

# Εγχειρίδιο κανόνων

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΑΙΚΤΩΝ: 3-5

ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ ΗΛΙΚΙΑ: 10+

## Εισαγωγικές Πληροφορίες

Το παιχνίδι διαδραματίζεται σε ένα μέλλον όπου η Κίνα, η οποία είναι ο μεγαλύτερος εξαγωγέας κρίσιμων πρώτων υλών, αποφάσισε να κλείσει τα σύνορά της εμποδίζοντας κάθε επαφή με τον υπόλοιπο πλανήτη. Μπροστά σε αυτή την απόφαση, έχει ξεκινήσει μια απελπισμένη "αναζήτηση πρώτων υλών".

Κάθε παίκτης είναι επικεφαλής μιας τεράστιας εταιρείας που δραστηριοποιείται σε διάφορους κλάδους (που υποδεικνύονται από την κάρτα στόχου που λαμβάνει στην αρχή του παιχνιδιού), η οποία θα διαθέσει τα περιουσιακά στοιχεία της (που αντιπροσωπεύονται από τα πόνια του παιχνιδιού) σε όλο τον κόσμο για να εξασφαλίσει τις κρίσιμες πρώτες ύλες που χρειάζεται και να μπορέσει να ανταγωνιστεί τις άλλες εταιρείες του κλάδου.

ΣΥΜΒΟΛΑ		
 Εμπορική σύγκρουση	 Πληροφορί	 Υλικά
 Κατάληψη περιοχής	 Επόμενος παίκτης	 Γύρος
 Κινήσεις χαρακτήρ	 Μενού	 Ανώνυμος παίκτης
 Ρύθμιση	 Στόχοι	 Παίκτης
 Action Phase	 Συζήτηση	 Περιο
 Investment Phase	 Διακομιστής	 Εμπόριο με τη Κίνα

## Ρυθμίσεις



Πίνακας ρυθμίσεων: (στα αριστερά) επιλογές για το τρέχοντα αγώνα, (στα δεξιά) πληροφορίες και προτιμήσεις για το χαρακτήρα του παίκτη.

### Ρυθμίσεις Παιχνιδιού

Σε κάθε παίκτη δίνεται ένα τυχαίο σετ στόχων, το οποίο αποτελείται από μια λίστα εφαρμογών που θα πρέπει να ολοκληρώσει για να συγκεντρώσει πόντους και να κερδίσει το παιχνίδι. Οι Στόχοι σας μπορούν να προβληθούν στον πίνακα "Στόχοι" κάτω δεξιά και να επεκταθούν κάνοντας κλικ στο κουμπί στο κάτω μέρος του πίνακα.

Παράδειγμα στόχου παίκτη που αποτελείται από 4 εφαρμογές: επιβραδυντές φωτιάς (8 VP), Λιπάσματα (3 VP), ψηφιακές κάμερες (13 VP) και Ιατρικός εξοπλισμός (22 VP), αντίστοιχα.

**Πόντοι Νίκης**

**Εφαρμογή**

**Ζητούμενα υλικά**

8vp	3vp	13vp	22vp
Bi 0	B 0	FL 0	He 0
Sb 0	PR 0	Ga 0	Nb 0
		In 0	W 0
			Pg 0
			Ta 0

Τότε, όλοι οι παίκτες επιλέγουν τις περιοχές αφετηρίας στο χάρτη και διαθέτουν τα αρχικά περιουσιακά στοιχεία τους. Ο ακριβής αριθμός του καθενός, καθώς και η διαδικασία που θα ακολουθηθεί, θα ποικίλλει ανάλογα με τον αριθμό των παικτών και το αν είναι ενεργοποιημένη η



όχι η επιλογή "Προηγμένη ρύθμιση παιχνιδιού".

