

ONDRA SKOUPÝ

Τζαμ!

ΚΑΛΩΣΗΡΘΕΣ ΣΤΟ ΤΖΑΜ!

Το Τζαμ! είναι ένα παιχνίδι συνεργασίας για 2 έως 6 παίκτες. Σε κάθε γύρο, ο κάθε παίκτης έχει μπροστά του ένα γράμμα ορατό μόνο στους υπόλοιπους παίκτες. Αρα, κανείς δεν μπορεί να δει το δικό του γράμμα!

Οι παίκτες προσπαθούν να ανακαλύψουν λέξεις που μπορούν να συνταχθούν με τα γράμματα που βλέπουν. Ο παίκτης που πιστεύει ότι έχει βρει την καλύτερη λέξη-στοιχείο τη σχηματίζει τοποθετώντας τις αριθμημένες μάρκες στα αντίστοιχα γράμματα, ξεκινώντας με την «1» για το πρώτο γράμμα. Η θέση του γράμματος σου στη λέξη-στοιχείο σου δίνει πληροφορίες γι' αυτό. Συνέχισε με το επόμενο γράμμα μόλις μαντέψεις το ενεργό σου! Μάντεψε τα όλα πριν τελειώσουν οι δείκτες στοιχείων, και ανακάλυψε την κρυφή σου λέξη!

Βίντεο Ανασκόπησης Κανόνων



cge.as/ljv

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ



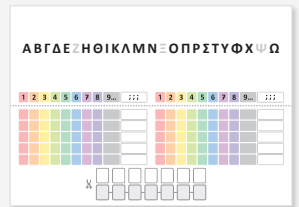
64 κάρτες
γραμμάτων



1 κάρτα
μπαλαντέρ



4 κάρτες
προετοιμασίας



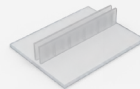
1 πακέτο με φύλλα εικασιών



8 αριθμημένες
μάρκες



6 μολύβια



6 βάσεις καρτών



6 κόκκινοι δείκτες
στοιχείου
9 πράσινοι δείκτες
στοιχείου

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Καθίστε γύρω από το τραπέζι έτσι ώστε όλοι οι παίκτες να βλέπουν 5 γράμματα μετά την προετοιμασία. Τοποθετήστε τις αριθμημένες μάρκες, την κάρτα προετοιμασίας και την κάρτα μπυλάντέρ στο κέντρο.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΚΡΥΦΗΣ ΛΕΞΗΣ

Ξεκίνα δημιουργώντας μια κρυφή λέξη για τον παίκτη στα δεξιά σου:

1. Ανακάτεψε την τράπουλα με τις κάρτες γραμμάτων.
2. Μοίρασε ισόποσα (κατά προσέγγιση) την τράπουλα ανάμεσα σε όλους τους παίκτες. Δες τις κάρτες που σου αντιστοιχούν και δημιούργησε μια λέξη 5 γραμμάτων. Ξεσκάρταρε τις υπόλοιπες κάρτες ανάποδα.
3. Αν υπάρχουν παίκτες που δυσκολεύονται να σχηματίσουν λέξη, μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα σκάρτα των υπόλοιπων παικτών για μεγαλύτερη ποικιλία γραμμάτων.
4. Μόλις όλοι έχουν σχηματίσει μια λέξη 5 γραμμάτων (καρτών), ανακατεύουν αυτές τις κάρτες και τις δίνουν στον παίκτη που βρίσκεται στα δεξιά τους.
5. Ανακάτεψε όλα τα σκάρτα μαζί, δημιουργώντας μια νέα τράπουλα. Τοποθέτησέ την στο κέντρο του τραπέζιού.

Ή χρησιμοποιήσε την εφαρμογή δημιουργίας λέξεων του Τζαμ!



Επίπεδο Δυσκολίας: Εδώ απεικονίζεται το βασικό παιχνίδι με λέξεις 5 γραμμάτων. Μπορείς να παίξεις με 4 γράμματα είτε ακόμα και με 3, στην περίπτωση που κάποιοι παίκτες δυσκολεύονται ή παίζουν παιδιά μικρής ηλικίας. Μόλις η παρέα σου αποκτήσει εμπειρία στο παιχνίδι, μπορείτε να δοκιμάσετε την τύχη σας με 6 ή ακόμα και με 7 γράμματα!

