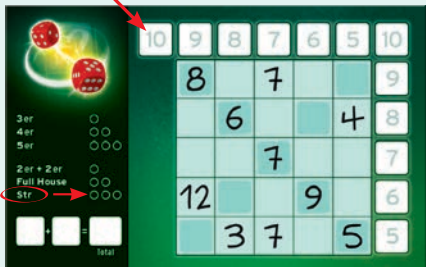


Η ιδέα του παιχνιδιού

1.) Σε κάθε γύρο ρίχνεται μια ζαριά (2-12). Κάθε παίκτης πρέπει τον αριθμό που έφερε να τον **καταχωρήσει** στο χαρτάκι στο πράσινο ράστερ του 5x5, ή να **κυκλώσει** έναν τέτοιο αριθμό (που έχει ήδη καταχωρηθεί).

2.) Αν ένας παίκτης έχει γεμίσει μια πλήρη σειρά (οριζόντια, κάθετα, ή διαγώνια) με 5 αριθμούς και πετύχει ένα βιώσιμο αποτέλεσμα (τρίδυμο, Full House, δρόμος κλπ.), θα πρέπει να κυκλώσει σε αυτή τη σειρά αμέσως πρόσθετους αριθμούς – οι κυκλωμένοι αριθμοί είναι πάντα καλοί.

Οδηγία: Τα βιώσιμα αποτελέσματα καταγράφονται αριστερά στο χαρτάκι. Εκτενής επεξήγηση ακολουθεί στο τέλος των κανόνων του παιχνιδιού.



Η πλήρης διαγώνια σειρά συμπληρώνεται με 5 αριθμούς επιτυγχάνοντας ένα δρόμο (5-6-7-8-9). Τώρα πρέπει (όπως φαίνεται αριστερά στο χαρτάκι να κυκλωθούν άμεσα τρία **οποιαδήποτε** από αυτά τα πέντε πεδία.

3.) Εάν ένας παίκτης σε μια πλήρη σειρά (οριζόντια, κάθετα, ή διαγώνια) έχει **κυκλώσει και τους 5 αριθμούς**, θα λάβει τους αντίστοιχους **πόντους νίκης** στο λευκό πεδίο που βρίσκεται δίπλα. Εκτός αυτού στο τέλος του παιχνιδιού για κάθε κυκλωμένο αριθμό του πράσινου ράστερ 5x5 δίνεται και ένας πόντος νίκης.

Διαδικασία του παιχνιδιού

Κάθε παίκτης παίρνει ένα χαρτάκι κι ένα μολύβι. Αρχίζει ο νεότερος παίκτης. Ρίχνει μια ζαριά και με τα δύο ζάρια και λέει δυνατά και καθαρά το **σύνολο**. Τώρα ο κάθε παίκτης (και αυτός που ρίχνει τα ζάρια) **πρέπει** τον αριθμό που θα προκύψει είτε:

- να τον **καταχωρήσει** σε **ένα οποιοδήποτε ελεύθερο** πεδίο του πράσινου ράστερ 5x5 είτε
- να **κυκλώσει έναν** τέτοιο αριθμό (που έχει ήδη καταχωρηθεί) στο πράσινο ράστερ 5x5 (εφόσον υπάρχει).

Παράδειγμα: Η Σάρα αρχίζει το παιχνίδι και πετυχαίνει στα 3 και 6. Λέει δυνατά και καθαρά „εννέα“. Τώρα, ο καθένας καταχωρεί ως πρώτο αριθμό ένα 9 σε οποιοδήποτε ελεύθερο πεδίο του ράστερ του 5x5. Η Σάρα καταχωρεί το 9 ακριβώς στο μέσον του ράστερ της. Ο Τιμ το καταχωρεί στην επάνω σειρά. Ο Λίνους το καταχωρεί στο δεξί περιθώριο.

Όταν όλοι θα έχουν καταχωρήσει, ή κυκλώσει, τότε ρίχνει ζάρια ο επόμενος παίκτης σύμφωνα με τη φορά των δεικτών του ρολογιού και ολοκληρώνει τον επόμενο γύρο ακριβώς όπως περιγράφηκε: Ρίχνει ζαριά **μια φορά και με τα δύο ζάρια**, λέει δυνατά και καθαρά **το σύνολο**, και **όλοι οι παίκτες πρέπει** τον αριθμό που αναφέρθηκε είτε να τον **καταχωρήσουν** σε ένα οποιοδήποτε ελεύθερο πεδίο του ράστερ τους 5x5 είτε **να κυκλώσουν έναν** τέτοιο αριθμό (που θα έχει ήδη καταχωρηθεί) (εάν υπάρχουν περισσότερα αναζητά ένα από αυτά). Στον τρόπο που περιγράφηκε απεικονίζεται με τη δεξιόστροφη φορά, μέχρι να φανεί το τέλος του παιχνιδιού (βλέπε „τέλος του παιχνιδιού & αξιολόγηση“).

