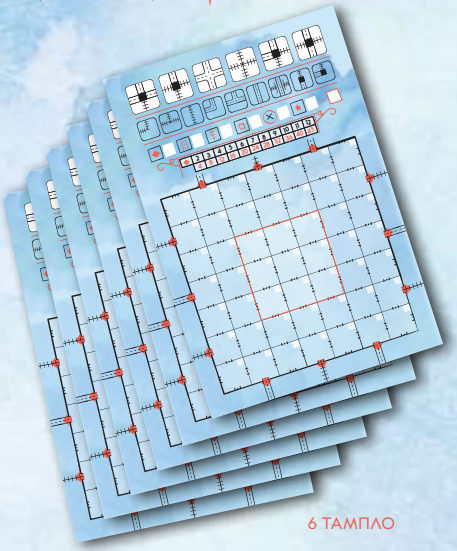
HJALMAR HACH & LORENZO SILVA

RAILROAD™ ink

ΒΙΒΛΙΟ ΚΑΝΟΝΩΝ

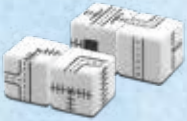
Zi! To!

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ



6 ΤΑΜΠΛΟ

6 ΜΑΡΚΑΔΟΡΟΙ



4 ΖΑΡΙΑ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ

2 ΖΑΡΙΑ ΛΙΜΝΗΣ

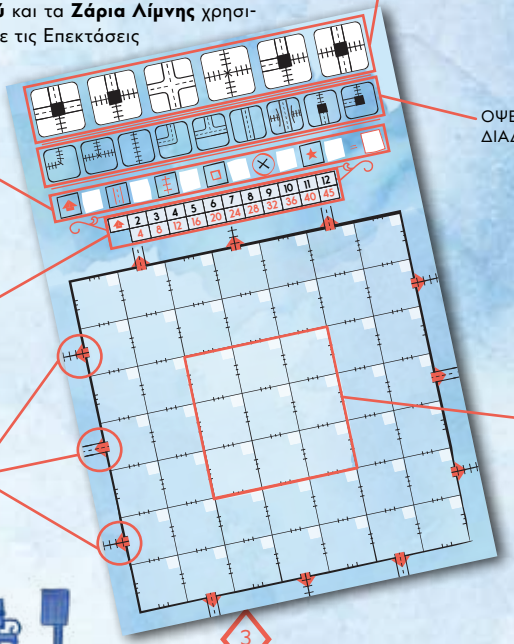
2 ΖΑΡΙΑ ΠΟΤΑΜΙΟΥ

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Μια παρτίδα του ***Railroad Ink***™ διαρκεί **7 γύρους**. Ο στόχος είναι να συνδέσετε όσο περισσότερες **Εξόδους** μπορείτε μεταξύ τους, σχεδιάζοντας **Διαδρομές** που μπορούν να δημιουργήσουν **Δίκτυα**. Όσο περισσότερες Εξόδους συνδέετε στο **ίδιο Δίκτυο** τόσο περισσότερους **πόντους** κερδίζετε. Μπορείτε να κερδίσετε πόντους bonus για τον **Μεγαλύτερο Σιδηρόδρομό** σας, τον **Μεγαλύτερο Αυτοκινητόδρομό** σας και για Διαδρομές που περνούν από τα **Κεντρικά Τετράγωνα** του ταμπλό σας.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

1. Κάθε παίκτης παίρνει ένα **Ταμπλό** και το τοποθετεί μπροστά του.
2. Επίσης, κάθε παίκτης παίρνει και έναν **μαρκαδόρο**.
3. Τοποθετήστε τα **Ζάρια Διαδρομής** στο κέντρο του τραπεζιού.
4. Τα **Ζάρια Ποταμιού** και τα **Ζάρια Λίμνης** χρησιμοποιούνται μόνο με τις Επεκτάσεις (βλ. σελ. 10).

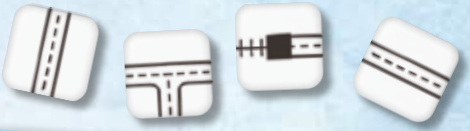


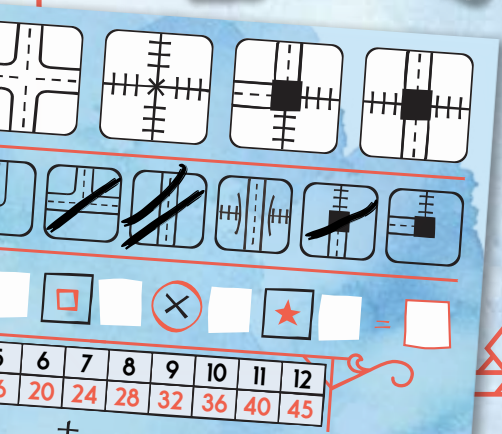
ΓΥΡΟΙ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Στην αρχή κάθε γύρου τα **Ζάρια Διαδρομής** ρίχνονται **μία φορά**. Τα αποτελέσματα των ζαριών καθορίζουν ποιες **Διαδρομές πρέπει να σχεδιάσουν** όλοι οι παίκτες σε αυτόν τον γύρο. Όλοι οι παίκτες παίζουν **ταυτόχρονα**, σχεδιάζοντας στο δικό τους Ταμπλό τις Διαδρομές που έχουν φέρει τα ζάρια.

