

The BORDER

Κλείστε τα σύνορά σας!

Παίκτες: 2-4 Ηλικία: από 8 ετών Διάρκεια: περ. 30 λεπτά

Περιεχόμενα: 4 καρτέλες επαναχρησιμοποιούμενες, 5 πανομοιότυπα ζάρια χρωμάτων, 4 μαρκαδόροι που σβήνουν

Οι περιοχές

Κάθε καρτέλα δείχνει 9 περιοχές περικυκλωμένες από κουτάκια συνόρων. Οι 9 περιοχές και τα κουτάκια συνόρων είναι **πανομοιότυπα** σε κάθε καρτέλα - η μόνη διαφορά έγκειται στον **τρόπο διάταξης των τμημάτων με χρώμα**.

Καθώς προχωράει το παιχνίδι, οι παίκτες θα μπορούν να διαγράψουν όλο και περισσότερα κουτάκια συνόρων στις καρτέλες τους. Μόλις **ολοκληρώσετε μια περιοχή**, έχοντας διαγράψει και το τελευταίο κουτάκι συνόρων, κερδίζετε πόντους νίκης. Το παιχνίδι τελειώνει όταν ένας από τους παίκτες ολοκληρώσει την 6η περιοχή του. Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους είναι ο νικητής.



Λωρίδα βαθμολογίας Τυπωμένα «X» (λευκά κουτάκια)

Ο Τιμ έχει συμπληρώσει την περιοχή στην κορυφή (βίλα) έχοντας διαγράψει όλα τα κουτάκια συνόρων σε αυτήν. Επειδή ο Τιμ ήταν ο πρώτος παίκτης που συμπλήρωσε αυτή την περιοχή, κερδίζει 9 πόντους νίκης, τους οποίους κυκλώνει στη λωρίδα βαθμολογίας στο κάτω μέρος της καρτέλας του.

Σημείωση: Υπάρχουν δύο λευκά κουτάκια συνόρων (πάνω αριστερά και κάτω δεξιά) που έχουν ήδη ένα «X» τυπωμένο πάνω τους.

Πώς παίζεται το παιχνίδι

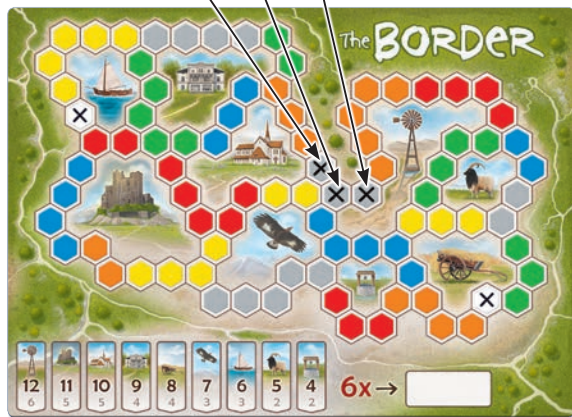
Κάθε παίκτης παίρνει μια καρτέλα και έναν μαρκαδόρο. Επιλέξτε τυχαία ποιος θα είναι ο πρώτος ενεργός παίκτης. Κάθε γύρος αποτελείται από τις εξής δύο ενέργειες, οι οποίες πρέπει να πραγματοποιηθούν με τη σειρά:

Πρώτη ενέργεια

Ο ενεργός παίκτης πρέπει να ρίξει **και τα 5 ζάρια**. Μπορείτε να τα ρίξετε μέχρι **τρεις** φορές. Μετά από κάθε ζαριά, μπορείτε να επιλέξετε είτε να ξαναρίξετε όσα ζάρια θέλετε είτε να σταματήσετε. Μπορείτε επίσης να

αφήσετε ζάρια στην άκρη (π.χ. δύο κόκκινα ζάρια) για να τα ξαναρίξετε πιθανώς αργότερα. Μπορείτε να επιλέξετε **ελεύθερα** ποια ζάρια επιθυμείτε να ξαναρίξετε. Όταν τελειώσετε με τις ζαριές ως ενεργός παίκτης, εσείς (και μόνο εσείς!) μπορείτε να διαγράψετε τα αποτελέσματα στην καρτέλα σας ως εξής:

Μπορείτε να διαγράψετε **ένα** (1) κουτάκι για **κάθε ζάρι** του αντίστοιχου χρώματος. **Πολύ σημαντικό:** Επιτρέπεται να χρησιμοποιείτε τα ζάρια μόνο αν μπορείτε να **ολοκληρώσετε ένα ολόκληρο** τμήμα χρώματος με αυτά. Το τμήμα αυτού του χρώματος δεν χρειάζεται να συνδέεται με άλλα διαγραμμένα κουτάκια. Μπορεί να βρίσκεται οπουδήποτε στην καρτέλα σας. Κατά τη διάρκεια της πρώτης ενέργειας, **δεν επιτρέπεται να ανοίξετε ή να επεκτείνετε ένα τμήμα χρώματος χωρίς να το έχετε ολοκληρώσει** εντελώς.



