

TWINKLE *του Θοδωρή Καρβούνη*

Ένα παιχνίδι για 1-4 παίκτες, από 8 ετών και άνω, διάρκειας 15 λεπτών.



ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

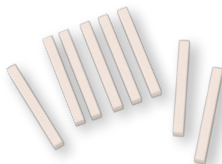
Στο **Twinkle** το απέραντο σύμπαν έρχεται στο τραπέζι σας καθώς εσείς φτιάχνετε τους δικούς σας αστερισμούς. Ως δημιουργοί αστερισμών, η αποστολή σας είναι να διακοσμήσετε τον νυχτερινό ουρανό χρησιμοποιώντας πολύχρωμα ζάρια στην θέση των αστεριών και να κερδίσετε τους υπόλοιπους δημιουργούς που μοιράζονται μαζί σας τον ίδιο στόχο. Επιλέξτε προσεκτικά τα ζαρο-αστέρια σας, “διαβάστε” τους αντιπάλους σας και ρισκάρτε όταν χρειαστεί ώστε να φτάσετε στην τελική νίκη.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

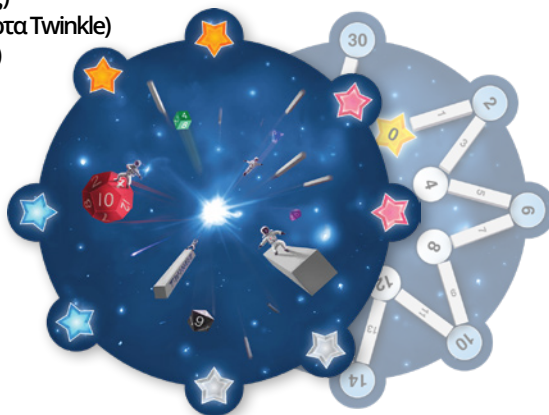
1. 30 πολύεδρα ζάρια σε 5 είδη και 6 χρώματα
2. 28 Σύνδεσμοι
3. 1 Ταμπλό δυο όψεων (Γαλαξία και Σκοραρίσματος)
4. 7 Κάρτες Σκοραρίσματος (1 για κάθε χρώμα ζαριών & η Κάρτα Twinkle)
5. 20 Κάρτες Αποστολών (10 ασημένιες, 10 χάλκινες)
6. 4 Κάρτες Δοκιμασίας (για παιχνίδι ενός παίκτη)
7. 4 Δείκτες Σκοραρίσματος



1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΓΙΑ 2 ΕΩΣ 4 ΠΑΙΚΤΕΣ

1. Τοποθετήστε το Ταμπλό στην μέση του τραπεζιού, έτσι ώστε ο κάθε παίκτης να αντικρίζει **δυο Αρχικά Αστερία του ίδιου χρώματος**, τα οποία του ανήκουν. Αυτή η πλευρά του Ταμπλό αναπαριστά το κέντρο του γαλαξία που θα φιλοξενήσει τους **αστερισμούς** των παικτών. Έπειτα, δώστε στον κάθε παίκτη τον **Δείκτη Σκοραρίσματος** που αντιστοιχεί στο χρώμα των Αρχικών Αστεριών του.
2. Ανάλογα με τον αριθμό των παικτών κάντε τα εξής:
 - Για **παιχνίδι 2 παικτών**, επιλέξτε τυχαία 4 από τις 6 Κάρτες Σκοραρίσματος.
 - Για **παιχνίδι 3 παικτών**, επιλέξτε τυχαία 5 από τις 6 Κάρτες Σκοραρίσματος.
 - Για **παιχνίδι 4 παικτών**, πάρτε και τις 6 Κάρτες Σκοραρίσματος.
 Τοποθετήστε τις Κάρτες Σκοραρίσματος ανοικτές έτσι ώστε να φαίνονται καθαρά από όλους τους παίκτες. Στη συνέχεια βάλτε τα ζάρια των αντίστοιχων χρωμάτων, **πλην των ζαριών d8 (οκτάεδρα)**, δίπλα στις κάρτες αυτές, όπως φαίνονται στην εικόνα, (απεικονίζεται το στήσιμο για 4 παίκτες).
3. Επιλέξτε τα αντίστοιχα ζάρια **d8** και αφού τα ρίξετε, τοποθετήστε τα στο κέντρο του Ταμπλό, χωρίς να αλλάξετε το αποτέλεσμα που έφεραν.
4. Τοποθετήστε την Κάρτα **Twinkle** ανοιχτή, δίπλα από τις υπόλοιπες Κάρτες Σκοραρίσματος.
5. Δώστε στον κάθε παίκτη από **7 Συνδέσμους**.
6. Τοποθετήστε πίσω στο κουτί όλα τα υπόλοιπα περιεχόμενα που δεν έχετε χρησιμοποιήσει.
7. Ο παίκτης που είδε πιο πρόσφατα ένα πεφταστέρι παίζει πρώτος και οι υπόλοιποι παίκτες συνεχίζουν με δεξιόστροφη φορά. Εναλλακτικά, επιλέξτε τυχαία τον πρώτο παίκτη.



ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ΖΑΡΙΩΝ

Στο παιχνίδι υπάρχουν 5 διαφορετικά είδη ζαριών, τα οποία εμφανίζονται στην παρακάτω εικόνα από το μικρότερο στο μεγαλύτερο. Το **αποτέλεσμα** του κάθε ζαριού μετά από μια ρίψη, είναι ο αριθμός που βρίσκεται στην πάνω έδρα του. Στη περίπτωση του τετράεδρου ζαριού το αποτέλεσμα βρίσκεται στην κορυφή της πυραμίδας.