The screenshot shows the game interface. On the left, there are dice and a score calculation area. The main part is a 5x5 grid with numbers and a circled 11. The top row of the grid contains numbers 10, 9, 8, 7, 6, 5, 10. The grid cells contain the following numbers:

10	9	8	7	6	5	10
	9	11				9
5	5		7	5		8
		5				7
	8					6
				11		5

On the left side, there are dice and a score calculation area:

3er ○
4er ○○
5er ○○○

2er + 2er ○○
Full House ○○
Str ○○○

□ + □ = □
total

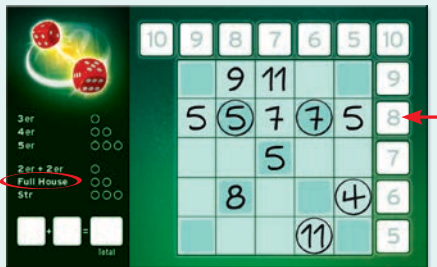
Ο Τιμ έχει ήδη καταχωρήσει εννέα αριθμούς, μεταξύ άλλων δύο φορές ένα 11. Τώρα είναι η σειρά της Σάρας, πετυχαίνει στα ζάρια 6 και 5 και λέει „έντεκα“. Ο Τιμ δε θέλει να καταχωρήσει άλλα 11 και κυκλώνει ένα από τα δύο υπάρχοντα 11-ρια.

Σειρά με 5 αριθμούς

Εάν ένας παίκτης στη διάρκεια του παιχνιδιού έχει γεμίσει μια ολόκληρη σειρά (οριζόντια, κάθετα, ή διαγώνια) με 5 αριθμούς (ανεξάρτητα αν είναι με ή χωρίς κυκλωμένους αριθμούς) και συνεπώς έχει επιτύχει **ένα βιώσιμο αποτέλεσμα** (αναφέρεται αριστερά στο χαρτάκι), πρέπει να κάνει στην ανάλογη σειρά **άμεσα** τον αναφερθέντα αριθμό των κύκλων – και συγκεκριμένα γύρω από **οποιοουσδήποτε** αριθμούς **αυτής της σειράς**. Οι κύκλοι δεν επιτρέπεται να γίνουν αργότερα (σε έναν από τους επόμενους γύρους) – θα πρέπει να γίνει άμεσα. Εάν γεμίσει μια ολόκληρη σειρά με 5 αριθμούς και δεν επιτευχθεί βιώσιμο αποτέλεσμα, φυσικά δε μπορεί να κυκλωθεί κανένας αριθμός σε αυτή τη σειρά.

Οδηγία: Εάν ένας παίκτης πρέπει να κάνει έναν ορισμένο αριθμό κύκλων (π.χ. τρεις), αλλά στη σειρά υπάρχουν λιγότερα μη κυκλωμένα πεδία, θα κυκλώσει αντίστοιχα λιγότερα.

Προσοχή: Μια σειρά με λιγότερους από 5 αριθμούς δεν είναι ακόμα ολοκληρωμένη – με αποτέλεσμα να μη μπορεί **ποτέ** να επιτευχθεί βιώσιμο αποτέλεσμα.



Ο Tim γέμισε την οριζόντια σειρά με πέντε αριθμούς και πέτυχε Full House (5-5-5-7-7). Αριστερά στο χαρτάκι φαίνεται, ότι ο Tim πρέπει τώρα να κυκλώσει άμεσα δύο οποιοουσδήποτε αριθμούς αυτής της οριζόντιας σειράς. Κυκλώνει ένα 5 και ένα 7.

Οδηγία: Το 11 και το 4 το είχε κυκλώσει ήδη σε προηγούμενους γύρους.

Προσοχή: Υπάρχει περίπτωση, ένας παίκτης να καταχωρήσει έναν αριθμό, ώστε να συμπληρώσει δύο, ή και τρεις σειρές (θεωρητικά ακόμα και τέσσερις) και σε κάθε μια από αυτές τις σειρές να επιτύχει ένα βιώσιμο αποτέλεσμα. Σε αυτή την περίπτωση διαχειρίζεται αλληπαλλά τις εν λόγω σειρές (με οποιαδήποτε διαδοχή) κάνοντας αντίστοιχα πολλούς κύκλους σ' αυτές.

