ΟΔΗΓΙΕΣ

ΣΤΗΣΙΜΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- Το ταμπλό τοποθετείται στο κέντρο, ανάμεσα στους παίκτες.
- Κάθε παίκτης παίρνει από μια βάση γραμμάτων.
- Οι παίκτες αναποδογυρίζουν τα γράμματα, τα ανακατώνουν και παίρνουν 7 γράμματα ο καθένας, τα οποία τοποθετούν στη δική τους βάση. Τα υπόλοιπα, τα αφήνουν συγκεντρωμένα στην άκρη του παιχνιδιού, έτσι ώστε όλοι οι παίκτες να μπορούν να τα φτάσουν.
- Ένας παίκτης αναλαμβάνει να σημειώνει σ' ένα φύλλο χαρτί τη βαθμολογία των παικτών κάθε φορά που παίζουν.

ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

- Οι παίκτες αποφασίζουν τη διάρκεια του παιχνιδιού: Είτε το παιχνίδι θα σταματήσει μόλις κάποιος παίκτης φτάσει το σύνολο της βαθμολογίας που θα συμφωνήσουν ή μόλις τελειώσουν τα γράμματα.
- Για να αποφασίσουν ποιος παίκτης θα παίξει πρώτος, αναποδογυρίζουν τα γράμματα και τραβούν από ένα. Ο παίκτης που τράβηξε γράμμα με τον μεγαλύτερο αριθμό, παίζει πρώτος. Ύστερα, το παιχνίδι συνεχίζεται σύμφωνα με τη φορά των δεικτών του ρολογιού.
- Ο πρώτος παίκτης, κοιτάζει στη βάση των γραμμάτων του να δει εάν με αυτά που διαθέτει, μπορεί να σχηματίσει μια λέξη.
- Εάν μπορεί,
  - τότε την τοποθετεί στο κέντρο του ταμπλό, με ένα γράμμα να καλύπτει το διάστημα στο κέντρο του ταμπλό με το όνομα του παιχνιδιού.
  - Τότε ο παίκτης, κοιτάζει τον αριθμό στο κάτω δεξί μέρος κάθε γράμματος, ο οποίος αντιστοιχεί στο βαθμό κάθε γράμματος και τα προσθέτει.
  - Κατόπιν, κοιτάζει εάν ένα ή περισσότερα γράμματα καλύπτουν ένα από τα έγχρωμα διαστήματα στο ταμπλό, με την ένδειξη: +5, +10, +15, +20.
    Τότε στο άθροισμα των γραμμάτων, προσθέτει και τον αριθμό ή τους αριθμούς που υποδεικνύονται στα έγχρωμα διαστήματα που καλύπτουν τα γράμματα της λέξης. Έτσι ο παίκτης διαμορφώνει τη βαθμολογία του, την οποία σημειώνει στο χαρτί.
- Εάν δεν μπορεί να σχηματίσει λέξη
  - Τότε μπορεί να ανταλλάξει γράμματα που έχει στη βάση του, με άλλα γράμματα που βρίσκονται στην άκρη του παιχνιδιού:
  - **α.** Εάν αλλάξει μέχρι και 2 γράμματα, τότε μπορεί να προσπαθήσει να σχηματίσει και μια λέξη στο ταμπλό.
  - **β.** Εάν αλλάξει από 3 έως και όλα του τα γράμματα, τότε χάνει τη σειρά του, χωρίς να μπορεί να σχηματίσει λέξη γι αυτό το γύρο.
  - Εναλλακτικά, μπορεί απλά να μην παίξει και να δώσει τη σειρά του στον επόμενο παίκτη.

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Όταν οι παίκτες χρησιμοποιήσουν όλα τα γράμματα ή με τα γράμματα που έμειναν δεν μπορούν να σχηματίσουν κι άλλες λέξεις, τότε το παιχνίδι τελειώνει. Νικητής είναι ο παίκτης με τη μεγαλύτερη βαθμολογία.

