

WEDNESDAY

ΑΠΟΚΛΗΡΟΙ & ΤΕΡΑΤΑ

MN
XY

ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Όταν άθελά σου καταλήγεις στη Βιβλιοθήκη των Μπελαντόνων, η ανεξέλεγκτη περιέργειά σου σε οδηγεί κατευθείαν στα τεράστια ράφια με τα αναρίθμητα βιβλία. Χωρίς να χάσεις ούτε λεπτό, κοιτάς το ένα βιβλίο μετά το άλλο ψάχνοντας να βρεις κάτι για τους απόκληρους και άλλα περίεργα όντα. Και τότε πέφτει ξαφνικά το βλέμμα σου σε ένα μικρό βιβλίο με τίτλο **KANONES TOY ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: Απόκληροι & Τέρατα**. Τραβάς με προσοχή από το σκονισμένο ράφι το βιβλίο προς το μέρος σου και πέφτουν κάτω κάρτες. Όπως φαίνεται, είναι ένα αρχαίο παιχνίδι με κάρτες που εικονίζουν φανταστικά πλάσματα και απόκληρους. Ανοίγεις γρήγορα γρήγορα το βιβλιαράκι και ξεκινάς το διάβασμα!



Σκοπός του παιχνιδιού

Το παιχνίδι αποτελείται από πέντε γύρους. Ο παίκτης που έχει συγκεντρώσει τους λιγότερους πόντους στο τέλος του πέμπτου γύρου είναι ο νικητής. Θα πρέπει, λοιπόν, σε κάθε γύρο να ξεφορτώνεστε γρήγορα, αλλά και μεθοδικά, τις κάρτες που έχετε στο χέρι σας, ώστε, όταν τελειώσει ο γύρος, να μη «χρεωθείτε» κανέναν πόντο.

ΣΥΣΤΑΣΗ! Διαβάστε προσεκτικά όλους τους κανόνες του παιχνιδιού και μετά παίζτε το.

Περιέχει:

42 κάρτες «απόκληρων»



6 κάρτες βοήθειας



1 μπλοκ βαθμολογίας



9 κάρτες «χαρακτήρων»



1 ταμπλό
«απόκληρων»



1 ταμπλό
«χαρακτήρων»



1 ξύλινο Πράγμα



Στήσιμο του παιχνιδιού

Τοποθετήστε τα ταμπλό «απόκληρων» και «χαρακτήρων» σε σημείο προσβάσιμο από όλους τους παίκτες. Τοποθετήστε το ταμπλό «χαρακτήρων» με τη μοβ πλευρά προς τα πάνω (όπως βλέπετε στη σελ. 5). Ανακατέψτε ξεχωριστά τις κάρτες «χαρακτήρων» και «απόκληρων». Τοποθετήστε τη στοίβα με τις κάρτες «χαρακτήρων» ανάποδα (με τα πρόσωπα προς τα κάτω) στην εσοχή του ταμπλό τους, ενώ τις κάρτες «απόκληρων» μοιράστε τες ως εξής:

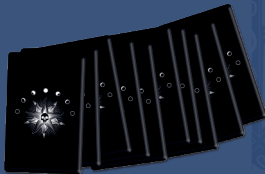
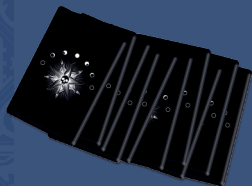
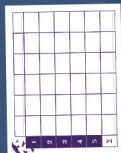
2 παίκτες	10 κάρτες «απόκληρων» ανά παίκτη
3 παίκτες	10 κάρτες «απόκληρων» ανά παίκτη
4 παίκτες	10 κάρτες «απόκληρων» ανά παίκτη
5 παίκτες	8 κάρτες «απόκληρων» ανά παίκτη
6 παίκτες	7 κάρτες «απόκληρων» ανά παίκτη

Τοποθετήστε τις κάρτες «απόκληρων» που περίσσεψαν στη μαύρη πλευρά του ταμπλό τους επίσης ανάποδα (με τις φιγούρες προς τα κάτω). Αυτή είναι η στοίβα με τις «καμένες» κάρτες (βλ. σελ. 5). Αν δεν έχουν περισσέψει κάρτες «απόκληρων» μετά το μοίρασμά τους, η στοίβα των «καμένων» μένει κενή.