ΡΙΞΙΜΟ ΖΑΡΙΩΝ

Πάρτε τα Ζάρια Διαδρομής και **ρίξτε τα** στο κέντρο του τραπεζιού. Τοποθετήστε τα ζάρια έτσι ώστε να είναι **εύκολα ορατά** από όλους τους παίκτες.





Υπάρχουν 2 είδη Ζαριών Διαδρομής.

3 ζάρια δείχνουν 6 είδη Διαδρομής:

Αυτοκινητόδρομος σε ευθεία

Σιδηρόδρομος σε ευθεία

Αυτοκινητόδρομος με στροφή

Σιδηρόδρομος με στροφή

Αυτοκινητόδρομος με διασταύρωση

Σιδηρόδρομος με διασταύρωση

1 ζάρι δείχνει αυτά τα 3 είδη Διαδρομής:

Υπέργεια διάβαση

Σταθμός σε ευθεία

Σταθμός σε στροφή

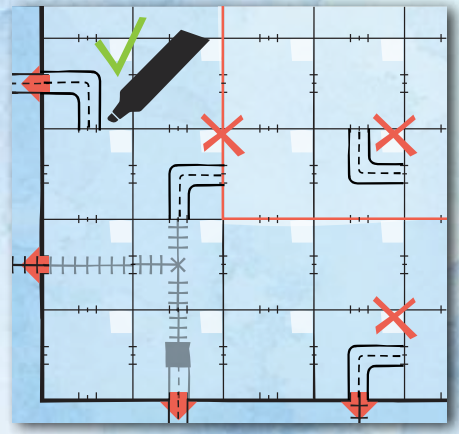
Σημ.: *Οι* ***Σταθμοί*** *επιτρέπουν* ***σύνδεση*** *Σιδηροδρόμου με Αυτοκινητόδρομο. Με τις* ***Διαβάσεις****, αυτές οι Διαδρομές διασταυρώνονται* ***χωρίς σύνδεση*** *μεταξύ τους.*

Συμβουλή*: Για την παρακολούθηση των Διαδρομών σας μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις* ***όψεις ζαριών*** *που αναγράφονται στο ταμπλό σας για να επισημάνετε τις* ***διαθέσιμες Διαδρομές****.*

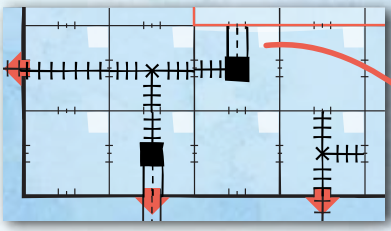
ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΔΙΑΔΡΟΜΩΝ

Μετά το ρίξιμο των ζαριών όλοι οι παίκτες **ταυτόχρονα** πρέπει να σχεδιάσουν τις **Διαδρομές** στο δικό τους ταμπλό. Υπάρχουν κάποιοι **κανόνες σχεδίασης** που πρέπει να ακολουθήσετε:

1. Κάθε Διαδρομή που σχεδιάζετε πρέπει να **συνδέεται σε τουλάχιστον μία πλευρά** με μία από τις **Εξόδους** ή με μία **ήδη υπάρχουσα Διαδρομή**. Αν **δεν μπορείτε να συνδέσετε** μία Διαδρομή, δεν μπορείτε να τη σχεδιάσετε.
2. **Πρέπει** να σχεδιάσετε **και τις** 4 Διαδρομές που δείχνουν τα ζάρια σε κάθε γύρο (εφόσον είναι εφικτό. Κάθε Διαδρομή που φαίνεται στα ζάρια σχεδιάζεται μόνο **μία φορά**).
3. **Δεν μπορείτε να σχεδιάσετε** Διαδρομές που **συνδέουν απευθείας** Σιδηροδρόμους με Αυτοκινητοδρόμους ή το αντίστροφο (για αυτή τη σύνδεση χρειάζεστε έναν **Σταθμό**).



***Σημαντικό**: Όταν σχεδιάζετε Διαδρομές, επιτρέπεται να **περιστρέφετε** ή/και να **αντιστρέφετε** το σχέδιο που βλέπετε στα ζάρια.*

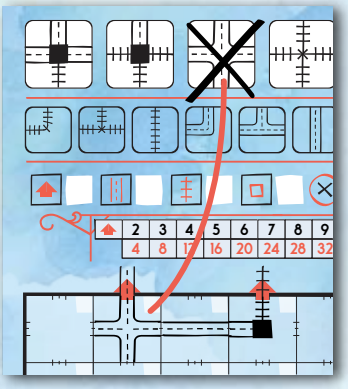


ΧΡΗΣΗ ΕΙΔΙΚΩΝ ΔΙΑΔΡΟΜΩΝ

Κάθε παίκτης μπορεί, επίσης, να χρησιμοποιήσει **6 Ειδικές Διαδρομές** που φαίνονται στο **πάνω μέρος των ταμπλό**, αλλά **δεν εμφανίζονται** πάνω στα Ζάρια Διαδρομής. Αυτές οι Διαδρομές μπορεί να σας επιτρέψουν να **συνδέσετε διαφορετικά Δίκτυα** μεταξύ τους ή/και να δημιουργήσετε μεγαλύτερα Δίκτυα.