- Τετράεδρο ζάρι, ονομασία: d4 – εύρος αποτελέσματος: 1-4
- Εξάεδρο ζάρι, ονομασία: d6 – εύρος αποτελέσματος: 1-6
- Οκτάεδρο ζάρι, ονομασία: d8 – εύρος αποτελέσματος: 1-8
- Δεκάεδρο ζάρι, ονομασία: d10 – εύρος αποτελέσματος: 1-10 (το 10 απεικονίζεται ως 0)
- Δωδεκάεδρο ζάρι, ονομασία: d12 – εύρος αποτελέσματος: 1-12



Τα 30 ζάρια συνιστούν **6 σετ χρωμάτων** (κόκκινο, κίτρινο, μπλε, πράσινο, μαύρο, μωβ). Στο κάθε χρώμα αντιστοιχεί από μια Κάρτα Σκοραρίσματος.

ΣΥΝΟΨΗ

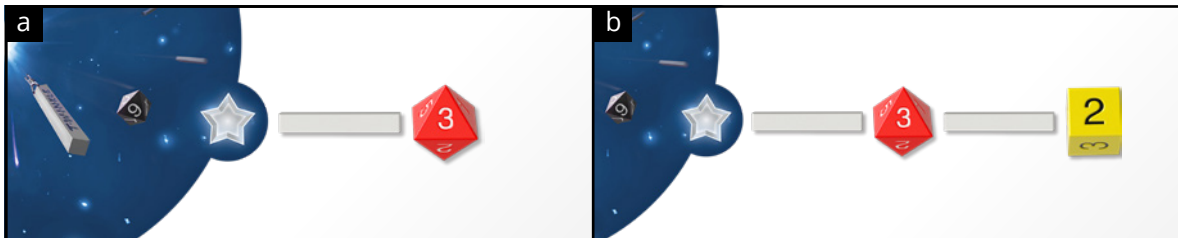
Οι παίκτες ανταγωνίζονται στην δημιουργία του καλύτερου αστερισμού. Ο κάθε παίκτης διαλέγει και τοποθετεί τα ζαροαστέρια του στον δικό του χώρο, συνδέοντάς τα μεταξύ τους έτσι ώστε να σχηματίσει τον δικό του μοναδικό αστερισμό. Τοποθετώντας τα κατάλληλα ζάρια στις κατάλληλες θέσεις, βοηθούν τα αστέρια να λάμψουν μέσα στον νυκτερινό ουρανό, καθορίζοντας το ποιος θα κερδίσει τον τίτλο του καλύτερου αστρικού δημιουργού.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το ταμπλό έχει 8 Αρχικά Αστέρια και στον κάθε παίκτη αντιστοιχούν 2 αστέρια του ίδιου χρώματος. Από αυτά τα 2 Αρχικά Αστέρια οι παίκτες θα ξεκινήσουν να προσθέτουν ζάρια για να σχηματίσουν τον αστερισμό τους (1 ζάρι σε κάθε γύρο), τοποθετώντας συνολικά 7 ζάρια. Στο τέλος του παιχνιδιού, οι παίκτες θα σκοράρουν Πόντους Νίκης για τα ζάρια στους αστερισμούς τους, από τις διάφορες Κάρτες Σκοραρίσματος.

ΕΠΙΛΟΓΗ ΖΑΡΙΟΥ

Στην σειρά του, ο κάθε παίκτης επιλέγει ένα ζάρι και το συνδέει είτε **α) με ένα από τα Αρχικά Αστέρια του**, είτε **β) με ένα ήδη τοποθετημένο ζάρι**, προσθέτοντας έναν Σύνδεσμο ανάμεσα τους.



Η επιλογή ενός ζαριού γίνεται με έναν από τους 2 τρόπους:

1. Επιλογή ενός ζαριού, έπειτα από ρίψη τριών:

Ο παίκτης επιλέγει 3 από τα διαθέσιμα ζάρια του παιχνιδιού. Αυτό σημαίνει ότι αυτή η επιλογή μπορεί να περιέχει **οποιοδήποτε συνδυασμό** από τα ζάρια που είναι κοντά στις Κάρτες Σκοραρίσματος ή/και από τα ζάρια d8 που είναι στο κέντρο του Ταμπλό.

Στη συνέχεια, ο παίκτης ρίχνει τα 3 ζάρια και **επιλέγει 1** από αυτά. Τέλος, το τοποθετεί στον αστερισμό του, συνδέοντάς το είτε με ένα οποιοδήποτε από τα Αρχικά Αστέρια του, είτε με ένα ζάρι που έχει ήδη τοποθετηθεί σε κάποιο προηγούμενο γύρο.

Τα άλλα 2 ζάρια τα επιστρέφει στην αρχική τους θέση. Στη περίπτωση που ο παίκτης τα πήρε δίπλα από τις Κάρτες Σκοραρίσματος τα επιστρέφει στο ίδιο σημείο. Στη περίπτωση που έχουν παρθεί ένα ή περισσότερα ζάρια d8, επιστρέφονται πίσω στο κέντρο του Ταμπλό **χωρίς να αλλαχθεί το αποτέλεσμα της νέας ρίψης**.

2. Επιλογή ενός ζαριού d8 χωρίς ρίψη:

Ο παίκτης επιλέγει ένα **οποιοδήποτε ζάρι d8** από τα ζάρια που είναι τοποθετημένα στο κέντρο του Ταμπλό.