ΠΡΟΣΟΧΗ! Μπορείς να σηκώσεις και να δεις τις κάρτες σου μόνο αφού όλοι οι παίκτες έχουν πάρει κι εκείνοι τις δικές τους.

Τοποθετήστε το ξύλινο Πράγμα κάπου κοντά (για τον ρόλο του βλ. παρακάτω, στη σελ. 11) και παραδίπλα το μπλοκ βαθμολογίας για να σημειώνετε το σκορ σας. Το παιχνίδι μπορεί τώρα να ξεκινήσει!

Το παιχνίδι περιλαμβάνει και 6 κάρτες βοήθειας με σύντομες εξηγήσεις για τις κάρτες των «χαρακτήρων» και των «απόκληρων».



Παράδειγμα: 4 παίκτες παίρνουν από 10 κάρτες «απόκληρων».

Αν θέλετε να παίξετε τη «δύσκολη» παραλλαγή του παιχνιδιού (βλ. σελ. 18), τοποθετήστε το ταμπλό «χαρακτήρων» με τη μαύρη πλευρά του προς τα πάνω.



Πώς παίζεται το παιχνίδι

Κάθε γύρος ξεκινά με κάρτα με τον αριθμό 1 (Νόρμι – ο «συνηθισμένος»). Ο παίκτης που θα τη ρίξει πρώτος αρχίζει τον γύρο. Οι επόμενοι παίκτες παίζουν δεξιόστροφα. Όλες οι κάρτες παίζονται στη λευκή πλευρά του ταμπλό των «απόκληρων».

ΠΡΟΣΟΧΗ! Αν κανείς δεν έχει κάρτα με το 1 στο χέρι του, πρώτος παίζει ο νεότερος σε ηλικία παίκτης με μια κάρτα της επιλογής του.

Όποτε έρχεται η σειρά σου, επιλέγεις μια κάρτα «απόκληρων» από αυτές που έχεις στο χέρι σου (βλ. για τις κάρτες «απόκληρων» και τις ιδιότητές τους στις σελ. 14-17) και την τοποθετείς πάνω από την τελευταία κάρτα που έχει παιχτεί. Ο αριθμός αυτής της κάρτας πρέπει να είναι **μεγαλύτερος** από τον αριθμό της τελευταίας κάρτας – εκτός και αν κάποια κάρτα «χαρακτήρα» υποδεικνύει κάτι άλλο.

ΠΡΟΣΟΧΗ! Στη σειρά σου, ο αριθμός της κάρτας που παίζεις πρέπει να είναι μεγαλύτερος από αυτόν της κάρτας που μόλις παίχτηκε (χωρίς να παίζει ρόλο πόσο μεγαλύτερος είναι).



Πότε δίνεις τη σειρά σου

Αν δεν μπορείς ή δε θέλεις να παίζεις μια κάρτα «απόκληρων», μπορείς πάντοτε να δώσεις τη σειρά σου στον επόμενο παίκτη λέγοντας «πάσο».

ΠΡΟΣΟΧΗ! Όταν έρχεται σειρά σου, μπορείς να επιλέξεις αν θα παίζεις ή αν θα πας πάσο.

Στην περίπτωση που όλοι οι παίκτες πουν «πάσο», μετακινήστε τη στοίβα με τις κάρτες «απόκληρων» στη στοίβα των «καμένων» καρτών και τοποθετήστε τες εκεί ανάποδα. Μετά γυρίστε την πρώτη κάρτα «χαρακτήρα» με το πρόσωπο προς τα πάνω και ενεργοποιήστε την ιδιότητά της – αυτή η ιδιότητα επηρεάζει το παιχνίδι όλων (βλ. την αναλυτική παρουσίαση των ιδιοτήτων των «χαρακτήρων» στις σελ. 10-13).

