



**Παίχτες:** 2-6 άτομα

**Ηλικία:** από 8 χρονών

**Διάρκεια:** περ. 15 λεπτά

Κάθε παίκτης προσπαθεί να εισαγάγει όσο το δυνατόν περισσότερους αριθμούς στις τρεις σειρές χρωμάτων στο δελτίο του. Ιδιαίτερα πολλούς πόντους για μια σειρά χρωμάτων παίρνετε, εάν καταφέρετε να εισαγάγετε αριθμούς σε όλα τα πεδία αυτής της σειράς χρωμάτων. Επιπλέον, υπάρχουν προσοδοφόροι **πόντοι bonus**, εάν καταφέρετε να εισαγάγετε αριθμούς **και στα τρία πεδία** μιας κάθετης **στήλης των τριών**.

## Εισαγωγή αριθμών

Δεν είναι καθορισμένο με ποιά σειρά πρέπει να εισαγάγετε τους αριθμούς στην σειρά χρωμάτων. Κάποιος μπορεί π.χ. να εισαγάγει πρώτα έναν αριθμό στην κίτρινη σειρά στα δεξιά, έπειτα έναν αριθμό στην μωβ σειρά στην μέση, έπειτα στην μωβ σειρά στα αριστερά, έπειτα στην πορτοκαλί σειρά στα δεξιά, έπειτα στην κίτρινη σειρά στα αριστερά κ.λπ. Στην εισαγωγή των αριθμών πρέπει να ληφθούν απλώς υπόψιν τα ακόλουθα δύο πράγματα:

- 1) Σε μια σειρά χρωμάτων** (δηλαδή σε οριζόντια κατεύθυνση) πρέπει οι αριθμοί από αριστερά προς τα δεξιά να γίνονται όλο και μεγαλύτεροι· διπλοί αριθμοί δεν επιτρέπονται. Μεταξύ των εισαχθέντων αριθμών μπορεί να υπάρχουν μεγάλα κενά που δύνανται να συμπληρωθούν εκ των υστέρων (με τους αντίστοιχους αριθμούς).
- 2) Σε μια στήλη** (δηλαδή σε κάθετη κατεύθυνση) δεν μπορεί ένας αριθμός να εμφανιστεί δύο φορές – αυτό ισχύει και για την στήλη των δύο και για την στήλη των τριών. Γενικά η διάταξη των αριθμών στις στήλες είναι αυθαίρετη.

**Σημείωση:** Σε κάθε σειρά χρωμάτων υπάρχει ένα κενό πεδίο. Σε αυτό το πεδίο δεν εισάγεται κανένας αριθμός – παραμένει απλά κενός και γενικά πρέπει να αγνοηθεί. Σε καθεμία από τις συνολικά πέντε κάθετες στήλες των τριών υπάρχει ένα πεδίο μπόνους (σχήμα 5 γωνιών). Αν μια στήλη των τριών είναι εντελώς γεμάτη με αριθμούς, παίρνετε τον αριθμό στο πεδίο μπόνους ως πόντους μπόνους.



Ο Τίμος έχει εισάγει ήδη ορισμένους αριθμούς. Σε κάθε σειρά χρωμάτων οι αριθμοί από αριστερά προς τα δεξιά γίνονται όλο και μεγαλύτεροι. Στις κάθετες στήλες (στήλη των δύο και στήλη των τριών) δεν υπάρχει αριθμός δύο φορές. Όλα σωστά!

**Προσοχή:** Στο κίτρινο ο Τίμος μπορεί να εισαγάγει μόνο ένα 1 στα αριστερά. Στο μωβ ο Τίμος δεν μπορεί να εισαγάγει κανέναν αριθμό μεταξύ του 6 και του 7. Αυτό επιτρέπεται, αλλά το πεδίο θα πρέπει να παραμείνει άδειο μέχρι το τέλος. Ο Τίμος έχει ήδη συμπληρώσει δύο στήλες των τριών με αριθμούς και έχει σημειώσει από κάτω τον αριθμό των δύο πεδίων μπόνους ως πόντους μπόνους παρακάτω.