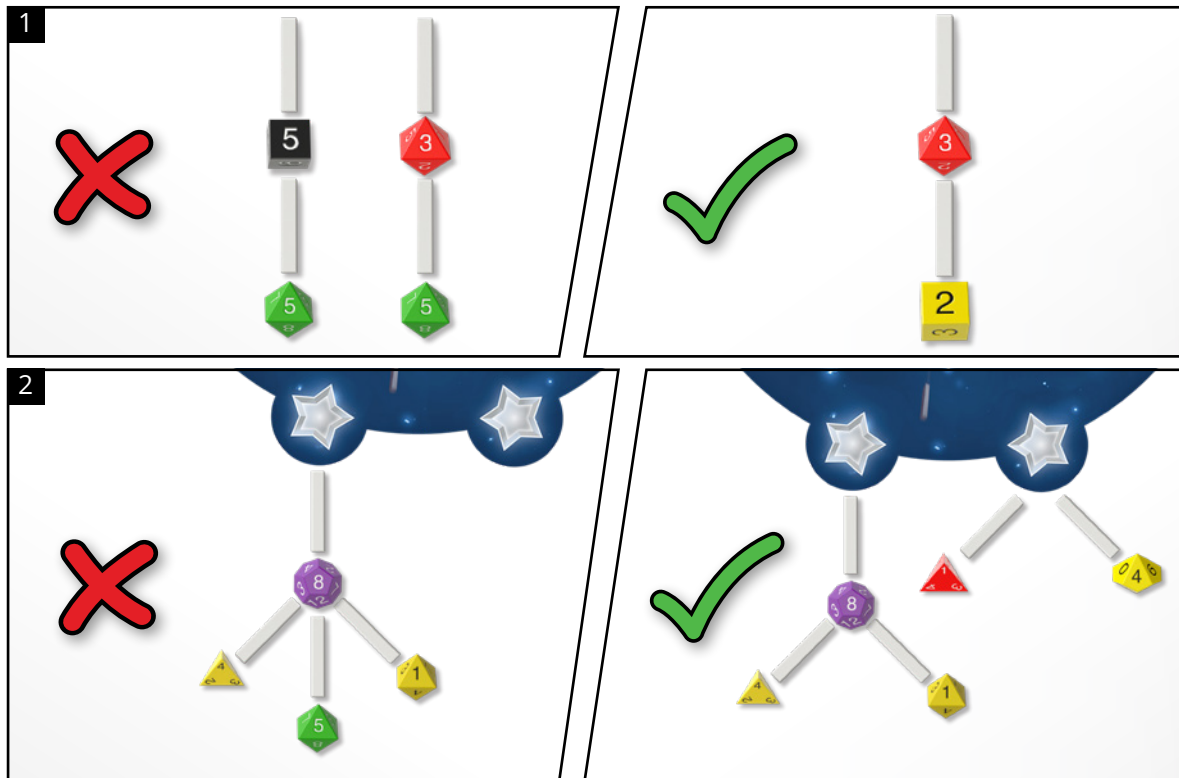
Στη συνέχεια, χωρίς να αλλάξει το αποτέλεσμα του ζαριού, το τοποθετεί στον αστερισμό του, συνδέοντάς το είτε με ένα οποιοδήποτε από τα Αρχικά Αστέρια του, είτε με ένα ζάρι που έχει ήδη τοποθετήσει σε κάποιο προηγούμενο γύρο.



ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΚΑΙ ΣΥΝΔΕΣΗ ΖΑΡΙΟΥ

Η τοποθέτηση και σύνδεση του ζαριού γίνεται τηρώντας πάντα τις δύο παρακάτω συνθήκες:

1. Κάθε ζάρι που τοποθετείται και συνδέεται με ένα ήδη τοποθετημένο ζάρι, θα πρέπει να έχει αυστηρά μικρότερο αποτέλεσμα.
2. Κάτω από κάθε Αρχικό Αστέρι ή κάθε ζάρι, ο παίκτης μπορεί να τοποθετήσει έως 2 Συνδέσμους.



Προσοχή! Οι παίκτες πρέπει υποχρεωτικά να τοποθετήσουν ένα ζάρι εφόσον μπορούν. Στην περίπτωση που κάποιος παίκτης δεν μπορεί να τοποθετήσει κανένα από τα ζάρια που έριξε λόγω των παραπάνω συνθηκών, τότε χάνει την σειρά του και παίζει ο επόμενος παίκτης. Στο τέλος του έβδομου γύρου οι παίκτες που έχουν χάσει τη σειρά τους, συνεχίζουν να παίζουν με δεξιόστροφη φορά μέχρι να τοποθετήσουν όλους τους συνδέσμους τους.

Στην εξαιρετική περίπτωση που ένας παίκτης έχει τοποθετήσει στον αστερισμό του ζάρια με αποτέλεσμα 1 και είναι αδύνατο να συνδέσει κάτω από αυτά νέα ζάρια, χάνει την σειρά του έως το τέλος του παιχνιδιού.

ΚΑΡΤΕΣ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑΤΟΣ

Κάθε χρωματικό σετ ζαριών έχει τον δικό του τρόπο να σκοράρει, ο οποίος και περιγράφεται στην αντίστοιχη Κάρτα Σκοραρίσματος. Οι κάρτες αυτές, μαζί με την Κάρτα Twinkle δίνουν την ευκαιρία στους παίκτες να επιλέξουν τη στρατηγική τους. Οι Κάρτες Σκοραρίσματος είναι οι εξής:

ΚΙΤΡΙΝΑ ΖΑΡΙΑ - “ΟΣΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ, ΤΟΣΟ ΚΑΛΥΤΕΡΑ”

Σκοράρουν πόντους ανάλογα με το πλήθος τους, **οπουδήποτε κι αν είναι τοποθετημένα** μέσα στον αστερισμό του παίκτη, σύμφωνα με τον παρακάτω πίνακα:

Πλήθος κίτρινων ζαριών	1	2	3 ή περισσότερα
Πόντοι Νίκης	1	3	6



ΜΠΛΕ ΖΑΡΙΑ - “ΠΑΝΕ ΧΕΡΙ-ΧΕΡΙ”

Το κάθε ζεύγος μπλε ζαριών που συνδέεται κάτω από το ίδιο ζάρι ή από το ίδιο Αρχικό Αστέρι, σκοράρει **4 Πόντους Νίκης**. Σε οποιαδήποτε άλλη περίπτωση, το κάθε μπλε ζάρι σκοράρει **1 Πόντο Νίκης**.