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΠΑΙΚΤΩΝ

Μόλις έλαβες μια κρυφή λέξη με τα γράμματα της ανακατεμένα (δημιουργημένη είτε από την ψηφιακή εφαρμογή είτε από τον παίκτη στα αριστερά σου). **Δεν πρέπει ποτέ να κοιτάξεις τα γράμματα σου.** Άπλωσε τα γράμματα σου ανάποδα, το ένα δίπλα στο άλλο, δημιουργώντας μια γραμμή μπροστά σου. Τοποθέτησε την πρώτη (από αριστερά) κάρτα της γραμμής στη βάση σου, όπως φαίνεται, ώστε να μπορούν να τη δουν όλοι **εκτός** από εσένα.

Πάρε ένα μολύβι και ένα φύλλο εικασιών. Δίπλωσε το φύλλο στη μέση, ακολουθώντας τις διακεκομμένες γραμμές. Έτσι, δε θα βλέπει κανείς άλλος τα γράμματα που σημειώνεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

ΚΑΡΤΑ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑΣ

Διάλεξε την κάρτα προετοιμασίας σύμφωνα με τον αριθμό των παικτών, και τοποθέτησέ την στη μέση του τραπέζιού. Τοποθέτησε τους κόκκινους και τους πράσινους δείκτες στοιχείων στις αντίστοιχα χρωματισμένες θέσεις.



Αυτοί οι αριθμοί σου υποδεικνύουν το πόσες κάρτες μοιράζονται σε κάθε βάση που δε χρησιμοποιείται από παίκτη (**ουδέτερη βάση**).

ΟΥΔΕΤΕΡΕΣ ΒΑΣΕΙΣ

Πάντα χρησιμοποιούνται και οι 6 βάσεις. Αν είστε λιγότεροι από 6 παίκτες, κάποιες βάσεις θα είναι ουδέτερες βάσεις. Βάλε έναν πράσινο δείκτη στοιχείου πίσω από κάθε ουδέτερη βάση.

Μοίρασε σε κάθε ουδέτερη βάση ένα σύνολο τυχαίων καρτών από την τράπουλα γραμμάτων. Τοποθέτησε τη κάθε στοιβα ανάποδα, πάνω στον αντίστοιχο δείκτη στοιχείου. **Ο αριθμός των καρτών που θα έχει η κάθε στοιβα φαίνεται στην αντίστοιχη κάρτα προετοιμασίας (ανάλογα με τον αριθμό των παικτών).**

Αφού τοποθετήσεις τις στοιβες, βάλε την πρώτη κάρτα από κάθε στοιβα στην αντίστοιχη βάση, έτσι ώστε όλοι οι παίκτες να μπορούν να τη δουν. Αυτά είναι τα ουδέτερα γράμματα.

Η ΡΟΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ — ΕΝΑΣ ΓΥΡΟΣ

Κοίταξε τα γράμματα.

Στην αρχή κάθε γύρου, όλοι οι παίκτες βλέπουν ένα γράμμα σε κάθε βάση, εκτός από το δικό τους. Προσπάθησε να σκεφτείς μια λέξη με τα γράμματα που βλέπεις. Το ίδιο γράμμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί πολλαπλές φορές, και ας υπάρχει μόνο μια φορά.

Παράδειγμα: Κάθεσαι στη θέση που απεικονίζεται παρακάτω. Βλέπεις πολλά πιθανά στοιχεία, συμπεριλαμβανομένων των **ΓΑΛΑ, ΓΑΛΛΙΑ,** και **ΑΛΑΤΙ.**

Διαλέξτε ποιος παίκτης θα δώσει στοιχείο.

Συζητήστε μεταξύ σας τα πιθανά στοιχεία για να δείτε ποιος παίκτης έχει σκεφτεί το καλύτερο. **Δεν πρέπει να δώσεις πληροφορίες για τα γράμματα των άλλων παικτών,** γι' αυτό ακολουθήστε τους κανόνες στο τέλος αυτής της σελίδας. Μη σχολιάσεις γράμματα συγκεκριμένου παίκτη και μην αναφέρεις τι είδους λέξη είναι το στοιχείο που

σκέφτηκες. Η απόφαση του ποιος θα δώσει στοιχείο αυτόν το γύρο πρέπει να παρθεί συλλογικά.

Πάρε έναν δείκτη στοιχείου.