Επιλογή περιοχών αφετηρίας (Απλή ρύθμιση παιχνιδιού)

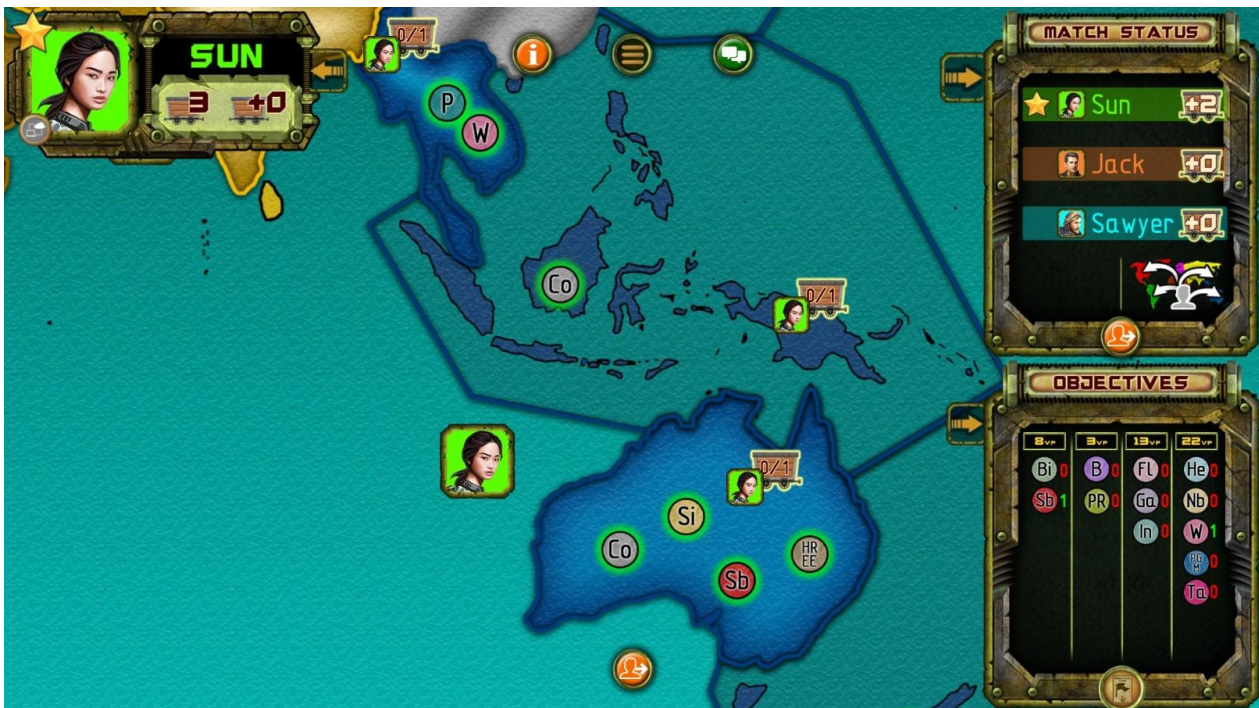
Με αυτή τη ρύθμιση, κάθε παίκτης μπορεί να επιλέξει αρκετά ελεύθερα σε ποιες περιοχές του κόσμου θα ξεκινήσει το παιχνίδι, ώστε να βρίσκεται όσο το δυνατόν πιο κοντά στα υλικά που χρειάζεται για τους στόχους του.

Κάθε παίκτης επιλέγει μια ήπειρο κάνοντας κλικ στο άδειο πορτραίτο δίπλα της, και στη συνέχεια επιλέγει κάποια γειτονικά εδάφη σε αυτήν κάνοντας κλικ πάνω τους- στη συνέχεια, ο επόμενος παίκτης κάνει το ίδιο, και ούτω καθεξής. Όταν όλοι οι παίκτες διαλέξουν μια ήπειρο και κάποια εδάφη σε αυτήν, όλοι μπορούν να διαλέξουν μια δεύτερη ήπειρο και να κάνουν πάλι το ίδιο πράγμα, αυτή τη φορά πηγαίνοντας αντίθετα από την αρχική σειρά του παιχνιδιού (δηλαδή ο τελευταίος παίκτης διαλέγει την πρώτη του ήπειρο και αμέσως μετά και τη δεύτερη).