Μπορείτε να σχεδιάσετε μία Ειδική Διαδρομή **μία φορά ανά γύρο**, πλέον των Διαδρομών που δείχνουν τα ζάρια, αλλά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κάθε Ειδική Διαδρομή **μόνο μία φορά μέσα στο παιχνίδι**. Όταν χρησιμοποιήσετε μία Ειδική Διαδρομή, πρέπει να τη **διαγράψετε** πάνω στο ταμπλό σας.

Χρησιμοποιήστε **μόνο έως 3** Ειδικές Διαδρομές στο παιχνίδι (και **έως 1 ανά γύρο**).



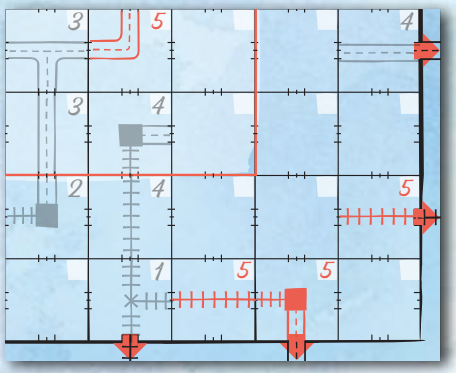
***Υπενθύμιση**: Μόνο 1 Ειδική Διαδρομή ανά γύρο και μόνο 3 ανά παρτίδα!*

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΓΥΡΟΥ

Ο γύρος τελειώνει όταν όλοι οι παίκτες έχουν σχεδιάσει όλες τις διαθέσιμες **Διαδρομές**.

Κάθε παίκτης πρέπει να **επισημάνει τα τετράγωνα** πάνω στα οποία σχεδίασε Διαδρομές σε αυτόν τον γύρο γράφοντας τον **αριθμό του συγκεκριμένου γύρου** στο λευκό τετραγωνάκι κάθε τετραγώνου που χρησιμοποίησε στη Διαδρομή του. Δεν επιτρέπεται να **διαγράψετε/αλλάξετε** τις Διαδρομές που σχεδιάσατε στους προηγούμενους γύρους.

Στη συνέχεια, **ρίξτε** τα Ζάρια Διαδρομής για να αρχίσει ο **επόμενος γύρος**.



Παράδειγμα: *Το τέλος του 5ου γύρου.*

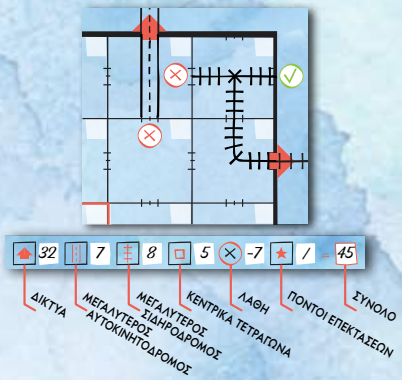
ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι τελειώνει μετά τον **7ο γύρο**. Τώρα υπολογίστε τη βαθμολογία σας! Κάθε παίκτης μετρά τους πόντους του για τις **συνδεδεμένες Εξόδους** του, τον **Μεγαλύτερο Σιδηρόδρομό** του, τον **Μεγαλύτερο Αυτοκινητόδρομό** του και τα **Κεντρικά Τετράγωνα** πάνω στα οποία σχεδίασε Διαδρομές, **σημειώνοντάς τους** στον **Πίνακα Βαθμολογίας** στο ταμπλό του (βλ. επόμενη σελίδα).

Μετά, κάθε παίκτης πρέπει να ελέγξει για **ημιτελείς Διαδρομές**. Κάθε **τέλος** μίας Διαδρομής που **δε συνδέεται** με άλλη Διαδρομή ή με την **εξωτερική άκρη** του ταμπλό θεωρείται Λάθος. Κάθε λάθος επισημαίνεται με αυτό το σύμβολο: ⊗. Για **κάθε Λάθος χάνετε 1 πόντο**. Σημειώστε αυτούς τους αρνητικούς πόντους πάνω στον Πίνακα Βαθμολογίας σας.

***Σημείωση**: Αν παίζετε με Επέκταση ★ (βλ. σελ. 10), σημειώστε τυχόν πρόσθετους πόντους στην αντίστοιχη θέση για τις επεκτάσεις στον Πίνακα Βαθμολογίας σας.*

Τέλος, **προσθέστε** όλους τους πόντους που κερδίσατε (**αφαιρώντας** τυχόν πόντους λόγω Λαθών) και γράψτε τη συνολική βαθμολογία σας. Ο παίκτης με τους **περισσότερους πόντους** κερδίζει! Σε περίπτωση ισοπαλίας, κερδίζει αυτός με τους **λιγότερους πόντους Λαθών** στο ταμπλό του. Αν πάλι προκύπτει ισοπαλία, **και οι δύο παίκτες κερδίζουν**.