ΓΕΝΙΚΑ

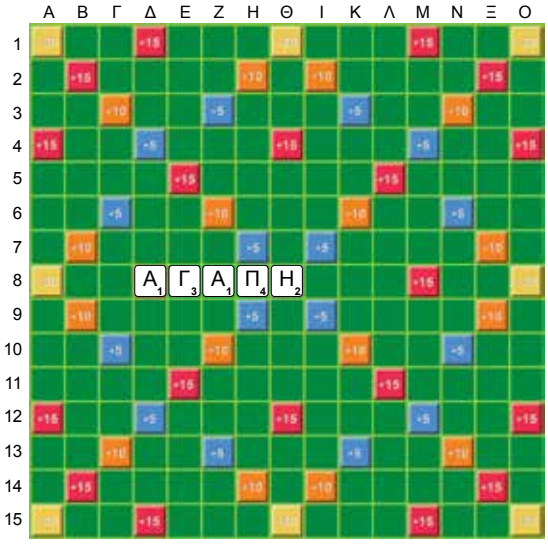
- Κάθε λέξη που υπάρχει στο ελληνικό λεξικό, είναι αποδεκτή, σε οποιοδήποτε χρόνο, πτώση ή αριθμό. Απαγορεύεται η χρήση αποστρόφου.
- Η βαθμολογία των έγχρωμων τετραγώνων στο ταμπλό, μετρά ΜΟΝΟ για την πρώτη λέξη που σχηματίζεται πάνω σε αυτά. Αν προστεθούν γράμματα σε αυτή τη λέξη με αποτέλεσμα να έχουμε μια «καινούργια» λέξη, τότε η βαθμολογία υπολογίζεται προσθέτοντας μόνο το βαθμό κάθε γράμματος της καινούργιας λέξης (συμπεριλαμβάνει τα γράμματα της «παλαιάς» λέξης). Δηλαδή, η βαθμολογία των έγχρωμων τετραγώνων της «παλαιάς» λέξης, δεν προστίθεται στη καινούργια λέξη.
- Σε περίπτωση που τα <u>πρόσθετα γράμματα</u> της καινούργιας λέξης ακουμπήσουν σε νέα έγχρωμα τετράγωνα στο ταμπλό, τότε στη συνολική βαθμολογία προστίθεται και η βαθμολογία μόνο αυτών των καινούργιων έγχρωμων τετραγώνων.
- Οι λέξεις στο ταμπλό σχηματίζονται οριζόντια ή κάθετα μόνο και διαβάζονται από αριστερά προς τα δεξιά ή από πάνω προς τα κάτω αντίστοιχα. Τα καινούρια γράμματα μπορούν να προστεθούν είτε από αριστερά είτε από δεξιά μιας υπάρχουσας λέξης. Αντίστοιχα, για μια κάθετη λέξη, τα καινούρια γράμματα μπορούν να προστεθούν είτε από το πάνω είτε από το κάτω μέρος της υπάρχουσας λέξης.
- Τα «Λευκά» τετράγωνα χρησιμοποιούνται ως «μπαλαντέρ» και δεν προσθέτουν οποιοδήποτε βαθμό στη βαθμολογία. Αν όμως τοποθετηθούν πάνω σε έγχρωμο τετράγωνο, τότε η βαθμολογία αυτού του τετραγώνου προστίθεται στη τελική βαθμολογία της λέξης.
- Εάν τοποθετηθεί μια λέξη στο ταμπλό την οποία ΑΜΦΙΣΒΗΤΟΥΝ οι υπόλοιποι παίκτες, θα πρέπει να δηλώσουν την αμφισβήτησή τους ΠΡΙΝ να παίξει ο επόμενος παίκτης, προκειμένου να γίνει έλεγχος της συγκεκριμένης λέξης σε κάποιο λεξικό.
- Αν κατά το σχηματισμό μιας λέξης, τα γράμματα «ακουμπήσουν» σε άλλα γράμματα, τότε θα πρέπει να σχηματίζουν λέξη και με αυτά ή να αποτελούν μια επέκταση της λέξης όπου ανήκουν αυτά τα γράμματα (Βλ. παράδειγμα, 4ος παίκτης).

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

1ος παίκτης

- Σχηματίζει τη λέξη **ΑΓΑΠΗ**
- Η βαθμολογία του είναι
  α. από τα γράμματα = 1+3+1+4+2 = 11 βαθμοί
  β. από το διάστημα «Δ8» (+15) πάνω στο οποίο είναι το 1ο γράμμα «Α»=15 βαθμοί

Συνολική βαθμολογία:
26 βαθμοί



2ος παίκτης

- Προσθέτει τα γράμματα Π, Μ,Ε και σχηματίζει τη λέξη **ΠΑΜΕ**
- Η βαθμολογία είναι
  α. από τα γράμματα: 4+1+4+2 = 11 βαθμοί
  β. Επειδή το διάστημα «Δ8» (+15) είχε καλυφθεί από την ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΗ λέξη, ο 2ος παίκτης ΔΕΝ παίρνει αυτούς τους παραπάνω βαθμούς.

3ος παίκτης

- Προσθέτει τα γράμματα Δ, Ι,Ν,Α και σχηματίζει τη λέξη **ΕΔΙΝΑ**
- Η βαθμολογία είναι
  α. από τα γράμματα: 2+5+2+4+1 = 14 βαθμοί
  β. από το διάστημα «Ζ10» (+10) πάνω στο οποίο είναι το γράμμα «Ι»= 10 βαθμοί

Συνολική βαθμολογία:
24 βαθμοί

4ος παίκτης

- Προσθέτει τα γράμματα Α, Ν και σχηματίζει τις ΤΡΕΙΣ λέξεις **ΝΑ** & **ΑΝ** κάθετα, καθώς και ΑΝ οριζόντια.
- Η βαθμολογία είναι
  α. από τα γράμματα της 1ης λέξης, 4+1 = 5 βαθμοί
  β. από τα γράμματα της 2ης λέξης 1+4= 5 βαθμοί
  γ. από της γράμματα της 3ης λέξης οριζόντια, 1+4=5 βαθμοί

Συνολική βαθμολογία:
15 βαθμοί