Αν υπάρχουν ακόμα ακατοίκητες ήπειροι στο χάρτη, πρέπει πάντα να επιλέγετε μία από αυτές - δεν μπορείτε ποτέ να επιλέξετε μια ήπειρο στην οποία έχουν ήδη αναπτυχθεί δύο παίκτες ή να επιλέξετε την ίδια ήπειρο δύο φορές. Φυσικά, δεν μπορείτε επίσης ποτέ να επιλέξετε κάποια περιοχή που ανήκει ήδη σε άλλον παίκτη.

Ανάλογα με τον αριθμό των παικτών, ο αριθμός των εδαφών που μπορεί να επιλέξει ο καθένας ποικίλλει:

- 3 παίκτες: 3 εδάφη στην πρώτη ήπειρο, 2 εδάφη στη δεύτερη ήπειρο.
- 4 ή 5 παίκτες: 2 εδάφη στην πρώτη ήπειρο, 1 έδαφος στη δεύτερη ήπειρο.



Παράδειγμα γύρου του παιχνιδιού: Η Σαν επέλεξε τα εδάφη που θα ξεκινήσει: Βιετνάμ, Νέα Γουινέα και Αυστραλία.

### Επιλογή περιοχών αφετηρίας (Σύνθετη ρύθμιση παιχνιδιού)

Όταν είναι ενεργοποιημένη η επιλογή "Σύνθετη ρύθμιση παιχνιδιού", οι παίκτες δε θα μπορούν να επιλέξουν την αρχική τους ήπειρο, αλλά θα τους δοθεί τυχαία και αυτόματα από το παιχνίδι. Όλοι οι υπόλοιποι κανόνες από την Απλή ρύθμιση εξακολουθούν να ισχύουν.

Τοποθέτηση αρχικών περιουσιακών στοιχείων. Όταν όλοι οι παίκτες τελειώσουν με την επιλογή των αρχικών ηπείρων και εδαφών τους, μπορούν να διανεμήσουν τα υπόλοιπα αρχικά περιουσιακά τους στοιχεία. Αυτά τα περιουσιακά στοιχεία μπορούν να τοποθετηθούν μόνο σε εδάφη που ανήκουν ήδη στον παίκτη τους.

Κάντε κλικ σε ένα έδαφος για να τοποθετήσετε 1 επιπλέον περιουσιακό στοιχείο σε αυτό. Ο αριθμός των περιουσιακών στοιχείων που μπορείτε να τοποθετήσετε ακόμα στο χάρτη είναι ορατός στο πάνελ παίκτη πάνω αριστερά.



Παράδειγμα γύρου του παιχνιδιού: Η Σαν τοποθέτησε 3 περιουσιακά στοιχεία της εδώ, 2 στο Βιετνάμ και 1 στη Νέα Γουινέα αντίστοιχα, και πρέπει να τοποθετήσει άλλα 3 περιουσιακά στοιχεία για να ολοκληρώσει τη σειρά της.

### Παίζοντας το παιχνίδι

Μόλις ολοκληρωθεί η ρύθμιση, αρχίζει το παιχνίδι. Κάθε παιχνίδι RAWsiko χωρίζεται σε γύρους (μπορείτε να αλλάξετε τον αριθμό των γύρων που θέλετε να έχουν τα παιχνίδια σας στο μενού επιλογών). Κατά τη διάρκεια του κάθε γύρου, όλοι οι παίκτες θα έχουν, ο ένας μετά τον άλλο, την ευκαιρία να μετακινήσουν τα περιουσιακά τους στοιχεία στο χάρτη για να καταλάβουν κενές περιοχές ή να τις πάρουν από έναν άλλο παίκτη.

Για να ελέγξει ένας παίκτης ένα συγκεκριμένο υλικό, θα πρέπει να έχει τον έλεγχο οποιασδήποτε περιοχής στο ταμπλό όπου υπάρχει το συγκεκριμένο υλικό. Η κατοχή περιοχών που εξορύσσουν τα ίδια υλικά δεν έχει κανένα πρακτικό αποτέλεσμα (εκτός από την εγγύηση ότι θα διατηρήσετε την κατοχή του Υλικού αν χάσετε μια περιοχή όπου υπάρχει).