Σαρώστε τον Κώδικα QR για να κατεβάσετε ένα εκτυπώσιμο ταμπλό παιχνιδιού!

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Σχεδίαση: Hjalmar Hach, Lorenzo Silva
Εικονογράφηση: Marta Tranquilli
Γραφικά: Rita Ottolini, Noa Vassalli

© 2018-2019-2020 Horrible Games.
www.horribleguild.com

HORRIBLE GUILD

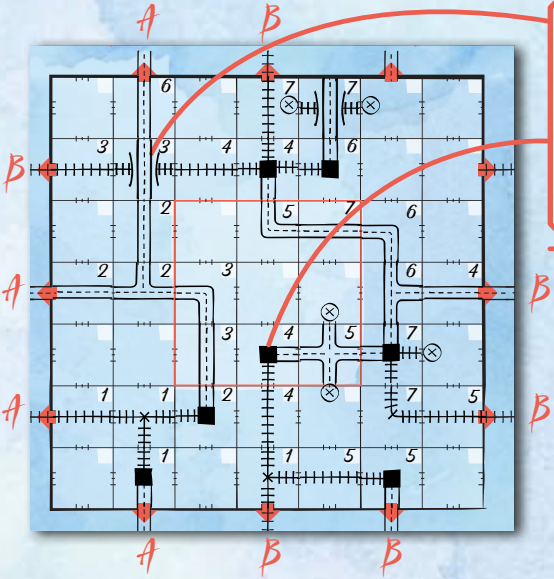
© 2021, ΖΙΤΟ!

Εισάγεται και διανέμεται από την ΨΥΧΟΓΙΟΣ Α.Ε.Ε.
ΤΑΤΟΪΟΥ 121, 144 52 ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΤΗΛ.: 210 28 04 800 – FAX: 210 28 19 550
www.psichogios.gr – email: info@psichogios.gr
www.zito.gr

ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑΣ

ΣΥΝΔΕΣΗ ΕΞΟΔΩΝ

Ο κύριος τρόπος για να κερδίσετε πόντους στο ***Railroad Ink™*** είναι η **Σύνδεση Εξόδων**. Στο **τέλος του παιχνιδιού** οι **Έξοδοι** που είναι συνδεδεμένες μεταξύ τους μέσω του ίδιου **Δικτύου Διαδρομών** κερδίζουν τους αντίστοιχους **πόντους** που αναγράφονται πάνω στο ταμπλό σας, στο πλαίσιο **Πόντοι Δικτύων**.



Σημείωση: *Οι **Υπέργειες Διαβάσεις** επιτρέπουν μόνο να **διασταυρώσετε** δύο από τα Δίκτυά σας, δε δημιουργούν όμως κάποια σύνδεση μεταξύ τους.*

Σημείωση: *Χρησιμοποιήστε **Σταθμούς** για να συνδέσετε Σιδηροδρόμους με Αυτοκινητοδρόμους.*

Πόντοι Δικτύων

	2	3	A 4	5	B 6	7
	4	8	12	16	20	24

32

Παράδειγμα: *Το ταμπλό του Μάριου έχει 2 δίκτυα στο τέλος του παιχνιδιού. Το ένα (Α) συνδέει συνολικά 4 Εξόδους και κερδίζει 12 πόντους. Το άλλο (Β) συνδέει 6 Εξόδους και κερδίζει 20 πόντους. Συνολικά ο Μάριος κερδίζει 32 πόντους για τα Δίκτυά του!*

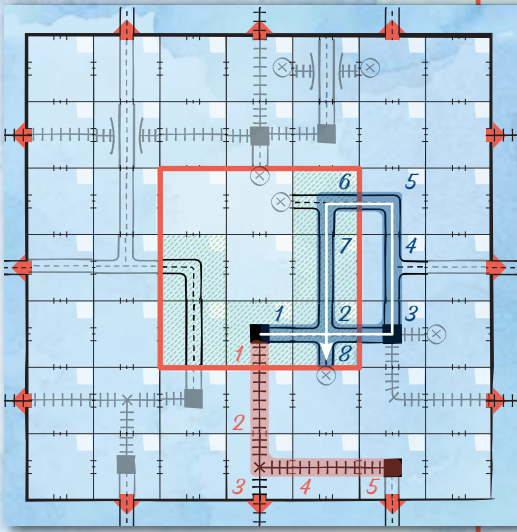
ΠΟΝΤΟΙ BONUS

Παρότι οι περισσότεροι πόντοι που θα κερδίσετε στο τέλος της παρτίδας μπορεί να προκύψουν από τη **σύνδεση Εξόδων**, μην υποτιμάτε τους **πόντους bonus** που μπορείτε να κερδίσετε από τον **Μεγαλύτερο Αυτοκινητόδρομό** σας, τον **Μεγαλύτερο Σιδηρόδρομό** σας και τα **Κεντρικά Τετράγωνα**.

