



Karin Hetling



## Το παιχνίδι που παίζεις ξανά και ξανά!

Παίκτες: 2-4    Ηλικία: από 8 ετών    Διάρκεια: περ. 20 λεπτά

**Περιεχόμενα** 108 κάρτες με αξία 1 έως 12 (9 κάρτες ανά αξία)

1 μπλοκ βαθμολογίας

1	1										
X	X										
X	3										
	4	4	4								
X	5	5									
	6	6	6								
X	X	X	X								
X	8	8	8								
	9	9	9	9							
X	X	X	X	10							
X	11	11	11	11							
X	X	12	12	12							

**Προσοχή:** κάθε φύλλο βαθμολογίας έχει 2 πίνακες σε κάθε πλευρά. Ο κάθε παίκτης θα χρειαστεί μόνο **έναν πίνακα ανά παιχνίδι**.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι παίκτες διαγράφουν αριθμούς στον πίνακά τους. Για να έχετε μια καλή εικόνα, πρέπει να διαγράφετε τους αριθμούς από τα αριστερά προς τα δεξιά (βλ. παράδειγμα).

Το Triggs είναι ένα παιχνίδι ταχύτητας. Ποιος θα καταφέρει να διαγράψει πρώτος όλους τους αριθμούς του; Ο πρώτος παίκτης που θα διαγράψει **όλους τους αριθμούς** στον πίνακά του κερδίζει!

## Προετοιμασία

Κάθε παίκτης παίρνει ένα μολύβι και ένα φύλλο βαθμολογίας. Ανακατέψτε τις 108 κάρτες. Κάθε παίκτης παίρνει **5 κάρτες** ως το αρχικό του χέρι. Με τις υπόλοιπες κάρτες δημιουργήστε **3 στοίβες** και τοποθετήστε τις τη μία δίπλα στην άλλη στο κέντρο του τραπεζιού. Η κεντρική στοίβα τοποθετείται **κλειστή** (ανάποδα) και οι ακριανές τοποθετούνται ανοιχτές. Μόνο ο αριθμός της πάνω κάρτας των **ανοιχτών** στοίβων πρέπει να φαίνεται.

**Σημείωση:** η κεντρική στοίβα πρέπει να περιέχει εμφανώς περισσότερες κάρτες από τις ακριανές, αλλά δεν έχει σημασία ο ακριβής αριθμός καρτών.



Αριστερή στοίβα



Κλειστή στοίβα



Δεξιά στοίβα

## Πώς παίζεται

Επιλέξτε τυχαία τον παίκτη που θα παίξει πρώτος. Όταν έρθει η σειρά σας, πρέπει να επιλέξετε **μία από τις ακόλουθες τρεις ενέργειες**. Στη συνέχεια, παίζει ο επόμενος παίκτης με τη φορά του ρολογιού επιλέγοντας μία από τις τρεις ενέργειες. Το παιχνίδι συνεχίζεται με αυτόν τον τρόπο, με τη σειρά των παικτών να εναλλάσσεται.

### Ενέργεια Α: Τραβήξτε κάρτες

Τραβήξτε **2 κάρτες** και βάλτε τις στο χέρι σας. Μπορείτε να επιλέξετε κάρτες από την ίδια στοίβα ή από διαφορετικές. **Ο Πάνος έχει 5 κάρτες στο χέρι του**. Τραβάει μία κλειστή κάρτα από την κεντρική στοίβα και μία ανοικτή κάρτα από την αριστερή στοίβα.

**Προσοχή: υπάρχει όριο καρτών στο χέρι!** Μπορείτε να έχετε **μέχρι 10 κάρτες** στο χέρι σας. Αν έχετε ήδη 10 κάρτες, δεν μπορείτε να επιλέξετε την ενέργεια Α. Αν έχετε 9 κάρτες, μπορείτε να τραβήξετε μόνο μία κάρτα.

### Ενέργεια Β: Ξεσκαρτάρισμα καρτών

Ξεσκαρτάρτε **όσες κάρτες της ίδιας αξίας** θέλετε από το χέρι σας, τοποθετώντας τις στη στοίβα με τις σκάρτες στην άκρη του τραπέζιού. **Δεν επιτρέπεται** το ξεσκαρτάρισμα καρτών διαφορετικής αξίας. **Η Σάρα ξεσκαρτάρει δύο κάρτες με αξία 9 και τις τοποθετεί στη στοίβα με τις σκάρτες.**

## Ενέργεια Γ: Διαγραφή

Διαλέξτε **μία αξία** και πείτε στους άλλους παίκτες ότι θα τη διαγράψετε στον πίνακά σας. Η Μαρία λέει: «**Διαγράφω εντεκάρια!**»

Τοποθετήστε ανοικτές μπροστά σας τις κάρτες που αντιστοιχούν στο σύνολο αυτής της αξίας. Μπορείτε να δημιουργήσετε αυτή την αξία χρησιμοποιώντας **μία κάρτα ή το άθροισμα δύο καρτών**, αλλά όχι περισσότερων! Μπορείτε να δημιουργήσετε την ίδια αξία όσες φορές θέλετε και να βάλετε τα αντίστοιχα Χ. Όλες οι κάρτες που χρησιμοποιήσατε τοποθετούνται στις σκάρες στην άκρη του τραπέζιού.