Τα υλικά που έχετε ήδη στην κατοχή σας επισημαίνονται με πράσινο χρώμα στο χάρτη του παιχνιδιού. Τα υλικά που δεν έχετε στην κατοχή σας, αλλά τα οποία χρειάζεστε για να ολοκληρώσετε έναν ή περισσότερους από τους στόχους σας,



επισημαίνονται με πορτοκαλί χρώμα.



Παράδειγμα: Η Σαν κατέχει ήδη όλα τα υλικά που επισημαίνονται με πράσινο χρώμα, ενώ πρέπει να προμηθευτεί όλα τα υλικά που επισημαίνονται με πορτοκαλί χρώμα και απαιτούνται από τον στόχο της.

## Γύροι

Κάθε γύρος του παιχνιδιού υποδιαιρείται σε δύο διαφορετικές φάσεις.

Φάση επενδύσεων [Μόνο κατά τη διάρκεια του πρώτου γύρου του παιχνιδιού, η Φάση Επενδύσεων δε παίζεται]. Κάθε Φάση Επένδυσης αντιπροσωπεύει την αρχή ενός νέου γύρου και πραγματοποιείται πριν από οποιαδήποτε άλλη ενέργεια. Όλοι οι παίκτες λαμβάνουν και τοποθετούν πρόσθετα περιουσιακά στοιχεία κατά τη διάρκεια αυτής της Φάσης. Τα Περιουσιακά Στοιχεία που λαμβάνει κάθε παίκτης είναι ίσα με τον αριθμό των διαφορετικών Υλικών που έχουν στην κατοχή τους στην αρχή του Γύρου, διαιρούμενα δια 3 και στρογγυλοποιώντας τα (κάθε Υλικό μετράει πάντα ως 1, ακόμα και αν το ελέγχετε σε περισσότερες περιοχές). Μπορείτε να δείτε μια προεπισκόπηση του πόσα Περιουσιακά στοιχεία θα λάβει κάθε παίκτης στην επόμενη Φάση Επενδύσεων στο παράθυρο Κατάσταση αγώνα, στην επάνω δεξιά γωνία. Αυτά τα νέα Περιουσιακά Στοιχεία μπορούν να τοποθετηθούν από το παίκτη σε οποιαδήποτε περιοχή βρίσκεται ήδη υπό τον έλεγχό του. Απλά κάντε κλικ σε μια περιοχή που σας ανήκει για να τοποθετήσετε 1 από τα νέα σας περιουσιακά στοιχεία σε αυτήν.



Παράδειγμα φάσης επένδυσης: Η Σαν είχε 4 περιουσιακά στοιχεία της να τοποθετήσει (στα αριστερά) και επέλεξε να τοποθετήσει 2 περιουσιακά στοιχεία στην Ουκρανία και 2 στην Τουρκία αντίστοιχα (στα δεξιά).

### Φάση δράσης

Όταν έχουν τοποθετηθεί όλες οι ενισχύσεις, ο πρώτος παίκτης μπορεί να παίξει τη Φάση Δράσης. Ο παίκτης μπορεί να μετακινήσει τα περιουσιακά του στοιχεία σε οποιαδήποτε γειτονική περιοχή (ή σε μία που συνδέεται με θάλασσα μέσω μιας διακεκομμένης γραμμής στο χάρτη). Μόλις ένας παίκτης ολοκληρώσει τη Φάση Δράσης του, ο επόμενος παίκτης ξεκινά τη δική του, και ούτω καθεξής.

Για να μετακινήσετε τα Περιουσιακά σας στοιχεία από μια περιοχή σε μια άλλη, κάντε πρώτα κλικ στη περιοχή αφετηρίας, στη συνέχεια κάντε κλικ στην περιοχή προορισμού, στη συνέχεια χρησιμοποιήστε τον πίνακα κάτω αριστερά για να ρυθμίσετε τον αριθμό των Περιουσιακών στοιχείων που θέλετε να μετακινήσετε ("+" και "-") και τέλος πατήστε το κουμπί "," για να επιβεβαιώσετε τη μετακίνηση. Αν αλλάξετε γνώμη, πατήστε το κουμπί "X" για να καταργήσετε την επιλογή των πάντων.