Ο **Μεγαλύτερος Αυτοκινητόδρομός** σας είναι η **μοναδική μεγαλύτερη συνεχόμενη γραμμή** Αυτοκινητοδρόμου που συνδέει μια σειρά από **γειτονικά τετράγωνα**, χωρίς να υπολογίζονται τυχόν διακλαδώσεις, π.χ. 7 για το παράδειγμα με μπλε χρώμα στη διπλανή εικόνα. Η μεγαλύτερη διαδρομή **μπορεί να διασταυρωθεί με τον εαυτό της**, αλλά **δεν μπορείτε να μετρήσετε το ίδιο τμήμα** περισσότερες από μία φορές. Οι Σταθμοί **δε διακόπτουν** τη γραμμή σας. Κερδίζετε **1 πόντο για κάθε τετράγωνο** που περιλαμβάνει τον Αυτοκινητόδρομό σας. Στο διπλανό παράδειγμα ο παίκτης παίρνει 7 πόντους.

Ο **Μεγαλύτερος Σιδηρόδρομός** σας (5 πόντοι στο διπλανό παράδειγμα) καθορίζεται όπως και ο Μεγαλύτερος Αυτοκινητόδρομος, υπολογίζοντας μόνο τις **Διαδρομές Σιδηροδρόμων** όπως αυτή με κόκκινο δεξιά.

Τα **Κεντρικά Τετράγωνά** σας είναι τα 9 στο κέντρο του ταμπλό σας. Κερδίζετε **1 πόντο** για κάθε **Κεντρικό Τετράγωνο** πάνω στο οποίο σχεδιάσατε. Στο διπλανό παράδειγμα ο παίκτης παίρνει 6 πόντους.



Αν έχετε δύο Μεγαλύτερες Διαδρομές (με τον ίδιο αριθμό τμημάτων), ***μόνο 1 υπολογίζεται στο τέλος****.*

Αν πρέπει να μετρήσετε ένα τμήμα που έχετε ήδη υπολογίσει για να προχωρήσετε, η Μεγαλύτερη Διαδρομή σας διακόπτεται.

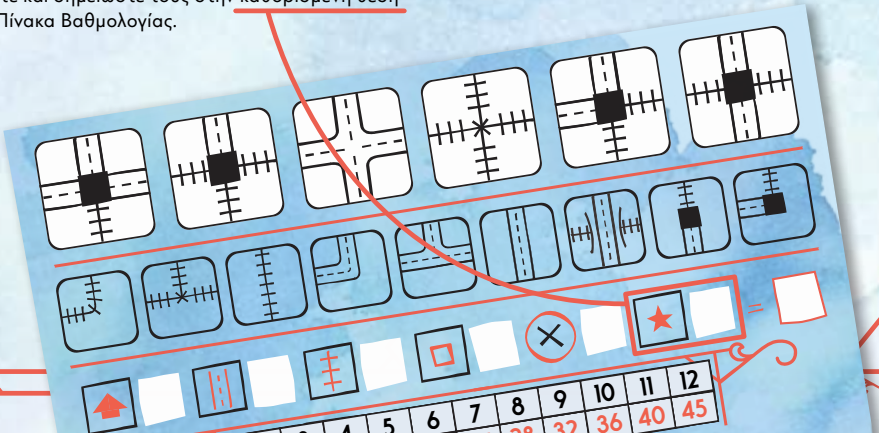
ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ★

Όταν εξοικειωθείτε αρκετά με τους κανόνες του ***Railroad Ink™***, μπορείτε να κάνετε το παιχνίδι πιο ενδιαφέρον χρησιμοποιώντας 1 από τις 2 **προαιρετικές Επεκτάσεις** που περιλαμβάνονται στο κουτί.

Αν παίζετε με μία Επέκταση ★, πρέπει να ρίξετε **τα αντίστοιχα Ζάρια Επέκτασης** μαζί με τα 4 Ζάρια Διαδρομής στην αρχή κάθε γύρου. Επίσης, η Επέκταση μπορεί να αλλάξει τον **αριθμό των γύρων** που πρέπει να παίξετε και να σας δώσει **νέους τρόπους για να κερδίσετε πόντους**.

Στη διάρκεια του παιχνιδιού ισχύουν οι **ίδιοι κανόνες** όπως και στο βασικό παιχνίδι, με μερικές **αλλαγές**, όπως περιγράφονται παρακάτω.

Στο τέλος του παιχνιδιού, όταν **αθροίσετε τους πόντους σας**, θυμηθείτε να μετρήσετε τους πόντους που κερδίσατε από την **Επέκταση** ★ που χρησιμοποιείτε και σημειώστε τους στην καθορισμένη θέση του Πίνακα Βαθμολογίας.



