

Silver & Gold

Phil Walker-Harding



100 σταυροί – 1000 θησαυροί!

Παίκτης: 2-4

Ηλικία: 8 ετών και άνω

Διάρκεια: περίπου 20 λεπτά

Υλικά

47 κάρτες θησαυρού

Από κάθε χρώμα (λιλά, πορτοκαλί, πράσινο, γκρι) υπάρχουν 12 κάρτες (από το γκρι μόνο 11). Στη διάρκεια του παιχνιδιού σημειώνονται με σταυρό τα πλαίσια από τις κάρτες θησαυρού. Μια κάρτα θησαυρού **με όλους τους σταυρούς** δίνει τόσους νικητήριοις πόντους, όσοι αναφέρονται επάνω αριστερά. Σε ορισμένες κάρτες, επάνω δεξιά, υπάρχει μια σφραγίδα, με την οποία μπορούν να κερδηθούν πρόσθετοι νικητήριοι πόντοι (μπόνους).

Νικητήριοι πόντοι



14 πλαίσια

Σφραγίδα



10 πλαίσια

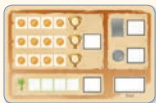
8 κάρτες εκστρατείας (6 διαφορετικά δείγματα)

Οι κάρτες εκστρατείας καθορίζουν ποια πλαίσια και με ποια σειρά πρέπει να τσεκαριστούν με σταυρό. Ανοίγεται πάντα μια **κάρτα** εκστρατείας, η οποία ισχύει για **όλους** τους παίκτες. Όταν ανοίξουν επτά από τις συνολικά οκτώ κάρτες εκστρατείας, ολοκληρώνεται ένας πλήρης γύρος.



Θα πρέπει να τσεκαριστούν με σταυρό ακριβώς 3 πλαίσια σε ευθεία γραμμή.

4 κάρτες αξιολόγησης



1 κάρτα γύρου



Μετά από κάθε γύρο που θα παιχτεί διαγράφεται ένα από τα 4 πλαίσια του γύρου.

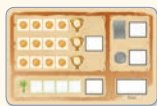
Αυτό το σχέδιο υπάρχει σε 8 κάρτες εκστρατείας.

4 μολύβια



Προετοιμασία παιχνιδιού

Κάθε παίκτης παίρνει από ένα **μολύβι** και μια **κάρτα αξιολόγησης**, την οποία αφήνει ανοιχτή μπροστά του. Οι **47 κάρτες θησαυρού** ανακατεύονται. Κάθε παίκτης παίρνει **4 κάρτες θησαυρού** και διαλέγει **δύο οποιοσδήποτε** από αυτές, τις οποίες αποθέτει ανοιχτές μπροστά του τη μια δίπλα από την άλλη. Τις άλλες δύο κάρτες θησαυρού ο κάθε παίκτης τις επιστρέφει.



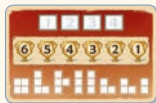
κάρτα Σκορ



Η Σάρα έλαβε τέσσερις κάρτες θησαυρού και διάλεξε δύο από αυτές, με τις οποίες θα ήθελε να παίξει.

Η **κάρτα του γύρου** πέφτει ανοιχτή στο μέσο του τραπεζιού. Τώρα, όλες οι κάρτες θησαυρού που απέμειναν ανακατεύονται και τοποθετούνται στο μέσον του τραπεζιού ως καλυμμένη στοίβα καρτών θησαυρού. Οι **τέσσερις επάνω κάρτες θησαυρού** της στοίβας καλύπτονται και τοποθετούνται δίπλα ως **ανοιχτός λογαριασμός**. **Οδηγία:** Στη διάρκεια του παιχνιδιού ο ανοιχτός λογαριασμός αντιστοιχίζεται σε τέσσερις κάρτες.

Οι 8 κάρτες εκστρατείας ανακατεύονται επίσης και τοποθετούνται ως καλυμμένη στοίβα καρτών εκστρατείας δίπλα από τον ανοιχτό λογαριασμό. Τέλος ορίζεται ακόμα ένας οποιοσδήποτε παίκτης ως αρχικός παίκτης. **Οδηγία:** Ο αρχικός παίκτης αλλάζει κάθε φορά στη διάρκεια του παιχνιδιού μετά από την 3 πράξη σύμφωνα με τη φορά των δεικτών του ρολογιού.