Παράδειγμα του εργαλείου δράσης: Ο τρέχων παίκτης έχει επιλέξει να καταλάβει την Ινδία, μετακινώντας 2 περιουσιακά στοιχεία με αφετηρία από το Βιετνάμ

Κάθε μεμονωμένο περιουσιακό στοιχείο μπορεί να μετακινηθεί μόνο μία φορά κατά τη διάρκεια κάθε φάσης δράσης. Για να σας βοηθήσει να παρακολουθείτε ποια περιουσιακά στοιχεία έχετε ήδη μετακινήσει στον τρέχοντα γύρο, εμφανίζονται δύο αριθμοί σε κάθε δική σας περιοχή: ο πρώτος αριθμός δείχνει πόσα περιουσιακά στοιχεία σε αυτή την περιοχή δε μετακινήθηκαν και επομένως μπορούν ακόμα να δράσουν, ο δεύτερος αριθμός πόσα περιουσιακά στοιχεία έχετε συνολικά στη περιοχή. Συνεπώς, όταν ο πρώτος αριθμός σε μια περιοχή είναι 0, καμία ενέργεια δεν μπορεί να εκτελεστεί από την περιοχή αυτή μέχρι τον επόμενο γύρο σας. Εάν η περιοχή στην

οποία ο παίκτης επιθυμεί να μετακινήσει κάποια περιουσιακά στοιχεία είναι κενή, περνά αμέσως στον έλεγχο του καθώς όλα τα υλικών της. Εάν ένα ή περισσότερα περιουσιακά στοιχεία ενός άλλου παίκτη βρίσκονται ήδη στην περιοχή, ξεκινά αυτόματα μια εμπορική σύγκρουση, για να καθοριστεί αν ο προηγούμενος ιδιοκτήτης θα διατηρήσει τον έλεγχο της περιοχής ή αν θα κατακτηθεί από το καινούριο.



Παράδειγμα: Η Σαν έχει συνολικά 4 περιουσιακά στοιχεία στην Ουκρανία, αλλά μπορεί να ενεργήσει μετακινώντας μόνο τα 2.

Όταν λαμβάνει χώρα μια σύγκρουση, ο μέγιστος αριθμός περιουσιακών στοιχείων που μπορούν να χρησιμοποιήσουν και οι δύο παίκτες περιορίζεται σε 3, ακόμη και αν έχουν περισσότερα στις δύο περιοχές. Ο αμυνόμενος αμύνεται πάντα αυτόματα με όσο το δυνατόν περισσότερα περιουσιακά στοιχεία, ενώ ο επιτιθέμενος μπορεί να αλλάξει τον αριθμό των περιουσιακών στοιχείων που θα χρησιμοποιήσει από το κάτω αριστερό πάνελ όπως συνήθως. Το αποτέλεσμα της σύγκρουσης καθορίζεται με αυτοματοποιημένο τρόπο από το παιχνίδι σύμφωνα με τους ακόλουθους κανόνες:

- Τόσο ο επιτιθέμενος όσο και ο αμυνόμενος ρίχνουν τόσα ζάρια όσα είναι τα περιουσιακά στοιχεία με τα οποία επιτίθενται/αμύνονται.
- Το υψηλότερο αποτέλεσμα του επιτιθέμενου κοντράρεται με το υψηλότερο αποτέλεσμα του αμυνόμενου, αν και οι δύο παίκτες έριξαν τουλάχιστον δύο ζάρια, το δεύτερο υψηλότερο αποτέλεσμα του επιτιθέμενου κοντράρεται με το δεύτερο υψηλότερο αποτέλεσμα του αμυνόμενου, αν και οι δύο παίκτες έριξαν τρία ζάρια, τα δύο τελευταία αποτελέσματα που απομένουν κοντράρονται μεταξύ τους.
- Εάν ένας παίκτης έριξε περισσότερα ζάρια από τον άλλον, όλα τα υπόλοιπα αποτελέσματα (τα χαμηλότερα) απλώς αγνοούνται.
- Για κάθε ζεύγος αποτελεσμάτων που σχηματίζεται με αυτόν τον τρόπο, ο παίκτης που πέτυχε τη χαμηλότερη ζαριά χάνει ένα περιουσιακό στοιχείο, το οποίο αφαιρείται εντελώς από το χάρτη του παιχνιδιού. Στην περίπτωση που ένα ζεύγος είναι ισόπαλο, ο επιτιθέμενος είναι πάντα αυτός που χάνει ένα περιουσιακό στοιχείο.





