

Quantum®

Μετά το **Qwixx** και το **Qwinto** ήρθε το τρίτο της σειράς!



Παίκτες: 2-4

Ηλικία: από 8 ετών

Διάρκεια: 15 λεπτά περίπου

Τα ζάρια

2

1

2

3

4

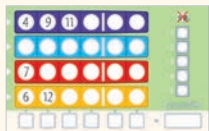
5

6

Έχετε ένα απλό λευκό ζάρι (με τους αριθμούς 1-6) και έξι ειδικά χρωματιστά ζάρια. Κάθε χρωματιστό ζάρι έχει τους αριθμούς από το 1 ως το 6 σε τέσσερα χρώματα: κόκκινο, κίτρινο, μπλε και μοβ. Οι αριθμοί στα χρωματιστά ζάρια, όμως, δεν βρίσκονται όλοι από το 1 ως το 6, αλλά μοιράζονται διαφορετικά στα ζάρια.

Μαντεύοντας τους αριθμούς

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, κάθε παίκτης σημειώνει αριθμούς σε τέσσερις χρωματιστές σειρές στην κάρτα που έχει μπροστά του. Οι αριθμοί θα πρέπει να σημειώνονται πάντα **από τα αριστερά στα δεξιά** σε κάθε μία από τις χρωματιστές σειρές – κενά **δεν** επιτρέπονται. Οι αριθμοί σε κάθε χρωματιστοί σειρά πρέπει πάντοτε να μεγαλώνουν από τα αριστερά στα δεξιά και ως την παχιά γραμμή της κάρτας – από εκείνο το σημείο και μετά θα πρέπει να μικραίνουν. Κάθε παίκτης μπορεί να αποφασίσει πώς θα τοποθετήσει τους αριθμούς. Μπορεί για παράδειγμα να σημειώσει έναν αριθμό στην κίτρινη σειρά πρώτα, μετά έναν αριθμό στη μοβ σειρά, μετά έναν ακόμη στην κίτρινη σειρά, στη συνέχεια έναν ακόμη αριθμό στην κίτρινη σειρά, μετά έναν αριθμό στην κόκκινη σειρά, κ.ο.κ.



Ο Θωμάς έχει ήδη σημειώσει 6 αριθμούς στην κάρτα του. Οι αριθμοί μεγαλώνουν πάντοτε από τα αριστερά στα δεξιά σε κάθε χρωματιστή σειρά.

Μόλις ένας παίκτης γεμίσει πλήρως μία κάθετη στήλη, σκοράρει τον **δεύτερο μικρότερο σε αξία** αριθμό που υπάρχει στη σειρά και τον σημειώνει στο λευκό κουτί που υπάρχει από κάτω. **Σημείωση:** Αν υπάρχουν περισσότεροι από ένας αριθμός που να έχουν την ίδια αξία στην κάθετη σειρά, τότε σκοράρει τον αμέσως μεγαλύτερο σε αξία αριθμό της στήλης.



Ο Θωμάς πέρασε ήδη την παχιά γραμμή στη μοβ και την κόκκινη σειρά. Οι αριθμοί μετά την παχιά γραμμή μικραίνουν σε αξία. Ο Θωμάς έχει ήδη συμπληρώσει τις δύο πρώτες κάθετες στήλες. Στην πρώτη στήλη, ο δεύτερος χαμηλότερος σε αξία αριθμός είναι το 4, που σημαίνει πως σκοράρει 4 σε εκείνη τη στήλη. Στη δεύτερη στήλη, ο δεύτερος χαμηλότερος σε αξία αριθμός είναι το 10, που του δίνει 10 πόντους.

Σπάνια περίπτωση: Αν κάποιος παίκτης έχει σημειώσει ακριβώς τον ίδιο αριθμό τέσσερις φορές σε μία κάθετη στήλη, τότε σκοράρει τον συγκεκριμένο αριθμό σαν πόντους. Για παράδειγμα, αν κάποιος παίκτης έχει τον αριθμό 6 να εμφανίζεται τέσσερις φορές στην πρώτη στήλη της κάρτας του, τότε θα πάρει 6 πόντους από τη στήλη εκείνη.