Στη συνέχεια, ο τελευταίος παίκτης που έριξε μια κάρτα «απόκληρων» παίζει μια άλλη κάρτα της επιλογής του και το παιχνίδι συνεχίζεται.



ΟΙ «ΚΑΜΕΝΕΣ» ΚΑΡΤΕΣ

Οι κάρτες «απόκληρων» στη μαύρη πλευρά του ταμπλό τους αποτελούν τη στοίβα των «καμένων» καρτών. Δεν μπορείτε να πάρετε ή να δείτε αυτές τις κάρτες, ούτε να αλλάξετε τη σειρά τους, εκτός και αν κάποια κάρτα σας υποδεικνύει κάτι τέτοιο.



Τι γίνεται όταν σου τελειώσουν οι κάρτες

Όταν δεν έχεις στο χέρι άλλες κάρτες «απόκληρων», χάνεις τη σειρά σου και παίζει ο επόμενος παίκτης. Συνεχίζεις, ωστόσο, να συμμετέχεις στον γύρο που βρίσκεται σε εξέλιξη. Κι αυτό συμβαίνει γιατί υπάρχουν κάποιες κάρτες που σου δίνουν πάλι κάρτες «απόκληρων», τις οποίες πρέπει να παίζεις ξανά.

ΠΡΟΣΟΧΗ! Όταν δεν έχεις κάρτες «απόκληρων» στο χέρι σου και πρέπει να παίζεις κάποια τέτοια κάρτα κανονικά, όπως, για παράδειγμα, στην αρχή ενός γύρου, απλώς χάνεις τη σειρά σου και παίζει ο επόμενος παίκτης.

Τέλος του γύρου

Ένας γύρος μπορεί να τερματιστεί με τους εξής τρόπους:

- Αν ανοίξει η κάρτα Γουένσντεϊ (βλ. σελ. 10).
- Αν ένας παίκτης ρίξει μαζί τέσσερις κάρτες με τον αριθμό 10 (Χάιντ – το «τέρας», βλ. σελ. 17).
- Αν έχει μείνει μόνο ένας παίκτης με κάρτες στο χέρι του.

Στο τέλος του γύρου όλοι οι παίκτες προσθέτουν τους αριθμούς των καρτών που έχουν στο χέρι τους: αυτοί είναι οι πόντοι τους για τον συγκεκριμένο γύρο. Σημειώστε αυτούς τους πόντους στο μπλοκ βαθμολογίας. Για τους παίκτες που ολοκλήρωσαν τον γύρο χωρίς κάρτες στο χέρι τους το σκορ είναι 0 πόντοι.

Στη συνέχεια, ανακατέψτε ξεχωριστά όλες τις κάρτες «χαρακτήρων» και «απόκληρων», τοποθετήστε τις πάλι σε δύο στοίβες και ξεκινήστε νέο γύρο με τον ίδιο τρόπο όπως στην αρχή του παιχνιδιού.



	Παίκτης 1	Παίκτης 2	Παίκτης 3	Παίκτης 4		
1	0	17	0	0		
2						
3						
4						
5						
Σ						

Τέλος του παιχνιδιού

Έπειτα από πέντε γύρους το παιχνίδι τελειώνει και έρχεται η ώρα να δείτε ποιος παίκτης επικράτησε των αντιπάλων του. Προσθέστε όλους τους πόντους κάθε παίκτη στο μπλοκ βαθμολογίας: αυτός με το χαμηλότερο σκορ είναι ο νικητής.

Κάρτες «χαρακτήρων»

Καθεμιά από τις κάρτες «χαρακτήρων» διαθέτει μια μοναδική ιδιότητα που είναι καθοριστική για τον τρόπο με τον οποίο παίζουν όλοι οι παίκτες. Κάθε φορά που το παιχνίδι υποδεικνύει να γυρίσετε μια κάρτα «χαρακτήρα», αμέσως ενεργοποιείται η ιδιότητά της.