Κάθε δείκτης στοιχείου στην κάρτα προετοιμασίας αντιπροσωπεύει ένα στοιχείο που μπορεί να δοθεί. **Όταν δώσεις το πρώτο σου στοιχείο, πάρε έναν κόκκινο δείκτη στοιχείου.** Αν έχεις ήδη έναν κόκκινο δείκτη στοιχείου, από προηγούμενο γύρο, συμβουλεύσου το «Μετρώντας Τα Στοιχεία» στη σελίδα 6.

Δημιούργησε το στοιχείο.

Ο παίκτης που **επιλέχθηκε** να δώσει στοιχείο το αποκαλύπτει σχηματίζοντας το με τις αριθμημένες μάρκες. Αυτό γίνεται τοποθετώντας την αντίστοιχα αριθμημένη μάρκα στο κάθε γράμμα που χρησιμοποιεί (δε λέει **ποτέ** τη λέξη φωναχτά). Η μάρκα «1» υποδεικνύει το πρώτο γράμμα του στοιχείου, η «2» το δεύτερο κ.ο.κ.

Ο παίκτης με το γράμμα «Γ» έχει δώσει ένα στοιχείο 6 γραμμάτων. Χρησιμοποίησε το γράμμα σου δύο φορές.



ΟΤΑΝ ΣΥΖΗΤΑΤΕ ΤΑ ΠΙΘΑΝΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Μπορείς να πεις ...

- Πόσα γράμματα έχει το στοιχείο σου.
- Πόσους παίκτες βοηθά, αλλά όχι ποιους.
- Πόσα ουδέτερα γράμματα χρησιμοποιεί, αλλά όχι ποια.
- Πόσα μπόνους γράμματα (βλέπε σελ. 6) χρησιμοποιεί, αλλά όχι ποια.
- Το αν χρησιμοποιεί τον μπαλαντέρ.

Μην πεις ...

- “Τους βοηθάει όλους πέρα από την Αναστασία.”
- “Το στοιχείο μου είναι λίγο δυσνόητο.”
- “Μπορεί το στοιχείο μου να είναι όνομα τοποθεσίας.”
- “Η Αφροδίτη και ο Πασχάλης έχουν το ίδιο γράμμα!”
- “Βλέπω μόνο φωνήεντα.”
- “Χρησιμοποιώ αυτό το γράμμα δύο φορές.”
- “Το γράμμα του Θάνου είναι δύσκολο να χρησιμοποιηθεί!”

Παράδειγμα: “Σκέφτηκα ένα στοιχείο με 7 γράμματα, το οποίο χρησιμοποιεί όλα τα γράμματα σας καθώς και ένα ουδέτερο γράμμα. Δε χρησιμοποιεί τον μπαλαντέρ!”

Σημείωσε το στοιχείο.

Αν το στοιχείο **περιλαμβάνει** το γράμμα σου, σημείωσε το στο φύλλο εικασιών σου. Κύκλωσε κάθε θέση στην οποία χρησιμοποιείται το γράμμα σου, ως υπενθύμιση.



Φρόντισε να έχεις το φύλλο εικασιών σου κρυφό καθ' όλη τη διάρκεια ώστε να μη δει κανένας παίκτης κατά λάθος το γράμμα του στο φύλλο σου.

Προσπάθησε να μαντέψεις το γράμμα σου.

Λογικά, θα έχεις μια ιδέα για το ποιο ή ποια είναι τα πιθανά γράμματα που μπορεί να είναι το γράμμα σου. Σημείωσε τα.

Παράδειγμα: Αν είχες δώσει το στοιχείο **ΓΑΤΑ,** και η συμπαίκτρια σου είχε το **Τ,** μπορεί να σκεφτόταν τις παρακάτω πιθανές περιπτώσεις.

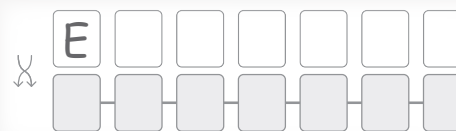


Οπότε, αφήνεις να δοθεί το στοιχείο που απεικονίζεται στην προηγούμενη σελίδα. Βλέπεις μόνο μια πιθανή λύση.



Αποφάσισε αν θα συνεχίσεις στο επόμενο γράμμα.

Αν είσαι αρκετά σίγουρη/ος για το ποιο είναι το γράμμα σου, ρίξε τη βάση σου ανάποδα στο τραπέζι. Σημείωσε την εικασία σου στο αντίστοιχο κελί στο κάτω μέρος του φύλλου εικασιών σου (τα λευκά κελιά στην πάνω γραμμή).



