορία, όλοι οι άλλοι παίκτες τη διαγράφουν στον πίνακά τους.



Αφού καλυφθεί και η τελευταία από τις 17 κάρτες της στοίβας, **κάθε παίκτης για κάθε έτοιμο νησί παίρνει άλλους 2 πόντους**. Όποιος έχει μαζέψει τους περισσότερους πόντους είναι ο νικητής. Σε περίπτωση ισοπαλίας υπάρχουν πολλοί νικητές.



Η Σάρα έχει ετοιμάσει 15 νησιά οπότε παίρνει 30 πόντους. Μαζί με τους 9 νικητήριους πόντους που λήφθηκαν στη διάρκεια του παιχνιδιού (5 πόντοι για τα νησιά με τις κόκκινες σημαίες και 4 πόντοι για έξι συνδεδεμένα νησιά) έχει επιτύχει συνολικά 39 πόντους.

Σόλο παιχνίδι

Οι κανόνες που περιγράφηκαν παραμένουν ως έχουν. Θα πρέπει να ληφθούν υπόψη μόνο οι εξής αλλαγές. Ο σόλο παίκτης τοποθετεί τις 17 κάρτες μπροστά του σε **τρεις ξεχωριστές στοίβες: 1. στοίβα = 7 κάρτες, 2. στοίβα = 5 κάρτες και 3. στοίβα = 5 κάρτες**. Για να λάβετε και τους 7 πόντους από τη μπλε εκτίμηση σημαίας, ο παίκτης πρέπει να έχει ετοιμάσει τα 3 νησιά με τη μπλε σημαία το αργότερο μετά την 7. κάρτα (1. στοίβα). Εάν δεν το επιτύχει, τότε μπορεί στην εξέλιξη να κερδίσει μόνο 3 πόντους για τα νησιά με τη μπλε σημαία. Για να πάρει ο παίκτης και τους 9 πόντους στην αξιολόγηση με την κόκκινη σημαία και ολόκληρους τους 8 πόντους στην αξιολόγηση „6 έτοιμα νησιά“, ο παίκτης πρέπει αυτό να το έχει πετύχει το αργότερο μετά από τη 12. κάρτα (2. στοίβα). Αν δεν το πετύχει μπορεί στη συνέχεια να λάβει μόνο 5 πόντους για τρία νησιά με την κόκκινη σημαία και 4 πόντους για την αξιολόγηση „6 έτοιμα νησιά συνδεδεμένα“. Βάσει του συνολικού αριθμού πόντων που επιτεύχθηκαν ο παίκτης μπορεί να διαβάξει, πόσο καλός είναι ως κατασκευαστής και σύνδεσμος γεφυρών:

έως 40 βοηθός
41/42 Νεροκουβαλητής
43/44 Μάστορας μπαμπού

45/46 Μάστορας βιδώματος
47/48 Μάστορας καλουπώματος
49/50 Υπεύθυνος έργου

51 Υπεύθυνος γέφυρας
52 Σχεδιαστής
54 Στατικός

56 Αρχιτέκτονας
58 Κατασκευαστής
60 Υπεύθυνος νησιού