Κάρτα γύρου



Στοιβα καρτών θησαυρού



ανοιχτός λογαριασμός 4 καρτών θησαυρού



Στοιβα καρτών θησαυρού

Διαδικασία του παιχνιδιού

Συνοπτική παρουσίαση: Ανοίγεται πάντα **μια** κάρτες εκστρατείας. Αυτή η κάρτα ισχύει για όλους τους παίκτες – σύμφωνα με αυτή την κάρτα ο καθένας βάζει ένα σταυρό σε μια από τις δύο κάρτες θησαυρού που διαθέτει. Ανοίγονται οι 7 από τις συνολικά 8 κάρτες εκστρατείας και σημειώνονται τα πλαίσια με σταυρούς – απομένει μια κάρτα η οποία **δε** χρησιμοποιείται. Έτσι τελειώνει ο γύρος. Με τον τρόπο αυτό παίζονται συνολικά 4 πλήρεις γύροι. Τέλος, ο κάθε παίκτης μετά από τον 4. γύρο υπολογίζει του νικητήριοις πόντους του.

Εκτελούνται διαδοχικά οι εξής **3 ενέργειες**:

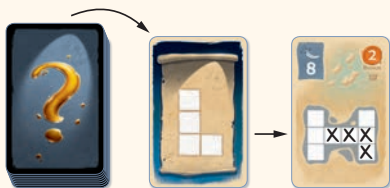
1. Ενέργεια: Κάλυψη κάρτας εκστρατείας

Ο παίκτης που ξεκινά καλύπτει **την επάνω κάρτα εκστρατείας της στοίβας** και την ακουμπά δίπλα ανοιχτή, ώστε να είναι ευδιάκριτη.

2. Ενέργεια: Τσεκάρισμα πλαισίων με σταυρό

Όλοι οι παίκτες σημειώνουν με σταυρό **ένα** οποιοδήποτε από τα δύο πλαίσια από τις κάρτες θησαυρού – σύμφωνα με το πρότυπο της καλυμμένης κάρτας εκστρατείας. Το σχέδιο μπορεί να περιστραφεί κατά 90° ή 180°, ή και να αντιστραφεί, αλλά σε αντίθετη περίπτωση πρέπει να διατηρηθεί πλήρες και χωρίς καμία αλλαγή. **Κάθε ένα** πλαίσιο από κάρτες θησαυρού θα πρέπει να σημειώνονται με σταυρό μόνο μια φορά, ποτέ περισσότερες.

Προσοχή, ποσú σημαντικό: Εάν ένας παίκτης **δε μπορεί**, ή **δε θέλει** να χρησιμοποιήσει το σχέδιο της καλυμμένης κάρτας εκστρατείας, τότε **αντί αυτού** σημειώνει με σταυρό ένα οποιοδήποτε πλαίσιο σε μια οποιαδήποτε από τις δύο κάρτες θησαυρού. Σε ένα γύρο **δεν επιτρέπεται**, να σημειώνεται με σταυρό κανένα πλαίσιο.



Ο Λίνους σημειώνει με σταυρό το σχήμα L στην κάρτα θησαυρού του (90° αναστροφή και περιστροφή).

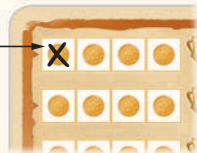
Οδηγία: Στη διάρκεια ενός γύρου όλες οι καλυμμένες κάρτες εκστρατείας στοιβάζονται η μία επάνω στην άλλη. Δεν επιτρέπεται να κοιτάζουμε στη στοιβα, ποιες κάρτες εκστρατείας έχουν ήδη καλυφθεί.



Εάν ένας παίκτης σημειώσει ένα πλαίσιο με **το σύμβολο του σταυρού**, θα πρέπει να σημειώσει με σταυρό άλλο ένα κενό πλαίσιο σε ένα οποιοδήποτε σημείο σε μια κάρτα θησαυρού της αρεσκείας του από τις δύο που διαθέτει. Εάν αυτό είναι και πάλι ένα σύμβολο σταυρού, σημειώνει ξανά με σταυρό άλλο ένα ελεύθερο πεδίο της αρεσκείας του, κλπ.



Εφόσον ένας παίκτης σημειώσει ένα πλαίσιο με **σύμβολο - νόμισμα**, κατασκευάζει ένα σταυρό στο επόμενο κενό πλαίσιο στην κάρτα αξιολόγησής του, αρχίζοντας από το αριστερό πλαίσιο της άνω σειράς. Τα πλαίσια της κάρτας αξιολόγησης σημειώνονται από αριστερά προς τα δεξιά. Εάν η πρώτη σειρά είναι γεμάτη, μεταβαίνουμε στη δεύτερη σειρά και πάλι αρχίζοντας από αριστερά. Εάν είναι γεμάτα και τα 12 πλαίσια και των τριών σειρών, τότε επιτυγχάνεται το Maximum – περισσότερα τσεκαρισμένα σύμβολα νομίσματος δεν προσφέρουν τίποτα στον παίκτη και ακυρώνονται. **Σημαντικό:** Εάν μια σειρά νομισμάτων έχει γεμίσει με 4 σταυρούς, τότε ο παίκτης λαμβάνει γι' αυτό νικητήριοις πόντους (κύπελλο). Αυτοί οι νικητήριοι πόντοι αναφέρονται στην ενέργεια 3.