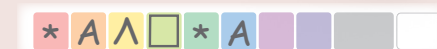
Αν δεν είσαι σίγουρη/ος, μπορείς να κρατήσεις το ίδιο γράμμα για τον επόμενο γύρο. Η επιλογή είναι δική σου!

Αφού αποφασίσετε όλοι, όσοι επέλεξαν να συνεχίσουν τοποθετούν το ενεργό τους γράμμα πίσω στη θέση του στη γραμμή τους χωρίς να το κοιτάζουν. **Ποτέ δεν κοιτάς τις κάρτες σου.**

Η ΚΑΡΤΑ ΜΠΑΛΑΝΤΕΡ

Ο μπαλαντέρ μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως **ένα οποιοδήποτε γράμμα.** Αλλά τοποθετήσε πάνω του την αριθμημένη μάρκα που χρειάζεται για να δείξεις σε ποιο σημείο του στοιχείου σου χρησιμοποιείται. Αν το συγκεκριμένο γράμμα υπάρχει πολλαπλές φορές στη λέξη-στοιχείο σου, ο μπαλαντέρ χρησιμοποιείται αντίστοιχα πολλαπλές φορές. Φυσικά, δεν μπορείς να τον χρησιμοποιήσεις ως δύο ή περισσότερα **διαφορετικά** γράμματα στην ίδια λέξη. **Όταν δίνεις στοιχείο δεν επιτρέπεται να πεις το γράμμα που αντιπροσωπεύει ο μπαλαντέρ στο στοιχείο σου.**

Παράδειγμα: Ας υποθέσουμε πάλι ότι βλέπεις τα διαθέσιμα γράμματα της εικόνας της προηγούμενης σελίδας. Θα μπορούσες να χρησιμοποιήσεις τον μπαλαντέρ ως **Σ** για να δημιουργήσεις τη λέξη **ΣΑΛΤΣΑ.** Η παίκτρια με το **Θ** θα σημείωνε το στοιχείο ως εξής:



ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΠΟΜΕΝΟ ΓΥΡΟ

Όσοι επέλεξαν να συνεχίσουν παίρνουν ένα νέο γράμμα. Όποτε επιστρέφεις ένα γράμμα στη γραμμή σου, τοποθετείς το επόμενο γράμμα στη βάση σου, αφού την μετακινήσεις μια θέση προς τα δεξιά.



Πάντα προχωράς από τα αριστερά προς τα δεξιά. **Εφόσον αφήσεις ένα γράμμα και προχωρήσεις στο επόμενο, δεν μπορείς να επιστρέψεις ποτέ σε αυτό.**

Για κάθε ουδέτερη βάση που χρησιμοποιήθηκε στο στοιχείο, ξεσκάρταρε το γράμμα της και τράβηξε ένα νέο από την εκάστοτε στοιβία (λεπτομέρειες στην επόμενη σελίδα).

Τέλος, γύρνα όλες τις αριθμημένες μάρκες στο κέντρο του τραπέζιου.

ΜΕΤΡΩΝΤΑΣ ΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Οι δείκτες πάνω στην κάρτα προετοιμασίας αντιπροσωπεύουν το σύνολο των στοιχείων που μπορείτε να δώσετε. Πάντα παίρνεις έναν δείκτη όταν δίνεις ένα στοιχείο.

Με 4, 5, ή 6 παίκτες:

Πάρε έναν κόκκινο δείκτη όταν δώσεις το πρώτο σου στοιχείο. Αν έχεις ήδη δώσει στοιχείο, πάρε έναν διαθέσιμο πράσινο δείκτη κάθε φορά που δίνεις στοιχείο.

Αρχικά, οι **μόνοι διαθέσιμοι** πράσινοι δείκτες είναι αυτοί πάνω στα φύλλα του λουλουδιού. Αν αυτοί **τελειώσουν, πρέπει** να επιλέξετε να δώσεις στοιχείο κάποιο άτομο που μπορεί να πάρει κόκκινο δείκτη – άρα, που δεν έχει δώσει ακόμη κανένα στοιχείο.

