

# THAT'S LIFE!

GR

Ένα παιχνίδι για παίκτες με γερά νεύρα που ξέρουν να ρισκάρουν!  
Για 2 – 6 παίκτες, από 8 ετών και πάνω

Συγγραφείς: Wolfgang Kramer και Michael Kiesling

Σχεδιασμός: DE Ravensburger / KniffDesign

Εικονογράφηση: R. Alff, H. Bengen, B. Bexte, M. Bofinger, B. Henninger, F. Hoffmann, H. Jankofsky, T. Mette, MOCK, Pflusch, A. Plikat, Polo, R. Schwalm, P. Thulke, K. Weyershausen, F. Wössner, M. Zak

Ravensburger® Spiele Nr. 26 285 4



Δεν είναι δυνατόν!

Βρίσκεσαι μια ανάσα από τη νίκη και τραβάς αρνητική κάρτα!!!

Αυτά έχει η ζωή!

Ακόμα και η τελευταία κάρτα μπορεί να αλλάξει τα πάντα.  
Όμως γελάει καλύτερα, αυτός που γελάει τελευταίος!

## Σκοπός του παιχνιδιού

Οι παίκτες χρησιμοποιούν τις στρατηγικές τους ικανότητες – και τον παράγοντα «τύχη» – για να μαζέψουν όσο το δυνατόν περισσότερες θετικές και τυχερές κάρτες και να αποφύγουν τις αρνητικές κάρτες.



Οι τυχερές κάρτες είναι ιδιαίτερα σημαντικές, επειδή χρησιμοποιούνται για να μετατρέψουν κάθε αρνητική κάρτα σε αντίστοιχη θετική.

Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους στο τέλος είναι ο νικητής.

## Περιεχόμενα

32 κάρτες διαδρομής:

8 θετικές κάρτες

18 αρνητικές κάρτες

6 τυχερές κάρτες



1 μπλε κάρτα εκκίνησης



1 πορτοκαλί κάρτα τερματισμού

18 πιόνια:

3 από κάθε χρώμα

(κόκκινο, μπλε, πράσινο, κίτρινο, μαύρο και πορτοκαλί)



8 ξύλινοι φρουροί



1 ζάρι



## Προετοιμασία

Πριν παίξεις για πρώτη φορά, βγάλε προσεκτικά από το κουτί τα κομμάτια εκείνα που έχουν επάνω τους εικόνες.

Τοποθέτησε την κάρτα εκκίνησης, τις κάρτες διαδρομής και την κάρτα τερματισμού στο τραπέζι σύμφωνα με την εικόνα.

Τοποθέτησε τους 8 ξύλινους φρουρούς πάνω στις 6 τυχερές κάρτες και στις θετικές κάρτες «+8» και «+7».

Κάθε παίκτης διαλέγει ένα χρώμα και παίρνει 3 πιόνια (αν παίζουν 2-4 παίκτες) ή 2 πιόνια (αν παίζουν 5-6 παίκτες) και τοποθέτησε τις πιόνια στην μπλε κάρτα εκκίνησης.

Ο νεώτερος παίκτης ξεκινάει πρώτος και παίρνει το ζάρι.



## Ας παίξουμε

Οι παίκτες προχωρούν στη διαδρομή με τη φορά του ρολογιού. Ο παίκτης του οποίου είναι η σειρά, ρίχνει το ζάρι και μετακινεί ένα από τα πιόνια του ή έναν από τους ξύλινους φρουρούς. Στη συνέχεια παίζει ο επόμενος παίκτης. Κάθε παίκτης έχει τη δυνατότητα στη σειρά του να μετακινήσει το πιόνι του οποιαδήποτε στιγμή, αλλά ο ξύλινος φρουρός μπορεί να μετακινηθεί, μόνο εάν υπάρχει τουλάχιστον ένα πιόνι πάνω σε μια κάρτα διαδρομής, στην οποία βρίσκεται πάνω ένας ξύλινος φρουρός.

Εάν υπάρχουν μόνο ξύλινοι φρουροί πάνω σε μία κάρτα διαδρομής, δεν μπορεί να μετακινηθεί κανένας.

Μετακίνησε όσες κάρτες δείχνει κάθε φορά το ζάρι. Πάνω σε μία κάρτα μπορούν να τοποθετηθούν περισσότερα από ένα πιόνια και/ή φρουροί. Εάν ένα από τα πιόνια ή τους φρουρούς φθάσει στην κάρτα τερματισμού, οι υπολειπόμενοι πόντοι, που αναγράφονται στο ζάρι, δεν υπολογίζονται.