Οι ιδιότητες των «χαρακτήρων» παραμένουν σε ισχύ έως ότου όλοι οι παίκτες πάνε πάσο διαδοχικά. Όταν συμβεί αυτό, η ενεργή ως τότε κάρτα «χαρακτήρα» πηγαίνει στην άκρη και ανοίγει μια νέα. Αυτό σημαίνει ότι υπάρχει πάντα μόνο μία κάρτα «χαρακτήρα» ενεργή σε κάθε δεδομένη στιγμή.

ΠΡΟΣΟΧΗ! Οι κάρτες «χαρακτήρων» που έχουν ανοίξει βγαίνουν από το παιχνίδι.



ΓΟΥΕΝΣΤΕΪ ΑΝΤΑΜΣ

Ο γύρος τελειώνει αμέσως.
Η κάρτα «απόκληρων»
με τον αριθμό 13 ακυρώνει
αυτή την ιδιότητα
(βλ. σελ. 16).



ΠΡΑΓΜΑ

Ο παίκτης που μόλις έπαιξε μια κάρτα «απόκληρων» μπορεί να κοιτάξει τη στοίβα με τις «καμένες» κάρτες και να διαλέξει μια από αυτές (χωρίς να αλλάξει τη σειρά τους). Τοποθετήστε το ξύλινο Πράγμα πάνω σε αυτή την κάρτα. Οι κάρτες «απόκληρων» που έχουν τον ίδιο αριθμό με αυτόν της κάρτας μπλοκάρονται και δεν μπορούν να πάρουν μέρος στο υπόλοιπο του γύρου. Το ξύλινο Πράγμα παραμένει πάνω στην κάρτα ως το τέλος του γύρου, ακόμη και αν ανοίξει νέα κάρτα «χαρακτήρα». Οι παίκτες που έχουν στο χέρι τους **μόνο** κάρτες «απόκληρων» με τον μπλοκαρισμένο αριθμό μπορούν να τις αποκαλύψουν και να τις ξεφορτωθούν στη σειρά τους.

ΠΡΟΣΟΧΗ! Το Πράγμα δεν μπορεί να ακυρώσει την ιδιότητα του 3x6 (Μέντιουμ) και του 4 (Πρωτέας) – βλ. σελ. 17 και 14 αντίστοιχα.



ΤΑΪΛΕΡ ΓΚΑΛΠΙΝ

Από εδώ και στο εξής μπορείτε να παίζετε μόνο κάρτες «απόκληρων» με μονό αριθμό: 1 (Νόρμι), 3 (Γέτι), 5 (Γοργόνα), 7 (Σειρήνα), 9 (Λυκάνθρωπος) ή 13.



ΓΙΟΚΟ ΤΑΝΑΚΑ

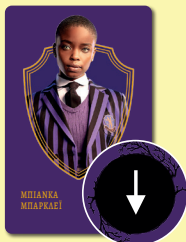
Από εδώ και στο εξής η σειρά με την οποία παίζουν οι παίκτες αλλάζει και η φορά της γίνεται αριστερόστροφη. Η κατεύθυνση του παιχνιδιού γίνεται πάλι δεξιόστροφη αμέσως μόλις ενεργοποιηθεί μια νέα κάρτα «χαρακτήρα».



ΙΝΙΝΤ ΣΙΝΚΛΕΡ

Από εδώ και στο εξής μπορείτε να παίζετε μόνο κάρτες «απόκληρων» ανά ζεύγη: δύο κάρτες «απόκληρων» με την ίδια ακριβώς αριθμητική αξία.

ΠΡΟΣΟΧΗ! Οι ιδιότητες των καρτών δεν ενεργοποιούνται ποτέ δύο φορές.