Όταν τελειώσουν οι κόκκινοι δείκτες σημαίνει ότι όλοι έχετε δώσει τουλάχιστον ένα στοιχείο και η ομάδα σας επιβραβεύεται – ο πράσινο δείκτης στο κέντρο του λουλουδιού γίνεται διαθέσιμος!

Σε παιχνίδι με 3 παίκτες, παίρνεις κόκκινους δείκτες για τα **δύο** πρώτα στοιχεία που θα δώσεις.

Σε παιχνίδι με 2 παίκτες, παίρνεις κόκκινους δείκτες για τα **τρία** πρώτα στοιχεία που θα δώσεις. Μόλις όλοι οι κόκκινοι δείκτες εξαντληθούν, τρεις πράσινοι δείκτες γίνονται διαθέσιμοι.

ΟΥΔΕΤΕΡΕΣ ΒΑΣΕΙΣ

Το παιχνίδι πάντα χρησιμοποιεί 6 βάσεις, άρα κάθε παίκτης βλέπει 5 γράμματα ανά πάσα στιγμή. Οι κάρτες σε ουδέτερες βάσεις μπορούν να χρησιμοποιηθούν κανονικά σε ένα στοιχείο, σαν να ήταν γράμματα παικτών.

Στο τέλος του γύρου, κάθε ουδέτερη βάση ξεσκαρτάρει το γράμμα της **εάν** αυτό **χρησιμοποιήθηκε** στο στοιχείο (τα σκάρτα πάνε στο κουτί). Το επόμενο γράμμα της αντίστοιχης στοιβάς

τοποθετείται σε κάθε τέτοια βάση.

Όταν τραβηχτεί η τελευταία κάρτα μιας στοιβάς, ο πράσινο δείκτης που ήταν από κάτω αποκαλύπτεται. Τοποθέτησε τον σε ένα από τα φύλλα της κάρτας προετοιμασίας. Η ομάδα σου μόλις κέρδισε έναν επιπλέον δείκτη στοιχείου!

Μόλις μια στοιβά αδειάσει, κάθε νέα κάρτα που θα χρειαστεί η αντίστοιχη βάση, πρέπει να τραβηχτεί από την κεντρική τράπουλα.

ΜΠΟΝΟΥΣ ΓΡΑΜΜΑΤΑ

Προς το τέλος του παιχνιδιού, κάποιοι παίκτες θα μείνουν χωρίς γράμματα. **Αν μαντέψεις και το τελευταίο γράμμα της γραμμής σου, τράβηξε ένα καινούργιο από την τράπουλα.** Τοποθέτησε τη βάση σου μπροστά από τη γραμμή σου ως υπενθύμιση ότι τελείωσες με την ανακάλυψη των αρχικών σου γραμμάτων. Όταν ένα τέτοιο γράμμα σου χρησιμοποιηθεί σε ένα στοιχείο, μπορείς να προσπαθήσεις να το μαντέψεις. Πες δυνατά ποιο γράμμα πιστεύεις ότι είναι, και αποκάλυψε το. **Αν μαντέψεις σωστά, γίνεται μπόνους γράμμα.** Τοποθέτησε το μπόνους γράμμα δίπλα στον μπαλαντέρ. (Αν μαντέψεις λάθος, ξεσκαρτάρει το).

Ανεξάρτητα με το αν μαντέψεις σωστά ή λάθος, τράβηξε ένα νέο γράμμα από την τράπουλα. Δεν υπάρχει όριο στο πόσα μπόνους γράμματα μπορείτε να έχετε ως ομάδα.

Αν μαντεύουν πολλοί αυτόχρονα ένα επιπλέον γράμμα τους, το κάνουν με όποια σειρά αποφασίσετε. Ποτέ δεν μπορεί να δημιουργηθεί μπόνους γράμμα από ουδέτερη βάση.

Ένα μπόνους γράμμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί στη δημιουργία ενός στοιχείου, σαν να ήταν ουδέτερο γράμμα. **Αφού χρησιμοποιηθεί σε ένα στοιχείο, ξεσκαρτάρει το.** Τα μπόνους γράμματα μπορούν να χρησιμοποιηθούν και στο **τέλος του παιχνιδιού.**

ΤΕΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Υπάρχουν δυο τρόποι για να τελειώσεις το παιχνίδι:

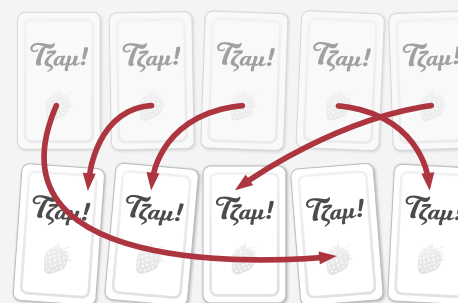
- Αν τελειώσεις ένας γύρος και δεν υπάρχουν διαθέσιμοι δείκτες στοιχείου για τον επόμενο γύρο, το παιχνίδι τελειώνει.
- Αν αποφασίσετε όλοι ότι δε χρειάζεστε άλλα στοιχεία, το παιχνίδι τελειώνει άμεσα. Στην περίπτωση αυτή, θα μείνουν κάποιοι δείκτες στοιχείου αχρησιμοποίητοι.

Κοίτα το φύλλο εικασιών σου και προσπάθησε να σχηματίσεις μια λέξη.

Πλέον, θα πρέπει να έχεις μια ιδέα για το ποιο είναι το κάθε γράμμα στη γραμμή σου. Οπότε, θα μπόρεσεις να αναδιατάξεις αυτά τα γράμματα για να σχηματίσεις μια λέξη. Όταν πιστεύεις ότι έχεις βρει μια λέξη, σημείωσε τη στα γκρι κελιά.



Κρατώντας τις κάρτες σου κλειστές, αναδιάταξέ τις για να σχηματίσεις αυτή τη λέξη.



Συμβουλή: Ίσως σε βοηθήσει να μαρκάρεις τις κάρτες σου με τις αριθμημένες μάρκες πριν τις μετακινήσεις.

Μπορείς να χρησιμοποιήσεις μπόνους γράμματα ή τον μπαλαντέρ ως βοήθεια.

Όταν προσπαθείς να βρεις μια λέξη μπορείς να αντικαταστήσεις οποιοδήποτε από τα γράμματα σου με ένα μπόνους γράμμα ή με τον μπαλαντέρ. Απλά, τοποθέτησε την επιλεγμένη κάρτα ανοιχτή

πάνω από την κάρτα που θέλεις να αντικαταστήσεις. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις πολλές από αυτές τις κάρτες, αλλά καμία δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί από παραπάνω από έναν παίκτη. Άρα, όλες οι κάρτες στο κέντρο του τραπέζιου είναι μιας χρήσης.

Παράδειγμα: Ο Πασχάλης πιστεύει ότι έχει τα γράμματα Β, Κ, Η, Γ και Μ, αλλά δεν μπορεί να σχηματίσει λέξη, οπότε ίσως κάποιο γράμμα δεν είναι σωστό. Ο Πασχάλης έχει αμφιβολίες για το Μ, οπότε αποφασίζει να το αντικαταστήσει. Μπορεί να σχηματίσει τη λέξη ΒΓΗΚΕ αντικαθιστώντας το Μ με τον μπαλαντέρ ή με ένα μπόνους γράμμα Ε.

Σημείωση: Μπορείς να χρησιμοποιήσεις τα μπόνους γράμματα και/ή τον μπαλαντέρ για να σχηματίσεις μια **μεγαλύτερη** λέξη από αυτήν που ξεκίνησες. Στο προαιρετικό σύστημα σκοραρίσματος της επόμενης σελίδας, αυτή η ενέργεια θα σου δώσει 1 πόντο για κάθε επιπλέον γράμμα που θα χρησιμοποιήσεις!

Όλοι αποκαλύπτουν τη λέξη τους.

Κάντε το με τη σειρά. Σας προτείνουμε να ξεκινήσετε με τα άτομα που είναι αρκετά σίγουρα για τις λέξεις τους.



Δε χρειάζεται να σχηματίσεις τη λέξη που σου δόθηκε στην αρχή. Αν σου δόθηκε η λέξη ΠΕΛΜΑ, μπορείς να σκέφτηκες τη λέξη ΜΠΕΛΑ. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις ένα μπόνους γράμμα Σ για να σχηματίσεις τη λέξη ΣΠΑΜΕ ή ακόμα και μια μεγαλύτερη λέξη, όπως ΜΠΑΛΕΣ. Ο σκοπός σου είναι να σχηματίσεις μια **σωστά** ορθογραφική λέξη της οποίας το νόημα γνωρίζεις χωρίς να το ψάξεις. Αυτή μετράει και ως πίστευες ότι σχηματίζεις μια άλλη λέξη (με διαφορετικό νόημα).