Εάν ένας παίκτης σημειώσει ένα πλαίσιο με **το σύμβολο του φοίνικα**, τότε λαμβάνει **άμεσα** νικητήριοις πόντους. Και μάλιστα ένα νικητήριο πόντο για τους φοίνικες που έχουν τσεκαριστεί και από ένα νικητήριο πόντο για κάθε φοίνικα, ο οποίος στο χρονικό σημείο αυτό φαίνεται στον **ανοιχτό λογαριασμό** (η άλλη κάρτα θησαυρού του παίκτη δε λαμβάνεται υπόψη εδώ).

Ο Τιμ σημειώνει σε μια από τις δύο κάρτες θησαυρού ένα φοίνικα. Αυτό δίνει έναν πόντο. Στις τέσσερις κάρτες του ανοιχτού λογαριασμού φαίνονται δύο φοίνικες, δηλαδή άλλοι δύο πόντοι. Ο Τιμ καταχωρεί τρεις νικητήριοις πόντους στο πράσινο πλαίσιο αξιολόγησης φοινίκων.



Προσοχή: Κάθε παίκτης μπορεί να μετρήσει φοίνικες στην κάρτα αξιολόγησής του συνολικά τέσσερις φορές – περισσότεροι τσεκαρισμένοι φοίνικες δε δίνουν επιπλέον πόντους.

3. **Ενέργεια:** Πλήρης σειρά νομισμάτων, ή κάρτα θησαυρού!

Κάθε παίκτης, ο οποίος στην ενέργεια 2 συμπλήρωσε μια από τις τρεις σειρές νομισμάτων, ή μια από τις κάρτες θησαυρού του (ή ακόμα και τις δύο), το λέει **δυνατά και καθαρά**. Τώρα οι παίκτες πλησιάζουν αρχίζοντας από τον παίκτη που ξεκίνησε και στη συνέχεια **διαδοχικά ο καθένας σύμφωνα με το φορά των δεικτών του ρολογιού** και πραγματοποιούνται όλες τις σειρές νομισμάτων τους και τις συμπληρωμένες κάρτες θησαυρού ως εξής.

Οδηγία: Οι πόντοι του κυπέλλου για μια πλήρη σειρά νομισμάτων δίνονται όταν έρθει η σειρά ενός παίκτη.



Εάν ένας παίκτης έχει τσεκάρει και τα τέσσερα πλαίσια νομισμάτων μιας σειράς στην κάρτα αξιολόγησής του, τότε διαγράφει εκείνο το κύπελλο στην κάρτα με τους γύρους, το οποίο δείχνει το μεγαλύτερο αριθμό. Στη συνέχεια καταχωρεί αυτό τον αριθμό ως νικητήριο πόντο στο κύπελλο της συμπληρωμένης σειράς νομισμάτων της κάρτας αξιολόγησής του. Εφόσον διαγραφούν και τα 6 κύπελλα της γενικής κάρτας γύρων, δεν υπάρχουν πλέον άλλοι πόντοι κυπέλλου.

Ο **Λίνους γέμισε πρώτος μια σειρά νομισμάτων**. Διαγράφει το κύπελλο με τον αριθμό 6 στην κάρτα των γύρων και πιστώνεται 6 πόντους. Ο επόμενος παίκτης με πλήρη σειρά νομισμάτων, παίρνει (όταν έρθει η σειρά του) 5 πόντους κλπ.



Αν ένας παίκτης **έχει συμπληρώσει εντελώς μια κάρτα θησαυρού**, την αφήνει λίγο παραπέρα (ανοιχτή) – όπου και παραμένει εμφανής για όλους τους παίκτες μέχρι το τέλος του παιχνιδιού. Ως αντάλλαγμα ο παίκτης παίρνει μια νέα κάρτα θησαυρού – **είτε** μια από τις τέσσερις ανοιχτές κάρτες θησαυρού από το γενικό λογαριασμό ή την επάνω καλυμμένη κάρτα από τη στοίβα των καρτών θησαυρού. Εάν ο παίκτης συμπληρώσει πλήρως τις δύο κάρτες θησαυρού, λαμβάνει με αυτό τον τρόπο δύο νέες κάρτες θησαυρού.