ΜΠΙΑΝΚΑ ΜΠΑΡΚΕΪ

Από εδώ και στο εξής οι κάρτες «απόκληρων» παίζονται σε φθίνουσα σειρά – δηλαδή όλες αυτές οι κάρτες πρέπει να είναι μικρότερης αριθμητικής αξίας (αντί για μεγαλύτερης) από την τελευταία κάρτα που παίχτηκε.



ΓΙΟΥΤΖΙΝ ΟΤΙΝΓΚΕΡ

Από εδώ και στο εξής κάθε φορά που πηγαίνετε πάσο, τραβάτε την πάνω πάνω κάρτα «απόκληρων» από τη στοίβα με τις «καμένες» κάρτες και την παίρνετε στο χέρι σας. Αν δεν υπάρχει καμιά κάρτα σε αυτή τη στοίβα, πηγαίνετε απλώς πάσο.



ΕΪΤΖΑΣ ΠΕΤΡΟΠΟΥΛΟΣ

Από εδώ και στο εξής δεν μπορείτε να παίξετε μια κάρτα με τον αμέσως επόμενο αριθμό από αυτόν που μόλις παίχτηκε. Δηλαδή, έπειτα από κάρτα με τον αριθμό 1 δεν μπορεί να παιχτεί το 2, αλλά παίζονται κάρτες από το 3 και πάνω.



ΛΑΡΙΣΑ ΓΟΥΙΜΕ

Από εδώ και στο εξής μπορείτε να παίξετε κάρτες «απόκληρων» μεγαλύτερης αριθμητικής αξίας από την τελευταία κάρτα που παίχτηκε ή και ίσης με αυτή. **ΠΡΟΣΟΧΗ!** Μπορείτε να παίξετε μόνο μία κάρτα όταν έρχεται η σειρά σας.



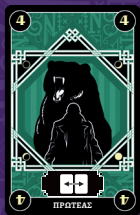
Οι κάρτες «απόκληρων» και οι ιδιότητές τους



1 (Νόρμι – ο «συνηθισμένος»): Παίξε αυτή την κάρτα στην αρχή ενός γύρου, για να είσαι ο παίκτης που θα ξεκινήσει. Παίξε γρήγορα, επειδή και άλλοι παίκτες μπορεί να έχουν στο χέρι τους μια τέτοια κάρτα.



2 (Μάσκα): Ξαναπαίζεις. Ρίξε άλλη μια κάρτα και βάλ' την πάνω από αυτή με τον αριθμό 2. Αυτό είναι υποχρεωτικό. Αν δεν έχεις άλλες κάρτες στο χέρι σου ή δεν μπορείς να παίζεις μια κάρτα από αυτές που έχεις, δε ρίχνεις άλλη κάρτα.



4 (Πρωτέας): Πάρε μια κάρτα στην τύχη από έναν παίκτη της επιλογής σου και δώσ' του μια διαφορετική κάρτα από τις δικές σου. Αυτό είναι υποχρεωτικό. Αν αυτή ήταν η τελευταία σου κάρτα, τελειώνεις με 0 πόντους.
ΠΡΟΣΟΧΗ! Μπορεί ένας παίκτης να ανακατέψει τις κάρτες του πριν κάποιος άλλος τραβήξει μια κάρτα από αυτόν.



7 (Σειρήνα): Διάλεξε μια κάρτα «απόκληρων» της επιλογής σου από τη στοίβα με τις «καμένες» κάρτες και πάρ' τη στο χέρι σου. Αυτό είναι υποχρεωτικό. Αν δεν υπάρχουν κάρτες σε αυτή τη στοίβα, δεν παίρνεις κάρτα.

ΠΡΟΣΟΧΗ! Δεν μπορείς να πάρεις κάρτα μπλοκαρισμένη από το Πράγμα (βλ. σελ. 11) και δεν μπορείς να αλλάξεις τη σειρά των καρτών στη στοίβα των «καμένων».