Αν λίγο πολύ όλοι σχηματίσατε λέξη, τότε λίγο πολύ όλοι κερδίσατε!

Όλοι μοιράζεστε τη νίκη, ήταν μια ομαδική προσπάθεια. Βέβαια, ο στόχος είναι να σχηματίσετε **όλοι** μια σωστή λέξη, αλλά δεν είναι εύκολο να κάνετε το τέλος παιχνιδιού. Αν καταφέρατε να φτάσετε κοντά, αυτό αρκεί!

6

Ένα παιχνίδι του Ondra Skoupy

Εικονογράφηση: Lukáš Vodička, František Sedláček

Καλλιτεχνική Διεύθυνση: Michaela Zaoralová, David Jablonovský

Επιπλέον Σχέδιο: Radim „Finder“ Pech

Κανόνες: Jason Holt

Διαχείριση Έργου: Petr Murmak, Dita Lazárková

Παραγωγή: Vít Vodička

Επιμέλεια & Μετάφραση: Thanos Mllios, Theofilos Koutroubis

Ελληνική Έκδοση: Sunnygeeks

© Sunnygeeks - Rathskellers :

April 2020

www.sunnygeeks.com

© Czech Games Edition

July 2019

www.CzechGames.com



sunnygeeks

Ιδιαίτερες ευχαριστίες στους: Gabča, Jeník, Tom, στους γονείς μου, Marcela, Vlaada, Jakub, Jirka, Tomáš, Petr, Dan, και όλους τους φίλους μου στην CGE, τον Paul και τους φίλους του, Justin, Tyler, David, Dilli, Dominika, Elwen, Fanda, Filip, Honza, Ivča, Janča, Katka, Kubá, Lenka, Mirek, Markéta, Matúš, Meggy, Miloš, Ondra, Regi, Rumun, Uhlík, Yuri, Alenka, Hanička, Pavlík, και όλους τους υπέροχους ανθρώπους που βοήθησαν στα τεστ στην Czechgaming, Brno Boardgame Club, Herní čas, TMOU, Gamer Pie, Podmitrov, Gathering of Friends, UK Games Expo, Origins, καθώς και άλλες εκδηλώσεις και εκθέσεις.

7

ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ

Αν θέλετε, μπορείτε να μετρήσετε το Τζαμ! σκορ σας. Οι **λανθασμένες** λέξεις σας δίνουν 1 πόντο για κάθε αρχικό γράμμα που βρήκατε με επιτυχία. Για κάθε σωστά σχηματισμένη λέξη λαμβάνετε:

- 3 φορές το μέγεθος της αρχικής λέξης σε πόντους.
- 1 επιπλέον πόντο για κάθε γράμμα πέραν του αρχικού μεγέθους.
- Συν 1 πόντο για κάθε αχρησιμοποίητο πράσινο δείκτη που έχει μείνει στην κάρτα προετοιμασίας.

Παράδειγμα: Αν σου είχε δοθεί το **ΠΕΛΜΑ** και χρησιμοποίησες το μπόνους γράμμα **Σ** για να σχηματίσεις τη λέξη **ΜΠΑΛΕΣ** και η ομάδα σου έχει 2 περισευόμενους πράσινους δείκτες, η λέξη σου δίνει στην ομάδα σου $15 + 1 + 2 = 18$ πόντους.

ΣΥΧΝΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Επιτρέπεται αυτή η λέξη ως στοιχείο;

Ναι. Επιτρέπεται οποιαδήποτε λέξη εφόσον πιστεύεις πως είναι μια πραγματική λέξη. Αυτό περιλαμβάνει συντομογραφίες όπως οι **ΗΠΑ**, καθώς και το όνομα του αγαπημένου σου Σούπερ ήρωα. Ωστόσο, δεν επιτρέπεται να υποδείξεις ότι το στοιχείο σου είναι ασυνήθιστο με οποιονδήποτε τρόπο.

Μπορώ να δώσω ένα στοιχείο 10 γραμμάτων;

Βεβαίως, δεν υπάρχει όριο στο πλήθος των γραμμάτων του στοιχείου. Απλά κάνε ότι έχεις επιπλέον αριθμημένες μάρκες και πες στην παρέα σου δύο τοποθετούνται οι μάρκες αυτές.