ΠΡΑΣΙΝΑ ΖΑΡΙΑ - “ΕΚΤΙΜΟΥΝ ΤΟΥΣ ΣΥΓΓΕΝΕΙΣ ΤΟΥΣ”

Το κάθε πράσινο ζάρι σκοράρει **1 Πόντο Νίκης**. Επιπρόσθετα, σκοράρουν **1 Πόντο Νίκης** για κάθε ζάρι ίδιου είδους αλλά διαφορετικού χρώματος, που υπάρχει τοποθετημένο οπουδήποτε μέσα στον αστερισμό του παίκτη.

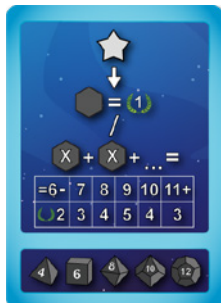


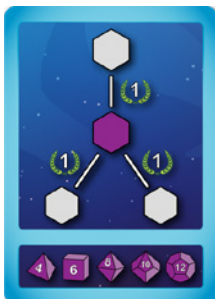
ΜΑΥΡΑ ΖΑΡΙΑ - “ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΤΟ ΑΘΡΟΙΣΜΑ ΤΟΥΣ”

Αν υπάρχει μόνο ένα μαύρο ζάρι οπουδήποτε κάτω από κάποιο Αρχικό Αστέρι ενός παίκτη, τότε σκοράρει **1 Πόντο Νίκης**. Αν υπάρχουν περισσότερα, τότε σκοράρουν Πόντους Νίκης σύμφωνα με τον παρακάτω πίνακα:

Άθροισμα	6 ή λιγότερα	7	8	9	10	11 ή περισσότερα
Πόντοι Νίκης	2	3	4	5	4	3

Οι παίκτες θα πρέπει να υπολογίσουν τα μαύρα ζάρια ξεχωριστά για κάθε Αρχικό Αστέρι.





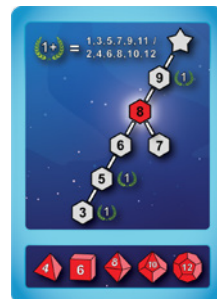
ΜΩΒ ΖΑΡΙΑ - “ΘΕΛΟΥΝ ΠΟΛΛΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ”

Το κάθε μωβ ζάρι σκοράρει 1 Πόντο Νίκης για κάθε σύνδεσή του με οποιαδήποτε άλλο ζάρι (αλλά όχι Αρχικό Αστέρι).

ΚΟΚΚΙΝΑ ΖΑΡΙΑ - “ΜΟΝΑ Η ΖΥΓΑ; ΙΔΟΥ Η ΑΠΟΡΙΑ”

Το κάθε κόκκινο ζάρι –ανεξαρτήτως του αποτελέσματος του– σκοράρει Πόντους Νίκης, ίσους με το πλήθος των υπόλοιπων μονών ή ζυγών ζαριών (όσα είναι περισσότερα), που βρίσκονται στην ίδια γραμμή με αυτό, συμπεριλαμβανομένων (αν υπάρχουν) άλλων κόκκινων ζαριών. Ως γραμμή νοείται μια συνεχόμενη ένωση ζαριών που ξεκινά από Αρχικό Αστέρι και τελειώνει στο τελευταίο συνδεδεμένο ζάρι. Το κάθε κόκκινο ζάρι σκοράρει Πόντους Νίκης από μια μόνο γραμμή.

Για παράδειγμα, εάν σε μια γραμμή που περιέχει ένα κόκκινο ζάρι, υπάρχουν 3 ζάρια με μονό αποτέλεσμα τότε σκοράρει 3 Πόντους Νίκης.



ΤWINKLE (ΑΦΟΡΑ ΟΛΑ ΤΑ ΖΑΡΙΑ) - “ΑΣΤΕΡΑΚΙ ΜΟΥ ΛΑΜΠΡΟ”

Κάθε φορά που ο παίκτης τοποθετεί κάτω από ένα ζάρι ένα νέο με περισσότερες έδρες, (θυμίζουμε ότι το αποτέλεσμα πρέπει πάντα να έχει μικρότερο αριθμό), τότε σκοράρει 2 Πόντους Νίκης.

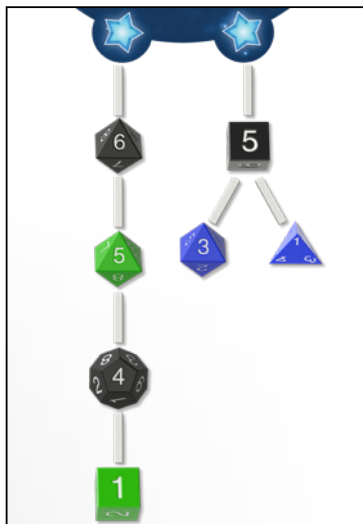
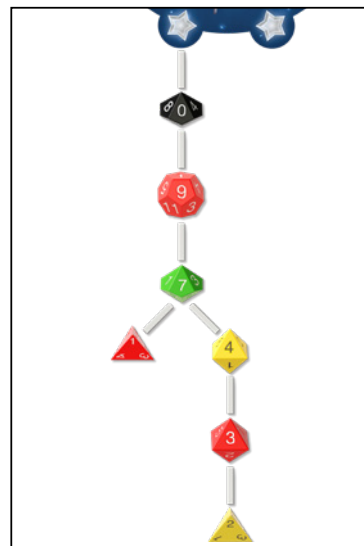
Το ζάρι αυτό είναι το αστέρι που ενώ τοποθετείται κάτω από τα υπόλοιπα ζαρο-αστέρια, είναι φωτεινότερο και λαμπυρίζει (Twinkle) περισσότερο μέσα στον νυχτερινό ουρανό.



ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑΤΩΣ ΑΠΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ 3 ΠΑΙΚΤΩΝ

Ο Βασίλης σκοράρει **16 Πόντους Νίκης**:

- **2 πόντους** από το κόκκινο d12 που κάνει Twinkle.
- **1 πόντο** από το μαύρο d10, γιατί δεν υπάρχουν άλλα μαύρα ζάρια κάτω από το ίδιο Αρχικό Αστέρι.
- **3 πόντους** από τα δυο κίτρινα ζάρια που διαθέτει στον αστερισμό του.
- **2 πόντους** από το πράσινο d10, γιατί υπάρχει ακόμα ένα d10 στον αστερισμό του.
- **8 πόντους** από τα κόκκινα ζάρια. Πιο αναλυτικά, το κόκκινο d12 σκοράρει 3 πόντους διότι ανήκει στην ίδια γραμμή με το μαύρο d10, το κίτρινο d8 και το κίτρινο d4 που έχουν ζυγό αποτέλεσμα. Το κόκκινο d8 σκοράρει 3 πόντους από το μαύρο d10, το κίτρινο d8 και το κίτρινο d4 που έχουν μονό αποτέλεσμα. Τέλος, το κόκκινο d4 σκοράρει 2 πόντους από το πράσινο d10 και το κόκκινο d12 που έχουν μονό αποτέλεσμα.

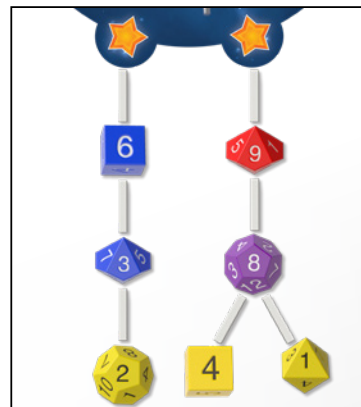


Η Ελισάβετ σκοράρει **18 Πόντους Νίκης**:

- **4 πόντους** από το μαύρο d12 και το μπλε d8 που κάνουν Twinkle.
- **5 πόντους** από τα μαύρα ζάρια. Πιο αναλυτικά, το μαύρο d8 και το μαύρο d12 έχουν άθροισμα 10 και δίνουν 4 πόντους, γιατί βρίσκονται και τα δυο κάτω από τον ίδιο Αρχικό Αστέρι. Ο 5ος πόντος προέρχεται από το μαύρο d6, γιατί βρίσκεται μόνο του κάτω από το Αρχικό Αστέρι του.
- **4 πόντους** από τα μπλε ζάρια, γιατί συνδέονται κάτω από το ίδιο ζάρι.
- **5 πόντους** από τα πράσινα ζάρια, γιατί υπάρχουν δυο d6 και τρία d8 στον αστερισμό.

Η Άννα σκοράρει **19 Πόντους Νίκης**:

- **6 πόντους** από το μπλε d10, το κίτρινο d12 και το μωβ d12 που κάνουν Twinkle.
- **2 πόντους** από τα μπλε ζάρια. Πιο αναλυτικά, δίνουν από έναν πόντο το καθένα διότι δεν συνδέονται κάτω από το ίδιο ζάρι ή Αρχικό Αστέρι.
- **2 πόντους** από το κόκκινο d10 που έχει δυο ζάρια με ζυγά αποτελέσματα στην γραμμή του.
- **3 πόντους** από το μωβ d12 γιατί συνδέεται με άλλα τρία ζάρια.
- **6 πόντους** από τα τρία κίτρινα ζάρια που διαθέτει στον αστερισμό της.



ΜΕΤΡΗΣΗ ΠΟΝΤΩΝ – ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι τελειώνει όταν όλοι οι παίκτες έχουν τοποθετήσει και τους 7 Συνδέσμους τους (αν είναι εφικτό). Τότε, όλοι οι αστερισμοί θεωρούνται ολοκληρωμένοι.

Τα ζάρια που έχουν περισέψει επιστρέφουν πίσω στο κουτί. Για να υπολογίσετε την τελική βαθμολογία, γυρίστε το κεντρικό Ταμπλό από την πίσω πλευρά όπου υπάρχει ο **Μετρητής Πόντων**.

Ο κάθε παίκτης τοποθετεί τον Δείκτη Σκοραρίσματος του στην αρχή του Μετρητή Πόντων, (στον αριθμό 0).

Στη συνέχεια το σκορ του κάθε παίκτη υπολογίζεται με βάση τις Κάρτες Σκοραρίσματος. Οι παίκτες προχωρούν τους Δείκτες Σκοραρίσματος τους ανάλογα με τους πόντους που σκοράρουν για κάθε κάρτα. Ο παίκτης με τους περισσότερους Πόντους Νίκης είναι ο νικητής. Σε περίπτωση ισοπαλίας κερδίζει ο ισοπαλος παίκτης που έπαιξε τελευταίος.

Καλή Διασκέδαση!

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΓΙΑ ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟΥΣ

Οι παίκτες που έχουν ήδη παίξει το βασικό παιχνίδι και επιθυμούν μια μεγαλύτερη πρόκληση, μπορούν να διαλέξουν 1 από τις 3 ακόλουθες επιλογές κατά την προετοιμασία του παιχνιδιού, εμπλουτίζοντας με αυτόν τον τρόπο τις επιλογές σκοραρίσματος:



Χάλκινο Επίπεδο: Επιλέξτε τυχαία μια Χάλκινη Κάρτα Αποστολής και τοποθετήστε την ανοικτή δίπλα από τις υπόλοιπες Κάρτες Σκοραρίσματος, ώστε να φαίνεται καθαρά από όλους τους παίκτες.