ΖΑΡΙΑ ΠΟΤΑΜΙΟΥ

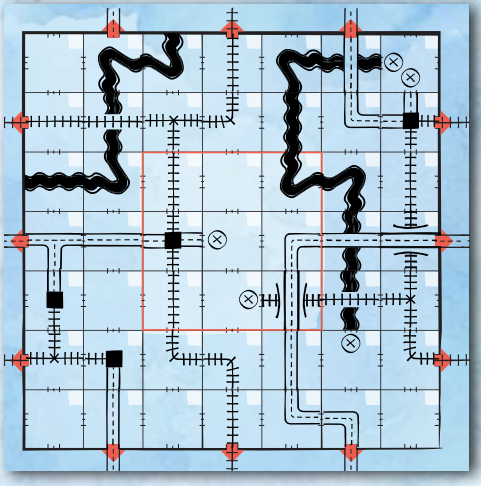
: 6 ΓΥΡΟΙ

Τα Ποτάμια είναι ένα **τρίτο είδος Διαδρομής**. Δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη σύνδεση Εξόδων, αλλά συνδέονται μεταξύ τους για να **δημιουργήσουν ένα Ποτάμι**. Τα ποτάμια **δε διασταυρώνονται** με Αυτοκινητοδρόμους ή Σιδηροδρόμους, εκτός αν ένα Ζάρι Ποταμιού φέρει μια **όψη Γέφυρας** που σας το επιτρέπει. Ο πρόσθετος στόχος είναι να δημιουργήσετε το –όσο το δυνατόν– **Μεγαλύτερο Ποτάμι**. Όταν παίζετε με την **Επέκταση Ποταμιού** ★, ισχύουν αυτές οι **αλλαγές** στους κανόνες του βασικού παιχνιδιού:

- Το παιχνίδι διαρκεί μόνο **6 γύρους**.
- Όταν σχεδιάζετε Διαδρομές, **δε χρειάζεται** να σχεδιάσετε **κανένα** από τα Ζάρια Ποταμιού, αν δε θέλετε (θα πρέπει όμως να χρησιμοποιήσετε και τα 4 Ζάρια Διαδρομής).
- Τα Ποτάμια που σχεδιάζετε **δε χρειάζεται** να **συνδέονται** με ήδη υπάρχουσες Διαδρομές ή/και άλλα Ποτάμια.
- **Δεν επιτρέπεται να συνδέετε** Ποτάμια με άλλες Διαδρομές (ούτε με Εξόδους).
- Κάθε άκρη Ποταμιού που **δε συνδέεται** με άλλο Ποτάμι ή με την εξωτερική άκρη του ταμπλό μετράει ως **Λάθος**.
- Στο τέλος επιλέξτε 1 από τα Ποτάμια σας. Κερδίζετε **1 πόντο** για **κάθε τετράγωνο** που διασχίζει το Ποτάμι. Αν **και οι δύο άκρες** του Ποταμιού συνδέονται με την εξωτερική άκρη του ταμπλό, κερδίζετε **3 έξτρα πόντους**.

ΟΨΕΙΣ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ ΠΟΤΑΜΙΟΥ

ΟΨΕΙΣ ΓΕΦΥΡΑΣ



***Παράδειγμα**: Η Νίκη σχεδίασε 2 Ποτάμια. Το μεγαλύτερο, αν συνδεόταν με τις άκρες του ταμπλό, θα κέρδιζε 7 πόντους. Το μικρότερο (πάνω αριστερά στην εικόνα) κερδίζει 8 πόντους (5 για το μήκος και 3 για τη σύνδεση με το ταμπλό), οπότε η Νίκη βαθμολογείται για αυτό.*

★ 8

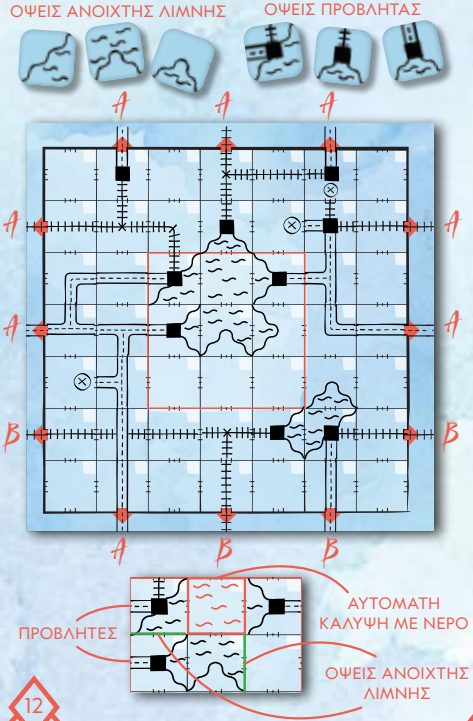
ΖΑΡΙΑ ΛΙΜΝΗΣ

: 6 ΓΥΡΟΙ

Οι Λίμνες έχουν **δύο πλεονεκτήματα**. Μπορείτε να δημιουργήσετε μεγαλύτερα Δίκτυα συνδέοντας τις Διαδρομές σας με μια Λίμνη, αν τα Ζάρια Λίμνης φέρουν μία **Όψη Προβλήτας** που σας το επιτρέπει. Επίσης, κερδίζετε **έξτρα πόντους** για τη **Μικρότερη Λίμνη** στο ταμπλό σας. Όταν παίζετε με **Επέκταση Λίμνης** ★, ισχύουν αυτές οι **αλλαγές** στους κανόνες του βασικού παιχνιδιού:

- Το παιχνίδι διαρκεί μόνο **6 γύρους**.
- Όταν σχεδιάζετε Διαδρομές, **δε χρειάζεται** να σχεδιάσετε **κανένα** από τα Ζάρια Λίμνης, αν δε θέλετε (θα πρέπει όμως να χρησιμοποιήσετε και τα 4 Ζάρια Διαδρομής).
- Οι Λίμνες που σχεδιάζετε **δε χρειάζεται** να **συνδέονται** με ήδη υπάρχουσες Διαδρομές ή/και άλλες Λίμνες.
- Αν ένα τετράγωνο έχει **3** πλευρές που γειτονεύουν με **ανοιχτές πλευρές** Λιμνών, **πρέπει** να **καλυφθεί** ολόκληρο **με νερό** αυτόματα.
- Οι ανοιχτές πλευρές μιας Λίμνης **δε μετριούνται** ως Λάθη στο τέλος του παιχνιδιού.
- Τα Δίκτυα που συνδέονται με την **ίδια Λίμνη** (με Προβλήτες) συνδέονται και **μεταξύ τους**.
- Στο τέλος του παιχνιδιού κερδίζετε **1 πόντο** για κάθε τετράγωνο που καταλαμβάνει η **Μικρότερη Λίμνη** σας.

***Παράδειγμα**: Η Μεγαλύτερη Λίμνη του Χρήστου θα κέρδιζε 7 πόντους, αλλά επειδή έχει και μία Μικρότερη Λίμνη, κερδίζει μόνο 3 πόντους. Ταυτόχρονα, η Μικρότερη Λίμνη τού επέτρεψε να συνδέσει δύο μικρά Δίκτυα σε ένα ενιαίο Δίκτυο με 4 Εξόδους, που κερδίζει 12 πόντους!*



ΕΚΔΟΧΗ: ΕΠΙΛΟΓΗ ΖΑΡΙΩΝ

Σημείωση: Για να παίξετε με αυτόν τον τρόπο, θα χρειαστείτε 1 κουτί «Railroad Ink» για κάθε παίκτη που παίζει το παιχνίδι.

Στην Επιλογή Ζαριών του Railroad Ink ισχύουν οι ίδιοι κανόνες όπως και σε ένα κανονικό παιχνίδι, με μία πολύ σημαντική εξαίρεση: Αντί να χρησιμοποιείτε ένα ενιαίο σετ βασικών (λευκών) Ζαριών Διαδρομής για όλους τους παίκτες, θα **επιλέξετε τα δικά σας ζάρια** από μια κοινή συλλογή στην αρχή κάθε γύρου, δημιουργώντας **το δικό σας, προσωπικό σετ**!

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Ακολουθήστε την κανονική διαδικασία, όπως περιγράφεται στη σελίδα 3, με εξαίρεση το 3ο βήμα. Αντ' αυτού, χρησιμοποιήστε 1 σετ 4 (λευκών) ζαριών για κάθε παίκτη, τοποθετήστε τα όλα μέσα σε ένα από τα κουτιά παιχνιδιού και ανακατέψτε τα. Αυτή θα είναι η **Συλλογή Ζαριών**, επιλέξτε **τυχαία** έναν πρώτο παίκτη: Αυτός ο παίκτης θα χρειαστεί να σχεδιάσει ένα αστεράκι σε ένα σημείο στο ταμπλό του (μη σβήσετε το αστεράκι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασιστεί ποιος κερδίζει σε περίπτωση ισοπαλίας στο τέλος του παιχνιδιού).

ΓΥΡΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

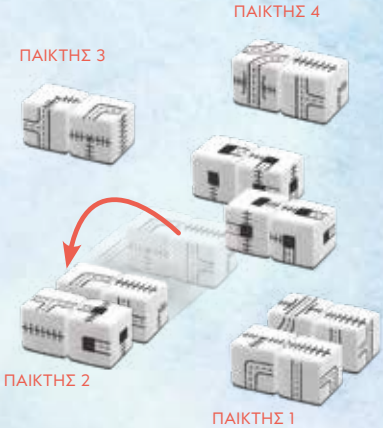
Στην εκδοχή αυτή κάθε γύρος χωρίζεται σε **3 κύρια μέρη**:

- **Ρίξιμο**: *Ρίχνετε τα ζάρια από τη Συλλογή Ζαριών και δημιουργείτε ζεύγη ζαριών.*
- **Επιλογή** : *Επιλέγετε ζεύγη ζαριών με τη σειρά, για να δημιουργήσετε τα δικά σας προσωπικά σετ ζαριών.*
- **Σχεδίαση**: *Σχεδιάζετε τις διαδρομές με βάση τις όψεις που φέρουν τα προσωπικά σας σετ ζαριών.*

ΡΙΞΙΜΟ

Πάρτε **2 τυχαία ζάρια** από τη Συλλογή Ζαριών και ρίξτε τα. Στη συνέχεια πάρτε **το νέο ζεύγος ζαριών** που μόλις δημιουργήσατε και τοποθετήστε το στο κέντρο του τραπεζιού (χωρίς να αλλάξετε το αποτέλεσμά του).

Επαναλάβετε αυτή τη διαδικασία μέχρι να ρίξετε **όλα τα ζάρια** από τη Συλλογή Ζαριών και να τα τοποθετήσετε στο κέντρο του τραπεζιού σε **ξεχωριστά ζεύγη**.