Παράδειγμα εμπορικής σύγκρουσης: Η Σαν επιτίθεται στη Γερμανία ξεκινώντας από την Τουρκία διαθέτοντας 3 περιουσιακά στοιχεία για την επίθεση. Ο Σόγιερ θα είναι σε θέση να αμυνθεί με 2 περιουσιακά στοιχεία μόνο.

Εάν όλα τα περιουσιακά στοιχεία του αμυνόμενου έχουν καταστραφεί κατά τη διάρκεια της σύγκρουσης, όλα τα εναπομείναντα περιουσιακά στοιχεία του επιτιθέμενου μετακινούνται αυτόματα στην κατακτημένη περιοχή. Εάν, μετά τη σύγκρουση, ο αμυνόμενος εξακολουθεί να έχει περιουσιακά στοιχεία στη περιοχή, η επίθεση αποτυγχάνει και ο αμυνόμενος διατηρεί την κυριότητα της περιοχής. Μπορείτε να επιχειρήσετε να κατακτήσετε την ίδια περιοχή πολλές φορές ανά γύρο, εφόσον έχετε περιουσιακά στοιχεία που μπορούν να μετακινηθούν σε αυτήν.

Να σημειωθεί επίσης ότι ένα περιουσιακό στοιχείο που συμμετείχε σε μια εμπορική σύγκρουση που είχε ως αποτέλεσμα ήττα του αμυνόμενου, δε λαμβάνεται υπόψη ως μετακινηθέν.



Παράδειγμα των αποτελεσμάτων της εμπορικής σύγκρουσης: Η Σαν ηττήθηκε στη σύγκρουση στην οποία αυτή ήταν επιτιθέμενη. Τα 3 περιουσιακά της στοιχεία δε κατάφεραν να νικήσουν τα 2 του Σόγιερ.

## Εξουδετέρωση των παικτών

Εάν ένας παίκτης δεν έχει κανένα περιουσιακό στοιχείο στο ταμπλό του παιχνιδιού, αποκλείεται αμέσως από το παιχνίδι και δεν θα μπορεί να ενεργήσει ξανά με οποιονδήποτε τρόπο. Ο αποκλεισμένος μπορεί να χάσει ακόμα και από κάποιον παίκτη που δεν έχει συγκεντρώσει κανέναν πόντο αλλά έχει καταφέρει να παραμείνει στο παιχνίδι μέχρι τέλους.

## Προαιρετικός κανόνας: Monopoly Stranglehold

Εάν ο "Προαιρετικός κανόνας: Monopoly Stranglehold" είναι ενεργός, κάθε φορά που ένας παίκτης αποκλείεται από το παιχνίδι, ο μετρητής γύρων περνάει αμέσως στον επόμενο (ουσιαστικά συντομεύει το παιχνίδι κατά έναν γύρο για κάθε παίκτη που αποκλείεται). Ο κανόνας δεν ισχύει αν ένας παίκτης αποκλείεται κατά τη διάρκεια του τελευταίου γύρου του παιχνιδιού.

## Τέλος του παιχνιδιού

Όταν ολοκληρωθεί ο τελευταίος γύρος, το παιχνίδι τελειώνει και καθορίζεται ο νικητής. Ένας παίκτης συγκεντρώνει τους πόντους για κάθε εφαρμογή, αν έχει αυτή τη στιγμή υπό τον έλεγχό του όλα τα υλικά που απαιτούνται για αυτήν, όπως αναφέρεται στις ίδιες τις εφαρμογές (η κατοχή μόνο μερικών από τα Υλικά που απαιτούνται για μια Εφαρμογή δεν αποδίδει πόντους). Ο παίκτης που συγκέντρωσε το μεγαλύτερο σύνολο πόντων κερδίζει. Αν δύο ή περισσότεροι παίκτες έχουν ίδιο σκορ, κερδίζει όποιος ολοκλήρωσε τις περισσότερες εφαρμογές. Αν εξακολουθεί να είναι ισόπαλο το αποτέλεσμα, τότε κερδίζει αυτός που ελέγχει τα περισσότερα υλικά συνολικά και στη συνέχεια όποιος ελέγχει τα περισσότερα εδάφη.