8 (Βαμπίρ): Διάλεξε έναν παίκτη ο οποίος θα πάρει την πάνω πάνω κάρτα «απόκληρων» από τη στοίβα των «καμένων» και θα την προσθέσει σε αυτές που έχει στο χέρι του. Αυτό είναι υποχρεωτικό. Αν δεν υπάρχουν κάρτες σε αυτή τη στοίβα, δεν παίρνει κάρτα.



13: Αν ανοίξει η κάρτα «χαρακτήρα» Γουένσντεϊ ενώ η 13 είναι η τελευταία κάρτα «απόκληρων» που έχει παιχτεί, ο γύρος δεν τελειώνει. Η Γουένσντεϊ επιστρέφει στη στοιβα με τις κάρτες «χαρακτήρων» και ανακατεύεται με τις υπόλοιπες. Ο γύρος του παιχνιδιού συνεχίζεται με τον συνηθισμένο τρόπο, ξεκινώντας με τον παίκτη που έριξε την κάρτα 13. Δεν υπάρχει ενεργή κάρτα «χαρακτήρα» αυτή τη στιγμή.

ΠΡΟΣΟΧΗ! Αν δεν έχουν μείνει άλλες κάρτες «χαρακτήρων», η επόμενη κάρτα που θα ανοίξει θα είναι αναγκαστικά η Γουένσντεϊ.

ΙΔΙΟΤΗΤΕΣ ΣΥΝΔΥΑΣΜΩΝ

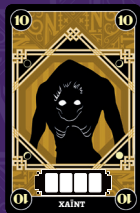
Κάποιες κάρτες «απόκληρων» έχουν μια ορισμένη ιδιότητα μόνο όταν συνδυαστούν μεταξύ τους. Όταν έχεις έναν τέτοιο συνδυασμό καρτών, μπορείς να τον δείξεις στους αντιπάλους σου και να τοποθετήσεις μετά τις συγκεκριμένες κάρτες στη στοίβα των «καμένων», για να ενεργοποιήσεις την ιδιαίτερη ιδιότητά τους. Δεν μπορείς να παίζεις επιπλέον κάρτες σε αυτή τη φάση.

ΠΡΟΣΟΧΗ! Μπορείς να παίζεις καθεμιά από τις κάρτες αυτές και ξεχωριστά, αλλά τότε δε θα έχουν κάποια ιδιαίτερη ιδιότητα.



3x6 (Μέντιουμ) – Φουλ του 6:

Κοίτα τη στοίβα με τις κάρτες «χαρακτήρων» και τοποθέτησε την κάρτα Γουένσντεϊ όπου θέλεις σε αυτή (μπορείς να τη βάλεις ακόμα και πάνω πάνω). Δεν μπορείς, βέβαια, να αλλάξεις τη σειρά των άλλων καρτών.



4x10 (Χάιντ) – Καρέ του 10:

Ο γύρος τελειώνει αμέσως.

ΠΡΟΣΟΧΗ! Αν έχεις και άλλες κάρτες στο χέρι σου, θα χρεωθείς κανονικά τους πόντους τους στον γύρο αυτόν.

ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ ΓΙΑ ΕΞΠΕΡ

Σε αυτή την παραλλαγή του παιχνιδιού καθένas από τους πέντε γύρους έχει τη δική του ιδιαίτερη «ιδιότητα», η οποία ενεργοποιείται κάθε φορά που παίζεται μια συγκεκριμένη κάρτα «απόκληρων» ενώ είναι ανοιχτή μια συγκεκριμένη κάρτα «χαρακτήρα».

ΓΥΡΟΣ 1:



Άφησε όλες τις άλλες κάρτες «χαρακτήρων» στην άκρη.
Καμιά άλλη κάρτα «χαρακτήρα» δεν ανοίγει για το υπόλοιπο του γύρου.