## Πορεία του παιχνιδιού

Κάθε παίκτης παίρνει ένα δελτίο και ένα στυλό. **Σημείωση:** Οι αρχάριοι πρέπει να χρησιμοποιούν ένα μολύβι με σβήστρα, σε περίπτωση που πρέπει να σβηστεί ένας λάθος αριθμός. Εάν είναι απαραίτητο, δύο παίκτες μοιράζονται ένα μολύβι. Οι έμπειροι παίκτες μπορούν να χρησιμοποιήσουν και άλλα στυλό.

Συμφωνείται ποιός θα είναι ο πρώτος ενεργός παίκτης. Ο ενεργός παίκτης εκτελεί τις ενέργειές του ως εξής:

Ο ενεργός παίκτης αποφασίζει εντελώς ελεύθερα εάν θέλει να ρίξει 1, 2 ή 3 ζάρια. Επιπλέον, μπορεί (αν πάρει μόνον 1 ή 2 ζάρια) να αποφασίσει ελεύθερα ποιά χρωματιστά ζάρια θα χρησιμοποιήσει για την ρίψη του.

Ο Λίνος είναι ο ενεργός παίχτης. Θέλει να ρίξει δύο ζάρια. Αποφασίζει να ρίξει το μωβ και το κίτρινο ζάρι.

Ο ενεργός παίκτης κάνει την πρώτη του προσπάθεια. Εάν είναι ικανοποιημένος με το αποτέλεσμα, απλά εγκαταλείπει την δεύτερη προσπάθειά του. Εάν δεν είναι ικανοποιημένος με το αποτέλεσμα, επιτρέπεται να κάνει ακριβώς μία δεύτερη προσπάθεια – τώρα πρέπει να ξαναρίξει όλα τα ζάρια που χρησιμοποίησε στην πρώτη προσπάθειά του. Στην συνέχεια, ο ενεργός παίκτης δηλώνει δυνατά και καθαρά το άθροισμα όλων των ζαριών που χρησιμοποιήθηκαν.

Ο Λίνος ρίχνει στην πρώτη προσπάθειά του ένα 2 και ένα 4. Αυτό δεν του αρέσει. Στην δεύτερη προσπάθειά του ρίχνει ένα 4 και ένα 5. Δηλώνει δυνατά και καθαρά το άθροισμα: «εννιά!»



- Όλοι οι παίκτες μπορούν τώρα (αλλά δεν χρειάζεται) να εισαγάγουν το ανακοινωθέν άθροισμα σε **ένα ακριβώς πεδίο** του δελτίου τους. Εδώ μπορούν να χρησιμοποιηθούν μόνο εκείνες οι σειρές χρωμάτων που αντιστοιχούν στα χρώματα των ζαριών που μόλις χρησιμοποιήθηκαν. Εφόσον τηρούνται οι δύο κανόνες εισαγωγής αριθμών που περιγράφηκαν παραπάνω (βλέπε «Εισαγωγή αριθμών»), μπορεί κάθε παίκτης να αποφασίσει ελεύθερα πού ακριβώς θα τοποθετήσει τον αριθμό.

Επειδή ο Λίνος χρησιμοποίησε το μωβ και το κίτρινο ζάρι, μπορεί το άθροισμα 9 να εισαχθεί μόνον στην κίτρινη ή την μωβ σειρά.



Ο Λίνος βάζει το 9 στην κίτρινη σειρά.



Ο Τίμος σημειώνει επίσης το 9 στην κίτρινη σειρά, αλλά λίγο πιο δεξιά.



Η Σάρα βάζει το 9 στην μωβ σειρά.

**Προσοχή, λάθος ρίψη:** Εάν ο ενεργός παίκτης δεν μπορεί ή δεν θέλει να εισαγάγει τον αριθμό, πρέπει να σημειώσει στο δελτίο του λάθος ρίψη. Οι μη ενεργοί παίκτες δεν πρέπει ποτέ να σημειώσουν λάθος ρίψη.