Ασημένιο Επίπεδο: Επιλέξτε τυχαία δυο Ασημένιες Κάρτες Αποστολών και τοποθετήστε τες ανοικτές δίπλα από τις υπόλοιπες Κάρτες Σκοραρίσματος, ώστε να φαίνονται καθαρά από όλους τους παίκτες.

Διαμαντένιο Επίπεδο: Επιλέξτε τυχαία 1 Χάλκινη και 2 Ασημένιες Κάρτες Αποστολών και τοποθετήστε τες ανοικτές δίπλα από τις υπόλοιπες Κάρτες Σκοραρίσματος, ώστε να φαίνονται καθαρά από όλους τους παίκτες.

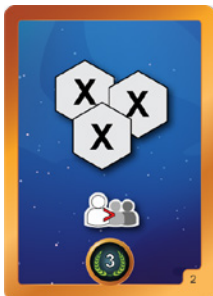
A. ΧΑΛΚΙΝΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΑΠΟΣΤΟΛΩΝ

Οι Χάλκινες Κάρτες χωρίζονται σε δυο είδη αποστολών και όλες σκοράρουν 3 Πόντους Νίκης στο τέλος του παιχνιδιού:

- i. Οι 6 Χάλκινες Κάρτες Αποστολών που εμπεριέχουν τα σύμβολα  &  είναι ανταγωνιστικές και δίνουν 3 Πόντους Νίκης στον **έναν παίκτη** που διεκπεραιώνει καλύτερα τα κριτήρια της αποστολής. Σε περίπτωση ισοπαλίας, τότε όλοι οι ισοπαλοι παίκτες σκοράρουν 3 Πόντους Νίκης.
- ii. Οι υπόλοιπες 4 Χάλκινες Κάρτες Αποστολών δίνουν 3 Πόντους Νίκης **στον κάθε παίκτη** που τις εκπληρώνει. *(Όλες οι κάρτες, έχουν αρίθμηση στο κάτω μέρος τους για την ευκολότερη εύρεση τους στο βιβλίο κανόνων.)*

Κάρτα Νο.1

Ο παίκτης που έχει τοποθετήσει σε μία γραμμή του αστερισμού του τα περισσότερα ζάρια σκοράρει **3 Πόντους Νίκης**. Ως γραμμή νοείται μια συνεχόμενη ένωση ζαριών που ξεκινά από Αρχικό Αστέρι και τελειώνει στο τελευταίο συνδεδεμένο ζάρι.

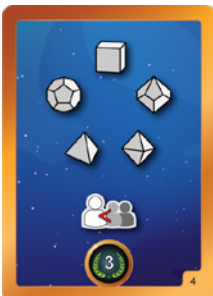
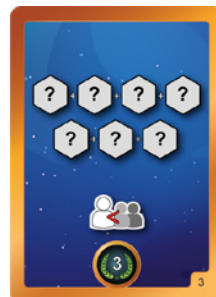


Κάρτα Νο.2

Ο παίκτης που έχει τοποθετήσει στον αστερισμό του τα περισσότερα ζάρια με το ίδιο αποτέλεσμα, σκοράρει **3 Πόντους Νίκης**.

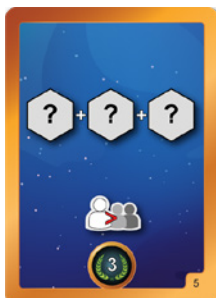
Κάρτα Νο.3

Ο παίκτης με το μικρότερο άθροισμα, από όλα τα ζάρια του αστερισμού του, σκοράρει **3 Πόντους Νίκης**.



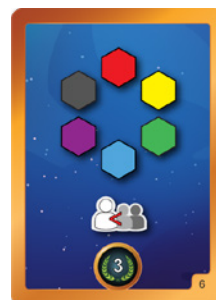
Κάρτα Νο.4

Ο παίκτης που έχει τοποθετήσει στον αστερισμό του τα λιγότερα είδη ζαριών (d4,d6,d8,d10,d12), σκοράρει **3 Πόντους Νίκης**.



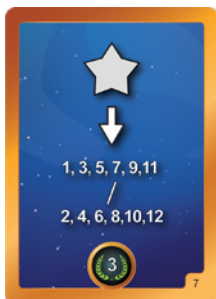
Κάρτα Νο.5

Ο παίκτης με το μεγαλύτερο άθροισμα των αποτελεσμάτων τριών οποιοδήποτε ζαριών του αστερισμού του, σκοράρει **3 Πόντους Νίκης**.



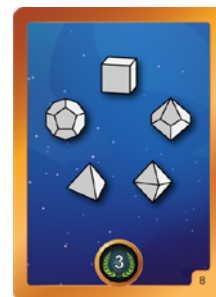
Κάρτα Νο.6

Ο παίκτης με τα λιγότερα χρώματα ζαριών στον αστερισμό του, σκοράρει **3 Πόντους Νίκης**.



Κάρτα Νο.7

Κάθε παίκτης σκοράρει **3 Πόντους Νίκης** αν κάτω από το κάθε Αρχικό Αστέρι όλα τα ζάρια (αν υπάρχουν) έχουν όλα μονό ή όλα ζυγό αποτέλεσμα.



Κάρτα Νο.8

Κάθε παίκτης που έχει τοποθετήσει στον αστερισμό του και τα 5 διαφορετικά είδη ζαριών (d4,d6,d8,d10,d12), σκοράρει **3 Πόντους Νίκης**.

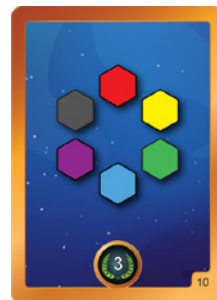


Κάρτα Νο.9

Κάθε παίκτης που έχει τοποθετήσει στον αστερισμό του μόνο ζάρια με αποτέλεσμα ίσο ή μικρότερο του 6, σκοράρει 3 Πόντους Νίκης.