Μετά την τρίτη ζαριά, η Σάρα έχει 3 γκρι ζάρια, 1 κίτρινο και 1 μπλε.

Χρησιμοποιεί τα τρία γκρι ζάρια για να διαγράψει εντελώς το γκρι τμήμα με τα 3 κουτάκια. Η Σάρα θα μπορούσε να χρησιμοποιήσει δύο από τα τρία γκρι ζάρια της για να διαγράψει εντελώς το γκρι τμήμα με τα 2 κουτάκια στα δεξιά.

Δεν επιτρέπεται να χρησιμοποιήσει το κίτρινο και το μπλε ζάρι, επειδή δεν μπορεί να ολοκληρώσει κάποιο τμήμα με αυτά.

Σημείωση: Αργότερα στο παιχνίδι, μπορεί να συναντήσετε τμήματα χρώματος τα οποία να είναι μερικώς διαγραμμένα (βλ. «Δεύτερη ενέργεια»). Αυτά τα τμήματα **μπορούν να ολοκληρωθούν** κατά τη διάρκεια της πρώτης ενέργειας. Ως ενεργός παίκτης μπορείτε να χωρίσετε ελεύθερα τα αποτελέσματα των ζαριών, ώστε να ολοκληρώσετε πολλά τμήματα χρώματος (βλ. «Επιπλέον παράδειγμα»).

Δεύτερη ενέργεια

Όλοι οι **μη ενεργοί** παίκτες μπορούν τώρα να διαγράψουν κουτάκια χρησιμοποιώντας τα ζάρια που **δεν** χρησιμοποίησε ο ενεργός παίκτης για την πρώτη ενέργειά του. Μπορούν να διαγράψουν **ένα** (1) κουτάκι για **κάθε ζάρι** του αντίστοιχου χρώματος. Ισχύουν οι εξής κανόνες για τη διαγραφή:

Κάθε κουτάκι που διαγράψετε **πρέπει να βρίσκεται δίπλα σε** (τουλάχιστον) ένα ήδη διαγραμμένο κουτάκι. Στην αρχή του παιχνιδιού, μπορείτε να διαγράψετε μόνο εκείνα που βρίσκονται δίπλα στα λευκά κουτάκια. Αργότερα στο παιχνίδι, θα μπορείτε να διαγράψετε κουτάκια δίπλα σε υπάρχοντα κουτάκια με «X» οπουδήποτε στην καρτέλα σας.

Σημείωση: Κατά τη διάρκεια της δεύτερης ενέργειας, μπορείτε να ολοκληρώσετε τμήματα χρώματος, αλλά δεν είναι υποχρεωτικό. **Επιτρέπεται να ανοίξετε, να επεκτείνετε ή να ολοκληρώνετε νέα τμήματα χρώματος.**



Κατά τη διάρκεια της πρώτης της ενέργειας, η Σάρα δεν μπόρεσε να χρησιμοποιήσει το κίτρινο και το μπλε της ζάρια. Τώρα και τα δύο αυτά ζάρια είναι διαθέσιμα στους μη ενεργούς παίκτες. Η Έμμα διαγράφει ένα κίτρινο και ένα μπλε κουτάκι (που βρίσκονται δίπλα στα λευκά κουτάκια). Ο Μάριος επίσης διαγράφει ένα κίτρινο και ένα μπλε κουτάκι στην καρτέλα του (που βρίσκονται δίπλα στα λευκά κουτάκια). Ο Τιμ μπορεί να διαγράψει μόνο ένα μπλε κουτάκι στην καρτέλα του, αφού αυτός δεν έχει κίτρινα κουτάκια δίπλα στα λευκά.

Προειδοποίηση: Εάν κατά τη διάρκεια της πρώτης ενέργειας ο ενεργός παίκτης χρησιμοποίησε **και τα πέντε ζάρια του**, οι μη ενεργοί παίκτες μπορούν ακόμα να επιλέξουν **ένα από αυτά τα πέντε ζάρια** για να διαγράψουν ένα κουτάκι κατά τη δεύτερη ενέργεια. Εάν κατά τη διάρκεια της πρώτης ενέργειας ο ενεργός παίκτης δεν χρησιμοποίησε **κανένα ζάρι**, οι μη ενεργοί παίκτες μπορούν να χρησιμοποιήσουν και τα πέντε ζάρια (ή λιγότερα) για να διαγράψουν κουτάκια κατά τη δεύτερη ενέργεια.