Οδηγία: Στο τέλος της ενέργειάς του ο ανοιχτός λογαριασμός συμπληρώνεται στις τέσσερις κάρτες, με το να καλυφθεί αντίστοιχος αριθμός καρτών από τη στοίβα.



→ Η Σάρα γέμισε την πορτοκαλί κάρτα θησαυρού. Τους 12 νικητήριους πόντους τους έχει εξασφαλισμένους. Παραμερίζει την κάρτα θησαυρού και λαμβάνει μια νέα κάρτα θησαυρού από το μέσον του τραπέζιου.

Στη σπάνια περίπτωση που εξαντληθεί η στοίβα με τις κάρτες θησαυρού, το παιχνίδι συνεχίζεται κανονικά – και τότε ο ανοιχτός λογαριασμός δε μπορεί πλέον να καλυφθεί με τις τέσσερις κάρτες και αποτελείται από λιγότερες κάρτες.

Σημαντικό: Μετά από την ενέργεια 3 ο παίκτης που ξεκίνησε αλλάζει τη θέση του με άλλον σύμφωνα με τη φορά των δεικτών του ρολογιού.

Τέλος ενός γύρου

Με τον τρόπο που περιγράφηκε καλύπτονται **7 από τις συνολικά 8 κάρτες εκστρατείας** και χρησιμοποιούνται για τσεκάρισμα από όλους τους παίκτες – έτσι τελειώνει ο γύρος. Επομένως **μια κάρτα εκστρατείας δεν καλύπτεται και δε χρησιμοποιείται**. Διαγράφεται το αντίστοιχο πεδίο στη γενική κάρτα γύρων. Στη συνέχεια ανακατεύονται και οι οχτώ κάρτες εκστρατείας και τοποθετούνται ξανά ως καλυμμένη στοίβα.

Τέλος του παιχνιδιού

Το παιχνίδι τελειώνει μετά από 4 γύρους. Οι κάρτες θησαυρού που δεν έχουν συμπληρωθεί σωστά δε φέρνουν νικητήριους πόντους και παραμερίζονται. Κάθε παίκτης προσθέτει τους νικητήριους πόντους που πέτυχε στην κάρτα αξιολόγησής του ως εξής:

- Κάθε τσεκαρισμένο πεδίο νομισμάτων μετρά έναν πόντο.
- Κάθε κύπελλο δίνει τόσους πόντους, όσος είναι ο αριθμός που καταχωρείται σε αυτό.
- Προστίθενται οι αριθμοί των τεσσάρων πεδίων με τους φοίνικες.
- Κάθε συμπληρωμένη κάρτα θησαυρού δίνει τόσους πόντους, όσοι αναφέρονται επάνω και αριστερά.
- Οι σφραγίδες στις πλήρως συμπληρωμένες κάρτες θησαυρού δίνουν 1 ή 2 πρόσθετους πόντους για κάθε, πλήρως συμπληρωμένη κάρτα θησαυρού αυτού του χρώματος. Εάν ένα παίκτης έχει περισσότερες σφραγίδες, τότε **όλες εκτιμώνται σύμφωνα** με αυτή τη σφραγίδα.

Ο παίκτης με το μεγαλύτερο σύνολο σε νικητήριους πόντους είναι ο νικητής. Σε περίπτωση ισοπαλίας κερδίζει ο παίκτης εκείνος, ο οποίος έχει συμπληρώσει πλήρως περισσότερες κάρτες θησαυρού. Εφόσον υπάρξει και εδώ ισοπαλία, αποφασίζει για πράσινο, στη συνέχεια πορτοκαλί και μετά λιλά.



Η Σάρα έχει συμπληρώσει πλήρως 6 κάρτες θησαυρού. Δίνουν 64 πόντους. Την πράσινη σφραγίδα δίνει στη Σάρα 1 πόντο ανά γκριζα κάρτα θησαυρού (= 2 βαθμούς μπόνους). Η πορτοκαλί σφραγίδα της δίνει 2 πόντους ανά πορτοκαλί κάρτα (= 4 πόντους μπόνους). Εννέα τσεκαρισμένα πλαίσια νομίσματος καθώς επίσης και τα δύο κύπελλα δίνουν μαζί 17 πόντους. Οι τρεις αξιολογηθέντες φοίνικες δίνουν 8 πόντους. Επομένως η Σάρα έχει συνολικά 95 πόντους.