Ο ξύλινος φρουρός μπορεί να μετακινηθεί από οποιοδήποτε παίκτη (όχι μόνο από τον πράσινο παίκτη).



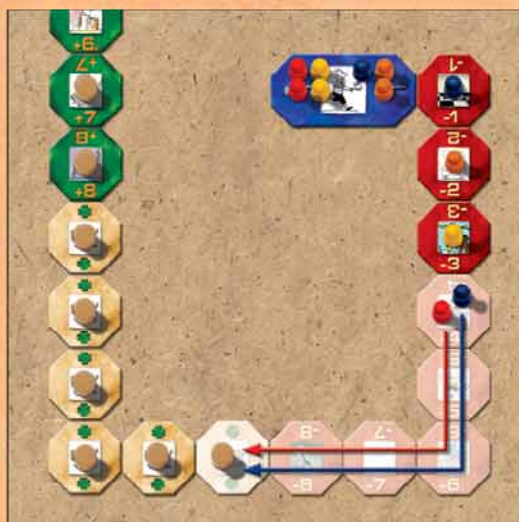
Ο ξύλινος φρουρός δεν μπορεί να μετακινηθεί.

### Διαλέγοντας μια κάρτα διαδρομής

Εάν ένα πιόνι, που βρισκόταν μόνο του σε μια κάρτα διαδρομής, προχωρήσει, τότε ο συγκεκριμένος παίκτης παίρνει αυτή την ελεύθερη κάρτα και την τοποθετεί μπροστά του. Εάν το πιόνι δεν ήταν σε αυτή την κάρτα μόνο του, τότε η κάρτα παραμένει εκεί όπου βρισκόταν.

Σηκώνοντας κάρτες δημιουργείται κενό στη διαδρομή, το οποίο δεν υπολογίζεται κατά την προώθηση ενός πιονιού.  
Σημειώσεις: 1. Εάν τα κενά γίνουν πολύ μεγάλα, οι κάρτες μπορούν να έρθουν πιο κοντά η μία στην άλλη. 2. Μόλις το τελευταίο πιόνι έχει διασχίσει μία κάρτα διαδρομής, αυτή η κάρτα μπορεί να επιστρέψει πίσω στο κουτί.

### Παραδείγματα κινήσεων



Είναι η σειρά του κόκκινου παίκτη και ρίχνει με το ζάρι «5». Μετακινείται πάνω στην πρώτη τυχερή κάρτα. Η αρνητική κάρτα «4» παραμένει εκεί όπου βρίσκεται, επειδή ο μπλε παίκτης είναι ακόμα πάνω σε αυτή.

Μετά ο μπλε παίκτης ρίχνει πάλι με το ζάρι ένα «5». Επίσης μετακινείται πάνω στην πρώτη τυχερή κάρτα. Επειδή κανείς άλλος δεν βρίσκεται στην αρνητική κάρτα «4», αυτός ο παίκτης πρέπει να την πάρει. Ο μπλε παίκτης θα μπορούσε επίσης να μετακινήσει ένα από τα άλλα δύο δικά του πιόνια.



Ο πορτοκαλί παίκτης ρίχνει με το ζάρι ένα «4». Μπορεί είτε να μετακινήσει το πιόνι του από την κάρτα «2» στην «7» ή να μετακινήσει ένα από τα άλλα πιόνια του από τη κάρτα εκκίνησης στην «5». Αλλά δε θέλει να το κάνει. Προτιμάει να μετακινήσει τον ξύλινο φρουρό από την πρώτη τυχερή κάρτα και προχωράει στις επόμενες τέσσερις κάρτες. Αυτό επιτρέπεται, επειδή άλλα πιόνια βρίσκονται πάνω σε αυτή τη κάρτα. Ο πορτοκαλί παίκτης μπορεί να μη μετακινήσει έναν από τους άλλους ξύλινους φρουρούς, διότι βρίσκονται μόνοι τους πάνω σε μια κάρτα διαδρομής.

### Τρόπος βαθμολόγησης των καρτών διαδρομής



Μια θετική κάρτα βαθμολογείται με τόσους πόντους, όσους αναγράφονται πάνω της.



Μια αρνητική κάρτα κοστίζει τόσους πόντους, όσους φαίνονται πάνω της.



Στο τέλος του παιχνιδιού, μια τυχερή κάρτα μετατρέπει την υψηλότερη αρνητική κάρτα του παίκτη σε μια θετική κάρτα.