Το παιχνίδι

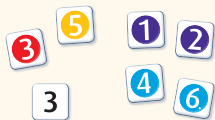
Κάθε παίκτης παίρνει μπροστά του μία κάρτα και ένα μαρκαδοράκι. Ο πρώτος παίκτης βγαίνει με κλήρωση. Ο παίκτης που παίζει πρώτος ακολουθεί τα εξής τρία βήματα:

A) Ο παίκτης παίρνει στα χέρια του **και τα επτά ζάρια** και τα ρίχνει όλα μαζί. Αν είναι ευχαριστημένος με τη ζαριά του, τότε δεν τα ξαναρίχνει. Αν δεν είναι ευχαριστημένος με τη ζαριά του, τότε μπορεί να τα ρίξει για δεύτερη φορά, επιλέγοντας αν θα ξαναρίξει και τα επτά ζάρια ή μόνο κάποια από αυτά.

Σημείωση: Ο παίκτης μπορεί να δει ποια χρώματα έχουν επάνω τα ζάρια που έριξε προτού τα ξαναρίξει. **Παράδειγμα:** Η **Στέλλα αφήνει στην άκρη τέσσερα ζάρια μετά την πρώτη της ζαριά και ξαναρίχνει τα υπόλοιπα τρία.**

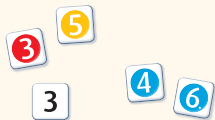
B) Ο παίκτης ξεχωρίζει τα ζάρια με βάση τα χρώματά τους και αφήνει στην άκρη το λευκό ζάρι. Τώρα έχει τη δυνατότητα (δεν είναι απαραίτητο να το κάνει όμως) να επιλέξει **ένα** χρώμα και να σημειώσει το άθροισμα των ζαριών του συγκεκριμένου χρώματος στην αντίστοιχη στήλη της κάρτας του (οι υπόλοιποι παίκτες δεν μπορούν να το σημειώσουν και εκείνοι).

Πολύ σημαντικό: Το άθροισμα του **λευκού ζαριού** προστίθεται πάντα σε **κάθε ένα** από τα τέσσερα χρώματα.



Είναι η σειρά της Στέλλας. Μετά τη δεύτερη ζαριά της, έχει τις εξής επιλογές και μπορεί να διαλέξει μία από αυτές. Θα μπορούσε να σημειώσει 6 για το κόκκινο. Θα μπορούσε να σημειώσει 8 για το κίτρινο. Ή να σημειώσει ένα 6 για το μοβ. Στο μπλε μπορεί να σημειώσει αν θέλει 13. Η Στέλλα αποφασίζει να σημειώσει το 6 για το μοβ στην αντίστοιχη μοβ στήλη της κάρτας της.

Γ) Για να δείξει στους άλλους τι σημείωσε, ο παίκτης βάζει στην άκρη τα χρωματιστά ζάρια του χρώματος που επέλεξε. Στη συνέχεια, **όλοι** οι παίκτες μπορούν (αλλά δεν είναι υποχρεωμένοι να το κάνουν) να σημειώσουν οποιοδήποτε από τα **τρία** χρώματα που **περίσσεψαν** στην κάρτα τους. Το λευκό ζάρι πάλι προστίθεται στο άθροισμα κάθε χρώματος. Πολλοί παίκτες επιτρέπεται να επιλέξουν το ίδιο χρώμα και να το σημειώσουν στην αντίστοιχη στήλη. **Σημείωση:** Αν ο ενεργός παίκτης **δεν** σημείωσε κάποιον αριθμό στο βήμα Β (διαβάστε επίσης και το «Προσοχή, άκυρη ζαριά»), τότε **και τα τέσσερα** χρώματα είναι διαθέσιμα σε **όλους** τους παίκτες και μπορούν να τα επιλέξουν στο βήμα Γ.



Η Στέλλα χρησιμοποίησε τα μοβ ζάρια στο βήμα Β και τα βάζει στην άκρη. Τρία χρώματα είναι τώρα διαθέσιμα για όλους τους παίκτες: το κόκκινο, το κίτρινο και το μπλε. Η Στέλλα επιλέγει να σημειώσει στην κάρτα της 8 για το κίτρινο. Ο Θωμάς και η Έλενα σημειώνουν και οι δύο 6 για το κόκκινο. Ο Λεωνίδας σημειώνει 13 για το μπλε.