Τι συμβαίνει αν βλέπω κάποιο γράμμα 2 φορές;

Μην πεις τίποτα. Αν σκεφτείς ένα στοιχείο που χρησιμοποιεί δύο φορές αυτό το γράμμα (όπως **ΒΛΕΜΜΑ** για το «Μ»), μπορείς είτε να χρησιμοποιήσεις δύο φορές την ίδια κάρτα είτε μια φορά την κάθε κάρτα. Είναι καθαρά δική σου επιλογή!

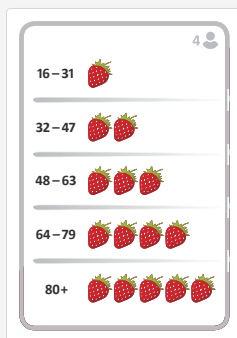
Στο φύλλο εικασιών κάποια γράμματα είναι γκρι επειδή δεν υπάρχουν στην τράπουλα;

Σωστά. Εάν χρειαστείς κάποιο από αυτά τα γράμματα (Ζ, Ξ, Ψ) για να σχηματίσεις μια λέξη, μπορείς να χρησιμοποιήσεις τον μπαλαντέρ.

Τι συμβαίνει αν πάρω πληροφορίες από τις εικασίες των άλλων;

Χρησιμοποίησέ τε! Επιτρέπεται να πεις αν νιώθεις σιγουριά ή όχι για το ποιο είναι το γράμμα σου. Αυτή η πληροφορία μπορεί να βοηθήσει άλλους στο να συνεχίσουν σε επόμενο γράμμα. Δεν μπορείς να πεις την εικασία σου φωναχτά όμως, εκτός κι αν μαντεύεις ένα μπόνους γράμμα, όπου σε αυτήν την περίπτωση, ακόμα και μια λανθασμένη εικασία μπορεί να αποδειχθεί χρήσιμη!

Το πίσω μέρος της κάρτας προετοιμασίας δείχνει το πόσο «γλυκιά» είναι η νίκη σας:



Τρώγεται

Γευστική

Νόστιμη

Πολύ γλυκιά

Εξωφρενικά γλυκιά!

Όταν σχηματίζουμε τις κρυφές λέξεις, επιτρέπεται κάποιος να λάβουν μικρότερες ή μεγαλύτερες λέξεις σε σχέση με τους υπόλοιπους;

Ναι, αυτό μπορεί να γίνει. Απλά σκέψου ότι όταν κάποιος έχει περισσότερα γράμματα θα χρειαστεί περισσότερα στοιχεία, άρα μάλλον θα δώσει και λιγότερα στοιχεία αντίστοιχα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Μπορώ να χρησιμοποιήσω το δικό μου γράμμα σε ένα στοιχείο;

Όχι, μπορείς να χρησιμοποιήσεις μόνο τα γράμματα που βλέπεις.

Αφού έχει προχωρήσει αρκετά το παιχνίδι, μπορώ να πω ότι το στοιχείο μου βοηθάει τα άτομα που το χρειάζονται περισσότερο;

Μπορείτε να συζητήσετε τη στρατηγική σας και τους στόχους σας προτού ξεκινήσετε να συγκρίνετε τα στοιχεία σας. Και αν πιστεύεις ότι το στοιχείο σου βοηθάει άτομα τα οποία το χρειάζονται, μπορείς να πεις ότι έχεις ένα αρκετά καλό στοιχείο. Απλά δεν μπορείς να πεις ποιους περιλαμβάνει και ποιους όχι.

Μπορώ να συνεχίσω στο επόμενο γράμμα ενώ δεν είμαι σίγουρη/ος για το ενεργό μου γράμμα;

Μπορείς να συνεχίσεις εφόσον σου έχει δοθεί **τουλάχιστον** ένα στοιχείο γι' αυτό το γράμμα, είτε τώρα είτε σε προηγούμενο γύρο. Δεν μπορείς φυσικά μετά να επιστρέψεις σε αυτό αλλά κάποιες φορές θα χρειαστεί να πάρεις το ρίσκο – ειδικά αν σας τελειώνουν οι δείκτες στοιχείων.

Εάν δεν μπορώ να βρω την τελική μου λέξη, μπορώ να σχηματίσω μια μικρότερη λέξη;

Όχι, αλλά προσπάθησε να χρησιμοποιήσεις τον μπαλαντέρ και/ή κάποιο διαθέσιμο μπόνους γράμμα.