Εάν ένας παίκτης έχει αρκετές τυχερές κάρτες, τότε ο ίδιος αριθμός των αρνητικών καρτών μετατρέπονται σε θετικές κάρτες.

Εάν ένας παίκτης έχει περισσότερες τυχερές κάρτες από ότι αρνητικές, οι υπόλοιπες τυχερές κάρτες δεν βαθμολογούνται.

## Τέλος του παιχνιδιού

Το παιχνίδι τελειώνει, όταν όλοι οι παίκτες έχουν φθάσει με τα πιόνια τους στο τέρμα. Όταν ένας παίκτης έχει μετακινήσει όλα τα πιόνια του στο τέρμα, σταματάει να παίζει.

Οι παίκτες τώρα προσθέτουν τους αριθμούς, οι οποίοι αναγράφονται στις θετικές τους κάρτες

(συμπεριλαμβάνοντας και αυτές που έχουν μετατραπεί από αρνητικές κάρτες), ύστερα αφαιρούν τους αριθμούς που αναγράφονται σε κάθε αρνητική κάρτα που έχει απομείνει. Ο παίκτης με τον υψηλότερο αριθμό πόντων είναι ο νικητής.



## Παραλλαγές

Είσαι πλέον άσος στο ρίσκο και την πρόβλεψη του παιχνιδιού. Μπορείς λοιπόν να δοκιμάσεις τις ικανότητές σου και σε κάποιες παραλλαγές!

Οι βασικοί κανόνες παραμένουν οι ίδιοι. Οι μόνες διαφορές είναι οι ακόλουθες:

### 1η Παραλλαγή

Τοποθέτησε τις 32 κάρτες διαδρομής με διαφορετικό τρόπο (μεταξύ της κάρτας εκκίνησης και της κάρτας τερματισμού), για παράδειγμα

- Αρχικά από το «-1» έως το «-8», ύστερα από το «+1» έως το «+8», μετά τη τυχερή κάρτα και τελικά από το «-1» έως το «-10». Τοποθέτησε τους ξύλινους φρουρούς στις θετικές κάρτες από «+1 έως το +8».
- Μπορείς επίσης να τοποθετήσεις τις τυχερές κάρτες στο τέλος της διαδρομής. Τοποθέτησε τους ξύλινους φρουρούς πάνω στις θετικές κάρτες (+1 έως +8).
- Ανακάτεψε τις 32 κάρτες διαδρομής και ύστερα τοποθέτησε τις τυχαία. Τοποθέτησε τους ξύλινους φρουρούς πάνω στις τυχερές κάρτες και πάνω στα +8 και +7).

### Παραλλαγή 2

Εάν φέρεις «1», έχεις τρεις επιλογές. Μπορείς να μετακινήσεις ένα από τις πιόνια σου πάνω σε μία άλλη κάρτα, ή να πας μία θέση πίσω, ή να παραμείνεις εκεί όπου βρίσκεσαι.

### Παραλλαγή 3

Όταν το τελευταίο πιόνι διασχίσει μια κάρτα διαδρομής, αντί να πάρεις τη κάρτα, την τοποθετείς την στο τέλος του δρόμου (μπροστά από την κάρτα τερματισμού).

### Παραλλαγή 4

Μόλις ένας παίκτης τοποθετήσει το τελευταίο του πιόνι στο «τέρμα», το παιχνίδι έχει τελειώσει. Οποιοσδήποτε παίκτης βρίσκεται με το πιόνι του μόνο του πάνω σε μια κάρτα διαδρομής την παίρνει.

### Παραλλαγή 5

Το παιχνίδι έχει τελειώσει, όταν το προτελευταίο πιόνι φτάσει στο «τέρμα». Ο παίκτης του οποίου το πιόνι είναι ακόμα πάνω στη διαδρομή παίρνει την υψηλότερη αρνητική κάρτα που υπάρχει σε ολόκληρη τη διαδρομή (χωρίς ξύλινους φρουρούς) και δεν επιτρέπεται να χρησιμοποιήσει μια τυχερή κάρτα για να μετατρέψει μια αρνητική σε θετική κάρτα.



© 2006 Ravensburger Spieleverlag  
PLAYMOBIL HELLAS A.E.  
ΜΑΤΣΑ 9, 14564 Κ. ΚΗΦΙΣΙΑ, ΑΘΗΝΑ  
ΤΗΛ. 21080.000.18  
E-mail: info@playmobil.gr