ΕΠΙΛΟΓΗ

Αρχίζοντας με τον πρώτο παίκτη και συνεχίζοντας δεξιόστροφα, κάθε παίκτης πρέπει να επιλέξει **1 ζεύγος ζάρια** και να το τοποθετήσει μπροστά του (εννοείται χωρίς να αλλάξει το αποτέλεσμά τους).

Όταν όλοι οι παίκτες έχουν 1 ζεύγος ζάρια μπροστά τους, κάθε παίκτης πρέπει να επαναλάβει τη διαδικασία (αρχίζοντας από τον πρώτο παίκτη και συνεχίζοντας δεξιόστροφα) και να διαλέξει ένα **δεύτερο ζεύγος ζάρια**.

Όταν ολοκληρωθεί αυτή η διαδικασία, κάθε παίκτης θα έχει **ένα προσωπικό σετ 4 ζαριών** μπροστά του: αυτά είναι τα ζάρια με τις όψεις που θα χρειαστεί να σχεδιάσει στο ταμπλό του για τον συγκεκριμένο γύρο.

ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΠΡΩΤΟΥ ΠΑΙΚΤΗ

Προτού προχωρήσετε στη Φάση Σχεδίασης, καθορίστε ποιος θα είναι ο πρώτος παίκτης στον επόμενο γύρο. Αυτός θα είναι ο παίκτης που έχει **τα ζάρια με τη μικρότερη αξία** στο σετ του. Κάθε παίκτης αθροίζει την αξία πόντων των ζαριών (βλ. πίνακα δεξιά). Ο παίκτης που έχει το **χαμηλότερο σύνολο** θα είναι ο πρώτος παίκτης στον επόμενο γύρο.

Σε περίπτωση ισοπαλίας, ο παίκτης που που επέλεξε ένα ζεύγος ζαριών τελευταίος θα είναι ο πρώτος παίκτης στον επόμενο γύρο.

0 ΠΟΝΤΟΙ

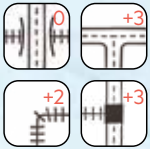
1 ΠΟΝΤΟΣ

2 ΠΟΝΤΟΙ

3 ΠΟΝΤΟΙ

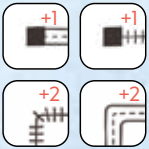
Είναι εύκολο να θυμάστε την αξία των ζαριών: Παρατηρήστε ότι η αξία κάθε όψης είναι ίση με τον αριθμό ανοιχτών άκρων που έχει, εκτός από τα κομμάτια με 0 πόντους.

ΠΑΙΚΤΗΣ 1



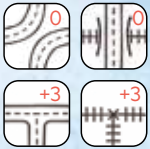
8 ΠΟΝΤΟΙ

ΠΑΙΚΤΗΣ 2



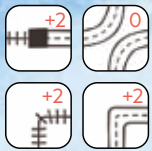
6 ΠΟΝΤΟΙ

ΠΑΙΚΤΗΣ 3



6 ΠΟΝΤΟΙ

ΠΑΙΚΤΗΣ 4



6 ΠΟΝΤΟΙ

***Παράδειγμα**: Ο παίκτης 1 έχει 8 πόντους, περισσότερους από τους άλλους παίκτες, άρα δε θα είναι ο πρώτος παίκτης που θα παίξει. Οι παίκτες 2, 3 και 4 έχουν ισοπαλία με 6 πόντους καθένας. Αφού ο παίκτης 4 είναι ο τελευταίος που διάλεξε ζάρια μεταξύ των παικτών με ισοπαλία, αυτός θα είναι ο πρώτος παίκτης στον επόμενο γύρο.*

ΣΧΕΔΙΑΣΗ

Στη **Σχεδίαση** ισχύουν οι ίδιοι κανόνες όπως και στο κανονικό παιχνίδι, με εξαίρεση ότι κάθε παίκτης θα χαράξει διαδρομές με βάση **το δικό του σετ 4 ζαριών** αντί να χρησιμοποιήσει ένα κανονικό ζάρι.

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΓΥΡΟΥ

Στο τέλος του γύρου τοποθετήστε όλα τα βασικά (λευκά) ζάρια πίσω στη Συλλογή Ζαριών και **αρχίστε τον επόμενο γύρο** με ένα νέο Ρίξιμο.

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι τελειώνει στο τέλος του **7ου γύρου**. Ακολουθήστε τους βασικούς κανόνες του παιχνιδιού για να καθορίσετε τον νικητή. Οι ισοπαλίες κερδίζονται με **αντίστροφη φορά** (αριστερόστροφα), αρχίζοντας από τον παίκτη δεξιά του παίκτη με το αστεράκι πάνω στο ταμπλό του.

ΕΚΔΟΧΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΜΕ ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ

Στην εκδοχή Επιλογή Ζαριών μπορείτε να παίξετε επίσης με κάποια Επέκταση: Σε αυτή την περίπτωση ισχύουν όλοι οι βασικοί κανόνες, **αλλά δε θα επιλέξετε** τα Ζάρια Επέκτασης: τα Ζάρια Επέκτασης θα είναι κοινά για όλους τους παίκτες όπως στην κανονική εκδοχή.