Κάρτα Νο.10

Ο κάθε παίκτης που έχει τοποθετήσει στον αστερισμό του όλα τα χρώματα ζαριών που παίζουν στο παιχνίδι, σκοράρει 3 Πόντους Νίκης.



Β. ΑΣΗΜΕΝΙΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΑΠΟΣΤΟΛΩΝ

Οι Ασημένιες Κάρτες Αποστολών μπορούν να διεκπεραιωθούν πολλαπλές φορές από τους παίκτες στους αστερισμούς τους και σκοράρουν στο τέλος του παιχνιδιού ανάλογα με την ιδιότητα της καθεμιάς. (Όλες οι κάρτες, έχουν αρίθμηση στο κάτω μέρος τους για την ευκολότερη εύρεση τους στο βιβλίο κανόνων.)



Κάρτα Νο.11

Κάθε φορά που ένα ζάρι ενός χρώματος συνδέεται με άλλο ζάρι ίδιου χρώματος, ο παίκτης σκοράρει 1 Πόντο Νίκης.

Κάρτα Νο.12

Κάθε φορά που ένα ζάρι έχει αποτέλεσμα -2 από το αποτέλεσμα του ζαριού που είναι συνδεδεμένο από πάνω του, ο παίκτης σκοράρει 1 Πόντο Νίκης.





Κάρτα Νο.17

Εάν οπουδήποτε στον αστερισμό ενός παίκτη υπάρχει εξάεδρο ζάρι d6 και άλλο ζάρι με αποτέλεσμα 3 ή 10εδρο ζάρι d10 και άλλο ζάρι με αποτέλεσμα 4, τότε ο παίκτης σκοράρει **2 Πόντους Νίκης**. Τα παραπάνω ζάρια δεν μπορούν να σκοράρουν σε δύο ή περισσότερους συνδυασμούς.

Κάρτα Νο.18

Όταν οπουδήποτε κάτω από ένα αρχικό αστέρι υπάρχει ζάρι με το ίδιο χρώμα ή αποτέλεσμα που υπάρχει οπουδήποτε σε ζάρι κάτω από το άλλο αρχικό αστέρι, τότε ο παίκτης σκοράρει **1 Πόντο Νίκης**. Ένα ζάρι δεν μπορεί να σκοράρει πάνω από μια φορά.

Ωστόσο, όταν οπουδήποτε κάτω από ένα αρχικό αστέρι υπάρχει ζάρι με το ίδιο χρώμα και αποτέλεσμα που υπάρχει οπουδήποτε σε ζάρι κάτω από το άλλο αρχικό αστέρι, τότε ο παίκτης σκοράρει **2 Πόντους Νίκης**.

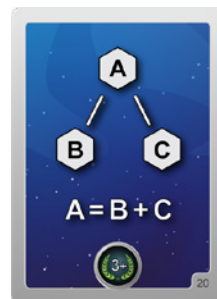


Κάρτα Νο.19

Κάθε φορά που δύο ζάρια με το ίδιο αποτέλεσμα συνδέονται κάτω από ένα οποιοδήποτε ζάρι ή αρχικό αστέρι ο παίκτης σκοράρει **2 Πόντους Νίκης**.

Κάρτα Νο.20

Κάθε φορά που το άθροισμα των αποτελεσμάτων δύο ζαριών (B+C) ενός παίκτη είναι ίσο με το αποτέλεσμα του ζαριού (A) που αυτά συνδέονται, ο παίκτης σκοράρει **3 Πόντους Νίκης**.



ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΕΝΑΝ ΠΑΙΚΤΗ

Το TWINKLE περιέχει μια αρκετά απαιτητική δοκιμασία για έναν παίκτη, αποτελούμενη από **40 μοναδικά επίπεδα**. Για περάσετε επιτυχώς αυτή την δοκιμασία θα πρέπει να ολοκληρώσετε όλα τα επίπεδα, ένα-ένα. *Καθώς αυτό είναι αρκετά πιθανό να μην ολοκληρωθεί σε μια μόνο συνεδρία παιχνιδιού, σας προτείνουμε να σημειώνετε πιο είναι το τελευταίο επίπεδο που ολοκληρώσατε.*

Προετοιμάστε το παιχνίδι όπως περιγράφεται στην σελίδα 2, με μόνη εξαίρεση στο δεύτερο βήμα, όπου θα πρέπει να τοποθετήσετε τις **4 Κάρτες Σκοραρίσματος** με τα αντίστοιχα ζάρια τους και τις **Ασημένιες και Χάλκινες Κάρτες Αποστολών**, σύμφωνα με το ισχύων επίπεδο της δοκιμασίας όπως απεικονίζεται στην **Κάρτα Δοκιμασίας**.



Παράδειγμα στησίματος για το επίπεδο 12

Για να ολοκληρώσετε επιτυχώς ένα επίπεδο της δοκιμασίας, θα πρέπει:

- 1) Να συλλέξετε τουλάχιστον 20 Πόντους Νίκης από τις Κάρτες Σκοραρίσματος και Twinkle.
 - 2) Να εκπληρώσετε τις προϋποθέσεις των Καρτών Αποστολής του συγκεκριμένου επιπέδου
- Αν καταφέρετε να πραγματοποιήσετε μόνο ένα από τα δυο παραπάνω κριτήρια (ή κανένα), τότε χάνετε και θα πρέπει να ξαναπαίξετε το επίπεδο από την αρχή.

Οι κανόνες εκπλήρωσης για τις περισσότερες Χάλκινες Κάρτες Αποστολών διαφέρουν από το παιχνίδι 2-4 παικτών και εξηγούνται παρακάτω:

Κάρτα No.1: Φτιάξτε μια γραμμή 5 ζαριών ή παραπάνω.

Κάρτα No.2: Να έχετε 3 ίδια νούμερα από αποτελέσματα ζαριών στον αστερισμό σας.