Προσοχή, άκυρη ζαριά: Αν ο **ενεργός παίκτης** ήδεν σημείωσε κάποιον αριθμό στο βήμα Β ούτε και στο βήμα Γ, θα πρέπει να σημειώσουν την «άκυρη ζαριά» (mishthrow) στην κάρτα τους. Οι υπόλοιποι παίκτες δεν σημειώνουν άκυρη ζαριά. Η πρώτη άκυρη ζαριά μετράει για -1 πόντους, η δεύτερη για -2, η τρίτη -3 κ.ο.κ. Το παιχνίδι συνεχίζεται δεξιόστροφα και ο επόμενος παίκτης ακολουθεί πλέον στη σειρά του τα βήματα Α, Β και Γ. Το παιχνίδι συνεχίζεται με τον ίδιο τρόπο παρακάτω.

Τι συμβαίνει αν δεν υπάρχει κάποιο χρώμα;

Αν ο παίκτης ολοκλήρωσε τη σειρά του (έχει τη δυνατότητα να ρίξει τα ζάρια έως 2 φορές το πολύ) και δεν υπάρχει διαθέσιμο στο τραπέζι κάποιο χρώμα (ή και

περισσότερα), τότε το λευκό ζάρι μετράει ως το σκορ για το χρώμα που λείπει.



Είναι η σειρά του Λεωνίδα. Μετά από 2 ζαριές, δεν έχει ρίξει ούτε κόκκινο ούτε μοβ. Μπορεί να σημειώσει ένα από τα παρακάτω σύμφωνα με το βήμα Β: ένα 3 για το κόκκινο, ένα 8 για το κίτρινο, ένα 3 για το μοβ και ένα 19 για το μπλε. Ο Λεωνίδας αποφασίζει να σημειώσει το 3 για το μοβ στη μοβ

στήλη της κάρτας του. Όλοι οι παίκτες έχουν στη συνέχεια διαθέσιμα τα υπόλοιπα χρώματα (3 στο κόκκινο, 8 στο κίτρινο, 19 στο μπλε) για το βήμα Γ.

Συμβουλή: Το υψηλότερο σκορ που μπορεί θεωρητικά να σημειωθεί σε κάθε χρώμα (έχοντας ήδη υπολογίσει και το λευκό ζάρι) είναι 33 πόντοι – αυτό όμως είναι κάτι εξαιρετικά σπάνιο. Οι παίκτες δεν θα πρέπει γι' αυτό να αφήσουν τους αριθμούς να μεγαλώσουν πολύ στις τρεις πρώτες στήλες τους. Δεν είναι εύκολο να φτάσει κανείς σκορ μεγαλύτερο από το 20, ακόμη και το 15 σε κάποιο χρώμα.

Τέλος παιχνιδιού και τελικό σκοράρισμα

Το παιχνίδι τελειώνει όταν κάποιος παίκτης έχει συμπληρώσει **τελείως και τις τέσσερις χρωματιστές στήλες** της κάρτας του. Αν έχουν ήδη ολοκληρώσει το παιχνίδι με το βήμα Β, τότε δεν συνεχίζουν στο βήμα Γ. Το παιχνίδι επίσης τελειώνει **μετά το βήμα Γ** αν κάποιος παίκτης έχει σημειώσει στην κάρτα του την **πέμπτη του άκυρη ζαριά**. Κάθε παίκτης στη συνέχεια αθροίζει το σκορ που έχει σημειώσει στις συμπληρωμένες στήλες του (οι μη συμπληρωμένες στήλες δεν δίνουν πόντους). Οι πόντοι από τις άκυρες ζαριές αφαιρούνται από το τελικό σκορ. Όποιος έχει τους περισσότερους πόντους στο τέλος κερδίζει το παιχνίδι.



Η Έλενα έχει συμπληρώσει τελείως και τις 4 χρωματιστές στήλες και έτσι το παιχνίδι ολοκληρώνεται. Σκοράρει 57 πόντους (6+8+12+16+11+4) από τις έξι συμπληρωμένες στήλες της. Αφαιρεί συνολικά 6 πόντους για τις τρεις άκυρες ζαριές της (-1, -2, -3). Το τελικό σκορ της Έλενας είναι 51.