Το σύμβολο "X" στην κλεψύδρα δείχνει ότι η επιλογή Monopoly Stranglehold είναι ενεργή.

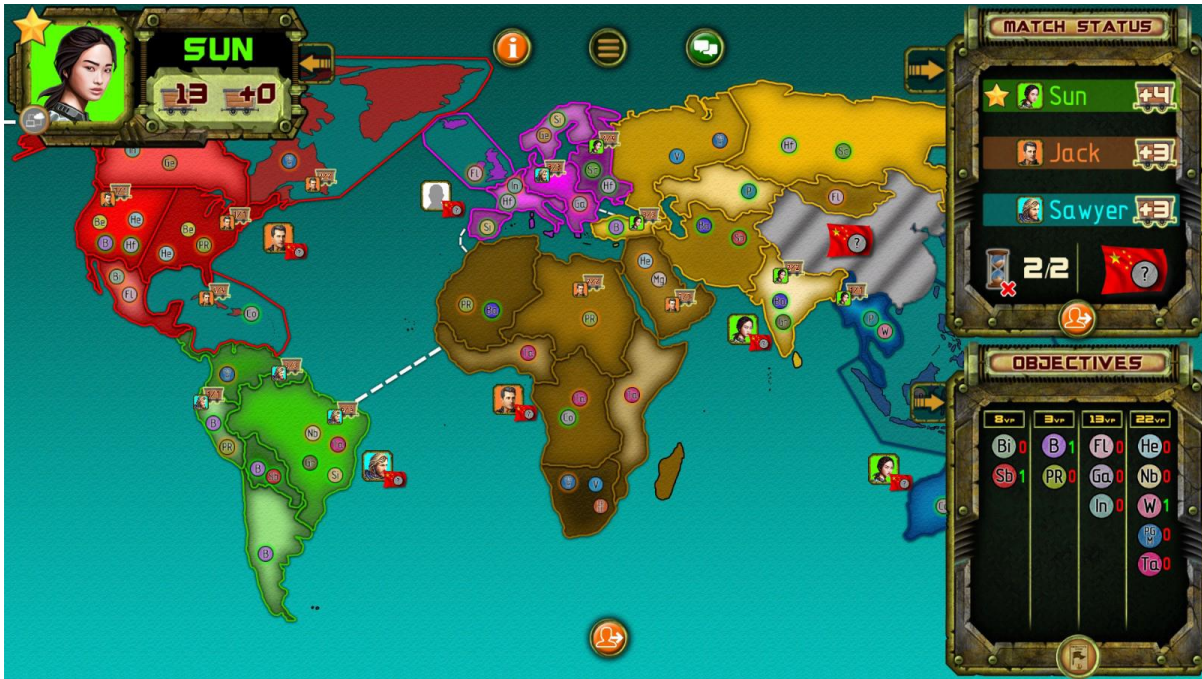
## Προαιρετικός κανόνας: Εμπόριο με την Κίνα

Εάν ο "Προαιρετικός κανόνας: Εμπορικές συναλλαγές με την Κίνα" είναι ενεργός, πριν υπολογιστούν οι βαθμολογίες των παικτών, λαμβάνει χώρα ένα ακόμη γεγονός που ονομάζεται "εμπόριο με τη Κίνα".