Τώρα γίνεται ο επόμενος – κατά την φορά του ρολογιού – παίκτης νέος ενεργός παίκτης και εκτελεί τις ενέργειές του όπως περιγράφεται. Με τον τρόπο αυτόν πορεύεται στην συνέχεια το παιχνίδι.

**Πολύ σημαντικό:** Μετά την εισαγωγή του αριθμού ελέγχουν όλοι οι παίκτες σχολαστικά αν έχουν τηρηθεί σωστά οι δύο κανόνες για την εισαγωγή των αριθμών. Αν κάποιος έκανε εδώ λάθος, σβήνει απλά τον λάθος καταχωρημένο αριθμό και τον εισάγει σωστά αλλού (ή δεν τον εισάγει καθόλου). Σε περίπτωση που ένας λάθος καταχωρημένος αριθμός παρατηρηθεί αργότερα σε έναν από τους επόμενους γύρους, θα διαγραφεί και δεν θα μπορεί να εισαχθεί αλλού. Εάν ένας παίκτης εισαγάγει έναν αριθμό στο δελτίο του, μπορεί να το κάνει κρυφά πίσω από το χέρι του, διαφορετικά όλοι μπορούν να δουν τα δελτία των συμπαιχτών τους ανά πάσα στιγμή.

## Τέλος του παιχνιδιού και αξιολόγηση

Το παιχνίδι τελειώνει, όταν ένας παίκτης έχει συμπληρώσει πλήρως **δύο σειρές χρωμάτων**. Επιπλέον, το παιχνίδι τελειώνει, όταν κάποιος έχει σημειώσει στο δελτίο του την τέταρτη λάθος ρίψη.

Πρώτα σημειώνει κάθε παίκτης τους πόντους που σημείωσε σε καθεμιά από τις τρεις σειρές χρωμάτων:

- Εάν μια σειρά χρωμάτων **δεν είναι εντελώς γεμάτη** με αριθμούς, κάθε καταχωρημένος αριθμός σε αυτήν την σειρά χρωμάτων μετρά απλώς έναν πόντο.
- Εάν μια σειρά χρωμάτων **είναι εντελώς γεμάτη**, παίρνει ο παίκτης τον αριθμό που βρίσκεται στα δεξιά σε αυτήν την σειρά χρωμάτων ως πόντους.

Τώρα σημειώνει κάθε παίκτης τους πόντους μπόνους για τις πέντε (κάθετες) **στήλες των τριών**:

- Αν μια στήλη των τριών δεν είναι εντελώς γεμάτη, δεν υπάρχουν πόντοι μπόνους για αυτό.
- Αν μια στήλη των τριών είναι εντελώς γεμάτη, σημειώνει ο παίκτης τον αριθμό στο πεδίο μπόνους ως πόντους μπόνους.

Οι πόντοι των τριών σειρών χρωμάτων και οι πόντοι μπόνους προστίθενται. Από αυτό αφαιρούνται οι αρνητικοί πόντοι για τις καταχωρημένες λάθος ρίψεις (έκαστη -5). Όποιος έχει τους περισσότερους πόντους είναι νικητής.



Στην πορτοκαλί σειρά η Σάρα έχει εισάγει 4 αριθμούς. Αυτό δίνει 4 πόντους. Στην κίτρινη σειρά έχει εισάγει όλους τους αριθμούς. Γι' αυτό κερδίζει τον αριθμό στα δεξιά, δηλαδή 16 πόντους. Στην μωβ σειρά έχει εισάγει 6 αριθμούς. Αυτό δίνει 6 βαθμούς. Η Σάρα έχει συμπληρώσει τρεις κάθετες στήλες των τριών. Γι' αυτό παίρνει τον εκάστοτε αριθμό στο πεδίο μπόνους ως πόντους, δηλαδή 5, 10 και 12 πόντους. Για τις δύο λάθος ρίψεις της, λαμβάνει η Σάρα συνολικά 10 αρνητικούς πόντους. Το συνολικό σκορ της Σάρας είναι 43 πόντοι.