Όταν τελειώσουν όλοι οι μη ενεργοί παίκτες, ο γύρος τελειώνει. Ο επόμενος παίκτης κατά τη φορά του ρολογιού είναι τώρα ο νέος ενεργός παίκτης και εκτελεί και τις δύο ενέργειες με τον τρόπο που περιγράφεται παραπάνω. Το παιχνίδι συνεχίζεται με αυτόν τον τρόπο, με τους παίκτες να παίρνουν τον ρόλο του ενεργού παίκτη με τη σειρά.

Επιπλέον παράδειγμα



Ο Μάριος είναι ο ενεργός παίκτης. Μετά τη δεύτερη ζαριά του, προκύπτουν 4 κίτρινα και 1 κόκκινο. Είναι ικανοποιημένος με τη ζαριά και αποφασίζει να μην ρίξει τρίτη φορά. Χρησιμοποιεί και τα 5 ζάρια για να ολοκληρώσει 3 τμήματα χρώματος: το κίτρινο τμήμα με τα 5 κουτάκια στα αριστερά, καθώς και το κίτρινο με τα 4 και το κόκκινο με τα 3 στα δεξιά. Κατά τη διάρκεια της δεύτερης ενέργειας, κάθε μη ενεργός παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα από τα πέντε ζάρια του Μάριου για να διαγράψει κάποιο κουτάκι. Ο Τιμ και η Σάρα διαγράφουν ένα κόκκινο κουτάκι και η Έμμα διαγράφει ένα κίτρινο.

Υπολογισμός πόντων περιοχών

Μόλις ολοκληρώσετε μια περιοχή έχοντας διαγράψει και το τελευταίο κουτάκι συνόρων, ανακοινώστε το στους άλλους παίκτες δυνατά και καθαρά. Τότε, κερδίζετε πόντους νίκης:

- Ο **πρώτος παίκτης** που θα ολοκληρώσει αυτή την περιοχή κερδίζει την υψηλότερη από τις δύο αξίες της και κυκλώνει αυτόν τον αριθμό στη λωρίδα βαθμολογίας του. Προτείνουμε όλοι οι άλλοι παίκτες να διαγράψουν αυτή την αξία από τη λωρίδα βαθμολογίας τους.
- **Όλοι οι παίκτες** που ολοκληρώνουν αυτή την περιοχή κατά τη διάρκεια μιας μεταγενέστερης ενέργειας ή γύρου παίρνουν τη μικρότερη από τις δύο αξίες της και κυκλώνουν αυτόν τον αριθμό στη λωρίδα βαθμολογίας τους.



Η Έμμα διέγραψε όλα τα κουτάκια γύρω από το πηγάδι. Κερδίζει 4 πόντους, τους οποίους κυκλώνει στη λωρίδα βαθμολογίας της. Όλοι οι παίκτες που θα ολοκληρώσουν την περιοχή του πηγαδιού κατά τη διάρκεια μιας μεταγενέστερης ενέργειας ή γύρου θα κερδίσουν μόνο 2 πόντους.

Σημείωση: Εάν περισσότεροι παίκτες καταφέρουν να ολοκληρώσουν την ίδια περιοχή κατά τη διάρκεια της δεύτερης ενέργειας, τότε όλοι κερδίζουν την υψηλότερη αξία της.

Τέλος του παιχνιδιού

Το παιχνίδι τελειώνει όταν ένας από τους παίκτες ολοκληρώσει την **6η περιοχή** του. Εάν αυτό συμβεί κατά τη διάρκεια της πρώτης ενέργειας, τότε η δεύτερη ενέργεια εκτελείται κανονικά. Είναι πιθανό και επιτρέπεται να ολοκληρώσετε περισσότερες από 6 περιοχές κατά τη διάρκεια της τελευταίας σας ενέργειας. Όλες οι ολοκληρωμένες περιοχές βαθμολογούνται. Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους είναι ο νικητής. Σε περίπτωση ισοβαθμίας, ο παίκτης που ολοκλήρωσε την περιοχή με τη μεγαλύτερη αξία είναι ο νικητής.



Ο Μάριος είναι ο ενεργός παίκτης. Κατάφερε να ολοκληρώσει την 6η περιοχή του κατά τη διάρκεια της πρώτης ενέργειας.

Η δεύτερη ενέργεια εκτελείται και μετά το παιχνίδι τελειώνει.

Ο Μάριος ολοκλήρωσε πρώτος 3 από τις περιοχές, αλλά στις άλλες 3 περιοχές δεν ήταν πρώτος. Η τελική του βαθμολογία είναι 33 πόντοι.