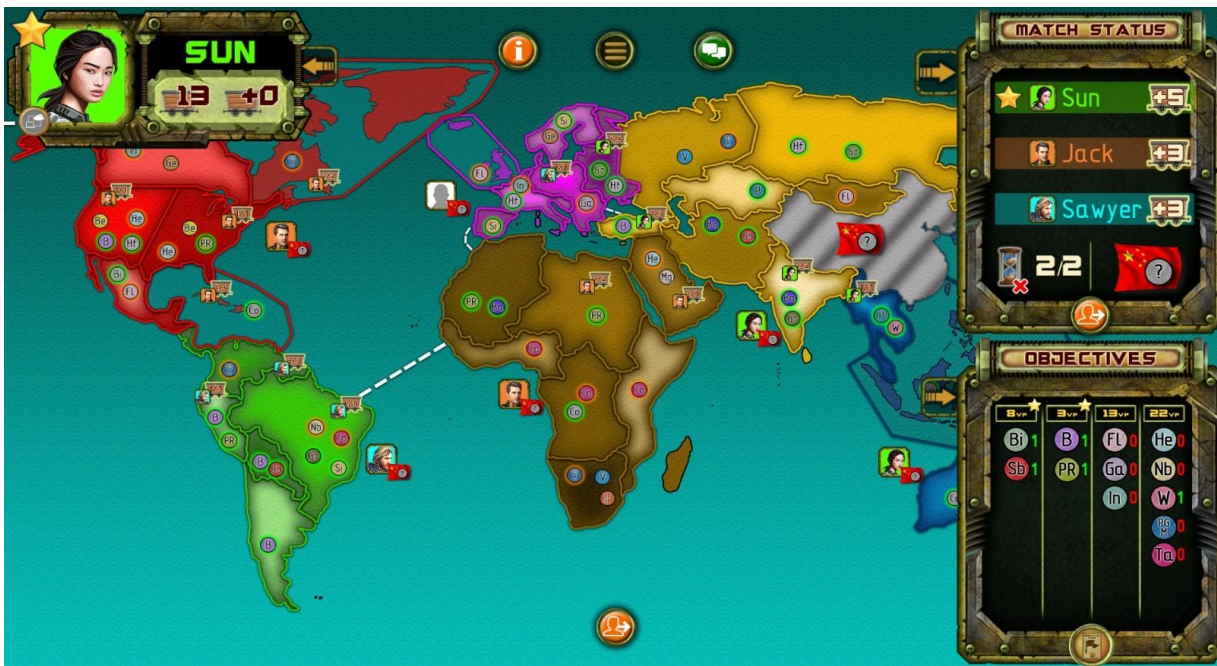
**Το εμπόριο με την Κίνα επιτρέπει σε κάθε παίκτη να αποκτήσει τον έλεγχο ενός επιπλέον υλικού της επιλογής του για κάθε περιοχή στην οποία έχει αποκλειστική παρουσία (δηλαδή, κατέχει τουλάχιστον ένα έδαφος στην εν λόγω περιοχή και κανένας άλλος παίκτης δεν έχει). Κατά τη διάρκεια αυτής της φάσης θα μπορείτε να δείτε ποιες περιοχές έχουν την αποκλειστική παρουσία ενός παίκτη κοιτάζοντας το εικονίδιο δίπλα σε κάθε περιοχή. Βάσει αυτού του κανόνα, οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν οποιοδήποτε υλικό, κάνοντας απλώς κλικ πάνω του στο χάρτη του παιχνιδιού. Τα υλικά που διεκδικούνται με αυτόν τον τρόπο θα προστεθούν για κάθε σκοπό στα υλικά που ανήκουν στον παίκτη, και επομένως θα συμβάλλουν επίσης στην ολοκλήρωση των εφαρμογών.**

A)





B)



Παράδειγμα εμπορίου με την Κίνα:  
Παράδειγμα εμπορίου με τη Κίνα:

Η Σαν επιλέγει Βισμούθιο (Bi) στο Μεξικό και Φωσφορικά πετρώματα (PR) στο Περού, ολοκληρώνοντας με αυτόν τον τρόπο 2 Εφαρμογές (Εικόνα Β).

**ΑΠΟΛΑΨΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ!**



RAWsiko has been developed as part of  
**Raw MatTERS Ambassadors at Schools**



RAWsiko was created by:



National Research Council of Italy

The digital versions of RAWsiko have been developed by:



This activity has received funding from the European Institute of Innovation and Technology (EIT), a body of the European Union, under the Horizon 2020, the EU Framework Programme for Research and Innovation