ΓΥΡΟΣ 2:



Αφαίρεσε την κάρτα Γουένσντεϊ από τη στοίβα με τις κάρτες «χαρακτήρων» και ανακάτεψε πάλι τη στοίβα. Ο γύρος συνεχίζεται χωρίς τη Γουένσντεϊ στη στοίβα αυτή.

ΓΥΡΟΣ 3:



Όλοι οι παίκτες παίζουν με τις κάρτες «απόκληρων» ανοιχτές για όλο τον γύρο.

ΠΡΟΣΟΧΗ! Μπορείς να ανακατέψεις τις κάρτες σου και να τις έχεις ανάποδα όταν κάποιος τραβάει μια κάρτα από εσένα.

ΓΥΡΟΣ 4:



Κοίτα τη στοίβα με τις κάρτες «χαρακτήρων» και τοποθέτησε τη Γουένσντεϊ σε αυτή όπου θέλεις (ακόμα και πάνω πάνω). Δεν μπορείς να αλλάξεις τη σειρά των άλλων καρτών. Αυτό το κάνει ο παίκτης που έπαιξε το 9. (**ΠΡΟΣΟΧΗ!** Για να ενεργοποιηθεί αυτή η ιδιότητα, ο παίκτης παίζει μία κάρτα με το 9, όχι δύο.)

ΓΥΡΟΣ 5:



Κάθε παίκτης δίνει όλες τις κάρτες «απόκληρων» που έχει στο χέρι του σε αυτόν που βρίσκεται στα δεξιά του. Η σειρά με την οποία παίζουν όλοι παραμένει η ίδια.

ΠΡΟΣΟΧΗ! Σε αυτόν τον γύρο μπορεί κάποιος να παίζει το 10 (Χάιντ) ανεξάρτητα απ' ό,τι του υποδεικνύει η ιδιότητα της κάρτας Τάιλερ.

ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ ΓΙΑ ΟΜΑΔΕΣ

Σε αυτή την παραλλαγή του παιχνιδιού οι παίκτες δεν αναμετρούν τις δυνάμεις τους ατομικά αλλά σε ομάδες. Χωριστείτε σε ομάδες με τον ίδιο αριθμό παικτών και χρησιμοποιήστε μία στήλη ανά ομάδα στο μπλοκ βαθμολογίας. Κάθε παίκτης παίζει και πάλι ατομικά, γι' αυτό προτείνεται οι συμπαίκτες να μην κάθονται δίπλα δίπλα.

Μπορούν, πάντως, να επικοινωνούν μεταξύ τους για τις κάρτες που έχουν στα χέρια τους, αλλά δεν μπορούν να τις δείχνουν απευθείας ο ένας στον άλλον. Στο τέλος του γύρου προσθέστε τους πόντους των μελών κάθε ομάδας.

ΠΡΟΣΟΧΗ! Το παιχνίδι θα συνεχιστεί ακόμα και όταν μείνει μόνο ένας παίκτης με κάρτες στο χέρι του, εκτός και αν ο γύρος τελειώσει με έναν από τους άλλους τρόπους τερματισμού του (βλ. σελ. 8).

Development: MNKY Entertainment

M N K Y
ENTERTAINMENT

Σαββάλας
ΕΚΔΟΣΕΙΣ

© 2025 για την ελληνική γλώσσα:

Εκδόσεις Σαββάλας

Ζωοδ. Πηγής 18, Αθήνα 106 81

Tηλ.: 210 33 01 251

info@savalas.gr | www.savalas.gr

Follow us on:



@mnkyentertainment



8-99



2-6



30



© 2024 MNKY Entertainment. Developed and produced by MNKY

Entertainment. All rights reserved. No elements of this game may be reproduced without prior written consent from MNKY Entertainment. MNKY Entertainment has published this game with the utmost care and will not accept any liability for potential errors or ambiguities appearing in this publication that may lead to damages. Edition 2025.

WEDNESDAY © 2022 MGM Television Entertainment Inc. WEDNESDAY is a trademark of Tee & Charles Addams Foundation. © 2025 Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc. All Rights Reserved.

MGM