Κάρτα No.3: Το άθροισμα και των 7 ζαριών σας θα πρέπει να είναι μικρότερο του 30.

Κάρτα No.4: Ο αστερισμός σας θα πρέπει να περιέχει ζάρια μόνο από 3 είδη.

Κάρτα No.5: Το άθροισμα από 3 ζάρια σας θα πρέπει να είναι 16 ή μεγαλύτερο.

Κάρτα No.6: Ο αστερισμός σας θα πρέπει να περιέχει ζάρια μόνο από 3 χρώματα.

Κάρτα No.7: Το κάθε Αρχικό Αστέρι θα πρέπει να έχει κάτω από αυτό, ζάρια μόνο με μονό αποτέλεσμα ή μόνο με ζυγό αποτέλεσμα.

Κάρτα No.8: Ο αστερισμός σας θα πρέπει να περιέχει όλα τα είδη ζαριών.

Κάρτα No.9: Όλα τα αποτελέσματα των ζαριών σας θα πρέπει να είναι 6 ή μικρότερα.

Κάρτα No.10: Ο αστερισμός σας θα πρέπει να περιέχει όλα τα χρώματα ζαριών.

Όλες οι Ασημένιες Κάρτες Αποστολών εκπληρώνονται όταν διεκπαιρεύετε τις **κανονικές τους προϋποθέσεις (σελίδες 12-14) τουλάχιστον μια φορά.**

Για παράδειγμα, μπορείτε να εκπληρώσετε την προϋπόθεση της Κάρτας Αποστολής Νο.16 όταν έχεις στον αστερισμό σου τουλάχιστον ένα ζάρι με αποτέλεσμα "1".

Σημαντικό: Οι Ασημένιες και οι Χάλκινες Κάρτες Αποστολών ΔΕΝ δίνουν κανέναν Πόντο Νίκης κατά την διάρκεια της δοκιμασίας. Απλά περιορίζουν τις επιλογές σας στην κάθε παρτίδα και θα πρέπει να εκπληρώσετε τις προϋποθέσεις τους προκειμένου να μπορέσετε να ολοκληρώσετε το κάθε επίπεδο επιτυχώς.

Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, μπορείτε να αναποδογυρίζετε τις κάρτες που έχουν ολοκληρωθεί, έτσι ώστε να μείνετε συγκεντρωμένοι στις ενεργές αποστολές.

Ο τελευταίος κανόνας, που διαφέρει από το παιχνίδι 2-4 παικτών, είναι πως σε κάθε γύρο είστε υποχρεωμένοι να **αφαιρέσετε 1 ζάρι εκτός παιχνιδιού.** Αφού ρίξετε 3 ζάρια και επιλέξετε το 1 για να το συνδέσετε στον αστερισμό σας, θα πρέπει να αποφασίσετε ποιο από τα υπόλοιπα 2 θα πρέπει να αφαιρέσετε. Ωστόσο, στην περίπτωση που επιλέξετε ένα ζάρι d8 από το Ταμπλό, τότε θα πρέπει να αφαιρέσετε κάποιο άλλο d8. Αν δεν υπάρχουν άλλα διαθέσιμα d8, τότε θα πρέπει να αφαιρέσετε ένα οποιοδήποτε άλλο διαθέσιμο ζάρι της επιλογής σας. Αυτό σημαίνει πως σε κάθε παρτίδα ο παίκτης θα αφαιρεί συνολικά 7 ζάρια.

Συμβουλή: Η δοκιμασία για έναν παίκτη δεν είναι εύκολη. Θα πρέπει να μάθετε πώς να κερδίζετε όσους περισσότερους Πόντους Νίκης μπορείτε από το κάθε ζάρι και να μην ξεχάσετε να σκοράρετε την Κάρτα Twinkle αρκετές φορές!

Εκτός από τα υπάρχοντα επίπεδα δοκιμασίας, μπορείτε να δημιουργήσετε και τα δικά σας επίπεδα συνδυάζοντας οποιοσδήποτε Κάρτες Σκοραρίσματος και Αποστολών επιθυμείτε. Αυτό θα σας βοηθήσει να εστιάσετε σε συγκεκριμένες κάρτες, να καταλάβετε καλύτερα τους κανόνες τους και να παίξετε TWINKLE σαν πρωταθλητή!

Καλή επιτυχία, Αστρο-Δημιουργέ!

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Σχεδιαστής: Θοδωρής Καρβούνης
 Εικονογράφηση: Γιώργος Βάσσοσ – Sergi Marcet
 3D/Σχεδιασμός Γραφικών: V-GAMES
 Μετάφραση: V-GAMES
 Ανάπτυξη Παιχνιδιού: V-GAMES
www.v-games.eu

Powered by:



the 21st century cube
 VERDES INNOVATIONS S.A.

CHILIIOMODI-CORINTHOS GREECE 20008

Tel: +30 2741 0 99280, FAX: +30 2741 0 99281

E-mail: support@v-cubes.com

www.v-cubes.com

Όλα τα δικαιώματα διατηρούνται. Αυτό το παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο για ψυχαγωγικούς σκοπούς.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ: Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 3 ετών. Αυτό το παιχνίδι περιέχει μικρά μέρη που μπορούν να καταποθούν ή να εισπνευστούν. Διατηρήστε αυτές τις πληροφορίες. Τα εικαστικά δεν είναι δεσμευτικά. Τα σχήματα και τα χρώματα μπορεί να αλλάξουν. Οποιαδήποτε αναπαραγωγή αυτού του παιχνιδιού, εν όλω ή εν μέρει, σε οποιοδήποτε μέσο, φυσικό ή ηλεκτρονικό, απαγορεύεται αυστηρά χωρίς γραπτή άδεια από τις ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΕΣ ΒΕΡΔΕ Α.Ε.