Η Μαρία παίζει δύο κάρτες με αξία 11. Επίσης δημιουργεί δύο εντεκάρια, προσθέτοντας τις αξίες δύο καρτών ( $7+4$  και  $10+1$ ). Διαγράφει 4 κουτάκια στη σειρά 11 στον πίνακά της.

**Πολύ σημαντικό:** αν διαγράψετε το **τελευταίο κουτάκι σε οποιαδήποτε σειρά** του πίνακά σας, **μπορείτε αμέσως να διαγράψετε ένα έξτρα κουτάκι** σε οποιαδήποτε άλλη σειρά θέλετε (σαν μπόνους!). Δεν χρειάζεται να παίξετε κάρτα για αυτό το έξτρα Χ.



Ο Πάνος λέει: «**Διαγράφω εφτάρια!**» Παίζει μία κάρτα με αξία 7 και άλλους δύο συνδυασμούς  $5+2$ . Διαγράφει και τα τρία κενά κουτάκια στη σειρά 7 και αμέσως δικαιούται ένα έξτρα Χ. Βάζει το Χ σε κουτάκι της σειράς 9.

**Σημείωση:** είναι δυνατό και επιτρέπεται (και, φυσικά, έχει πλάκα) να δημιουργήσετε μια αλυσιδωτή αντίδραση με πολλά έξτρα Χ.

Η Σάρα διαγράφει το τελευταίο κενό κουτάκι στη σειρά 10 και αμέσως δικαιούται ένα έξτρα Χ. Βάζει αυτό το έξτρα Χ στη σειρά 8, η οποία μόλις συμπληρώθηκε κι αυτή. Δικαιούται άλλο ένα έξτρα Χ και το βάζει στη σειρά 5.

Δεν υπάρχει όριο στις αλυσιδωτές αντιδράσεις που μπορείτε να δημιουργήσετε. Είναι δυνατό να δημιουργήσετε ακόμα και έντεκα αλληπάλληλα έξτρα Χ, συμπληρώνοντας όλες σας τις σειρές και κερδίζοντας το παιχνίδι με στυλ.

**Σημείωση:** αν, για παράδειγμα, έχουν μείνει μόνο δύο διαθέσιμα κουτάκια σε μια σειρά, επιτρέπεται να παίξετε μόνο όσες κάρτες χρειάζεστε για να διαγράψετε δύο κενά σε αυτήν τη σειρά. Με άλλα λόγια, **δεν επιτρέπεται** να δημιουργήσετε αριθμούς που δεν μπορείτε να διαγράψετε (για να ξεφορτωθείτε ανεπιθύμητες κάρτες).

## Καμία κάρτα στο χέρι

Αν μετά την ενέργεια Β ή Γ δεν έχετε άλλες κάρτες, πρέπει αμέσως να τραβήξετε **5 νέες κάρτες από την κλειστή στοίβα**.

**Σημείωση:** το να επιδιώκετε να μείνετε χωρίς κάρτες στο χέρι είναι μια καλή τακτική για να επιταχύνετε το παιχνίδι. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πρέπει να σκέφτεστε διαρκώς ποια επιλογή είναι καλύτερη: να **μαζεύετε πολλές κάρτες** για περισσότερη ευελιξία ή να **βιάζεστε να αδειάσετε** το χέρι σας.

## Άδειες στοίβες

Αν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού αδειάσει μία από τις τρεις στοίβες, το παιχνίδι σταματά για λίγο. Ανακατέψτε τις κάρτες της στοίβας με τις σκάρτες και βάλτε τις στην άδεια στοίβα αντίστοιχα.

**Σημείωση:** για ευκολία, μπορείτε να συμπληρώσετε και τις άλλες στοίβες, ακόμα κι αν δεν έχουν αδειάσει ακόμα. Σε αυτή την περίπτωση, απλώς βγάλτε μερικές κάρτες στη βάση της στοίβας.

## Αφαίρεση καρτών με αξία 12

Προς το τέλος του παιχνιδιού, μπορεί να συμβεί **όλοι** οι παίκτες να έχουν διαγράψει ολόκληρη τη σειρά 12 στον πίνακά τους. Αυτό σημαίνει ότι οι κάρτες με αξία 12 δεν χρειάζονται πια. Σε αυτή την περίπτωση, αν εμφανιστεί μια κάρτα με αξία 12 σε **μία από τις δύο ανοιχτές στοίβες**, βγάλτε την αμέσως από το παιχνίδι και επιστρέψτε τη στο κουτί.

**Σημείωση:** μπορείτε να ξεσκαρτάρете τις κάρτες με αξία 12 που κρατάτε ακόμα στο χέρι σας με την ενέργεια B (απλώς βάλτε τις στο κουτί). Αν **μετά** την αφαίρεση των καρτών με αξία 12, δεν χρειάζονται ούτε οι κάρτες με αξία 11, ακολουθήστε την ίδια διαδικασία. Όλες οι υπόλοιπες κάρτες (1-10) παραμένουν πάντα στο παιχνίδι.

**Ο πρώτος παίκτης που θα διαγράψει όλους τους αριθμούς στον πίνακά του κερδίζει!**