Σειρά συμπληρωμένη με 5 κυκλωμένους αριθμούς

Αν ένας παίκτης σε μια σειρά (οριζόντια, κάθετα, ή διαγώνια) **έχει κυκλώσει και τους 5 αριθμούς**, τότε λαμβάνει τους αντίστοιχους πόντους νίκης που αντιστοιχούν σ' αυτή τη σειρά. Μαρκάρει τους πόντους της νίκης, με το να κυκλώσει τον αριθμό στο λευκό πεδίο, ώστε να φαίνεται καλά.

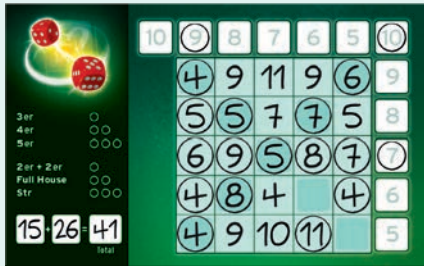


Ο Τιμ έχει κυκλώσει στη διαγώνια σειρά και τους πέντε αριθμούς. Γι' αυτό παίρνει 10 πόντους νίκης και κυκλώνει το 10 στο αντίστοιχο λευκό πεδίο.

Παίκτης και αξιολόγηση

Εφόσον ένας παίκτης **έχει καταχωρήσει έναν αριθμό και στα 25 πεδία** το λέει δυνατά και καθαρά. Κατόπιν ρίχνεται **μόνο μια** ζαριά, αναγγέλλεται το αντίστοιχο σύνολο και ο καθένας μπορεί να καταχωρήσει αυτό τον αριθμό, ή να κυκλώσει ένα νούμερο. Κατόπιν το παιχνίδι τελειώνει και γίνεται η αξιολόγηση ως εξής:

- Ο κάθε παίκτης προσθέτει όλους τους πόντους νίκης που πέτυχε στα **λευκά** πεδία. Εκτός αυτού **για κάθε** κυκλωμένο αριθμό του **πράσινου** ράστε 5x5 κερδίζει έναν πόντο. παίκτης με το μεγαλύτερο συνολικό αποτέλεσμα είναι ο νικητής.



Ο Τιμ αξιολόγησε τρεις συμπληρωμένες σειρές πετυχαίνοντας 26 πόντους (9+10+7).

Για τους 15 κύκλους του στο πράσινο ράστερ κερδίζει 15 πόντους. Άρα ο Τιμ πέτυχε συνολικά 41 πόντους.

Συνδυασμοί	Κύκλωση πεδίων	Παραδείγματα
Τρίδυμα	1	Ακριβώς τρεις ίδιοι αριθμοί 7-8-7-4
Τετράδυμα	2	Ακριβώς τέσσερις ίδιοι αριθμοί 6-3-6-6-6
Πεντάδυμα	3	Πέντε ίδιοι αριθμοί 8-8-8-8-8
2 δίδυμα	1	Δύο ίδιοι αριθμοί και δύο άλλοι ίδιοι αριθμοί 5-6-6-10-5
Full House (πλήρες σπίτι)	2	Ένας τρίδυμος και ένας άλλος δίδυμος 4-9-4-4-9
Δρόμος	3	Πέντε διαδοχικοί αριθμοί 7-10-8-6-9

Οδηγία: Οι αριθμοί ενός δρόμου δεν πρέπει να αναγράφονται με τη σωστή σειρά (π.χ. 4-5-6-7-8), αλλά μπορούν να είναι ανακατεμένοι (π.χ. 5-7-8-4-6). Δρόμοι με τέσσερις, ή λιγότερους αριθμούς δεν είναι έγκυροι.

Solo-παιχνίδι

Όλοι οι κανόνες που αναφέρθηκαν ισχύουν χωρίς καμία αλλαγή. Ο Solo παίκτης προσπαθεί να επιτύχει ένα όσο το δυνατόν μεγαλύτερο αποτέλεσμα. Αποτελέσματα μεγαλύτερα από 50 πόντους είναι καλά, μεγαλύτερα από 80 πόντους είναι σούπερ, πάνω από 100 πόντους είναι εντυπωσιακά.

Οδηγία: Όποιος θέλει μπορεί να παίξει γκρινιάρη με όσα άτομα θέλει!