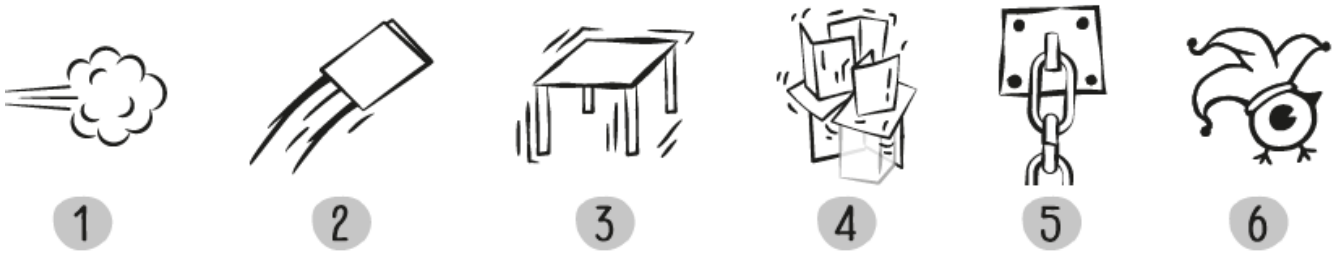
ΚΩΔ: 20071 **THE CASTLE** 4+

Το παιχνίδι παίζεται από δύο παίκτες που προκαλεί ο ένας τον άλλον να χτίσουν το υψηλότερο κάστρο. Υπάρχουν δύο τύποι καρτών: ΚΑΡΤΕΣ ΔΟΜΗΣ (δύο χρώματα, ένα για κάθε παίκτη) που τοποθετούνται σε όρθια θέση και οι ΚΑΡΤΕΣ ΟΡΟΦΗΣ που τοποθετούνται οριζόντια πάνω στις κάρτες δομής για την κατασκευή επιπέδων. Για την κατασκευή του κάστρου χρησιμοποιούνται οι δύο τύποι καρτών εναλλάξ. Στην αρχή του παιχνιδιού κάθε παίκτης επιλέγει το χρώμα του κάστρου του και μπορεί να χρησιμοποιεί μόνο τα φύλλα δομής αυτού του χρώματος. Οι κάρτες δομής αναμειγνύονται και απλώνονται στο τραπέζι, ενώ οι κάρτες οροφής ανακατεύονται και τοποθετούνται σε ένα σωρό, με την πλευρά της οροφής να βλέπει προς τα πάνω.

Καθώς οι παίκτες παίρνουν μια κάρτα οροφής, ελέγχουν για να δουν αν στο πίσω μέρος της βρίσκεται κάποιος κάτοικος του κάστρου. Εάν τραβήξουν μια από αυτές τις κάρτες, σταματάει η κατασκευή των κάστρων. Ο παίκτης που τράβηξε την κάρτα οροφής με έναν κάτοικο στην πίσω πλευρά, τοποθετεί το χαρακτήρα στο κάστρο του και έχει την ευκαιρία να ρίξει το ζάρι. Κάθε πλευρά του ζαριού δείχνει μια δράση:



ΕΙΚΟΝΑ 1: Ο παίκτης πρέπει να προσπαθήσει να καταστρέψει το κάστρο του αντιπάλου του, φυσώντας για 10 δευτερόλεπτα από 1 μέτρο μακριά.

ΕΙΚΟΝΑ 2: Ο παίκτης παίρνει μια κάρτα δομής από το τραπέζι και την ρίχνει στο κάστρο του αντιπάλου του, από 1 μέτρο μακριά, προσπαθώντας να το καταστρέψει.

ΕΙΚΟΝΑ 3: Ο παίκτης πρέπει να μετακινήσει το τραπέζι, ή εάν παίζει στο πάτωμα πηδά πάνω-κάτω για 10 δευτερόλεπτα, από απόσταση 1 μέτρου για να δοκιμάσει να καταστρέψει το κάστρο του αντιπάλου του με δονήσεις.

ΕΙΚΟΝΑ 4: Ο παίκτης μπορεί να αφαιρέσει ένα από τα φύλλα δομής από το κάστρο του αντιπάλου του.

ΕΙΚΟΝΑ 5: Ο παίκτης που έριξε το ζάρι παραμένει ακίνητος για 10 δευτερόλεπτα ενώ ο άλλος παίκτης συνεχίζει να χτίζει το κάστρο του.

ΕΙΚΟΝΑ 6: Στην αρχή του παιχνιδιού, οι παίκτες αποφασίζουν ποια ενέργεια θα συνδέσουν με αυτό το σύμβολο.

Ο παίκτης που έριξε το ζάρι εκτελεί την απαιτούμενη ενέργεια. Εάν καταστρέψει το κάστρο του αντιπάλου του, τότε ο αντίπαλος πρέπει να χρησιμοποιήσει τις κάρτες που είχε για να ξαναχτίσει το κάστρο του. Νικητής είναι ο πρώτος παίκτης που θα χτίσει το υψηλότερο κάστρο χρησιμοποιώντας όλες τις διαθέσιμες κάρτες δομής του χρώματος του. Ο παίκτης που θα ολοκληρώσει πρώτος το χτίσιμο του κάστρου του μπορεί να τοποθετήσει τη σημαία που σηματοδοτεί το τέλος του παιχνιδιού. Σε αυτό το σημείο, πρέπει να γίνει έλεγχος για να δείτε αν το ένα κάστρο είναι πραγματικά υψηλότερο από του αντιπάλου. Εάν δεν είναι, ο παίκτης χάνει αυτόματα το παιχνίδι.

Εάν το παιχνίδι παίζεται από μικρότερους σε ηλικία παίκτες, προτείνουμε να χτίσουν ένα μεγάλο κάστρο, όσο το δυνατόν υψηλότερο, χρησιμοποιώντας όλες τις διαθέσιμες κάρτες. Στο τέλος του παιχνιδιού, τα παιδιά μπορούν να παίξουν χρησιμοποιώντας το κάστρο ως παιχνίδι, αλληλεπιδρώντας με τα σχήματα των χαρακτήρων και εφευρίσκοντας ιστορίες με πριγκίπισσες και ιππότες.