



# ΚΩΔΙΚΑΣ ΑΡΧΙΜΗΔΗ

## ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Αποκάλυψε τον μυστικό κωδικό του αντιπάλου σου πριν αποκαλυφθεί πλήρως ο δικός σου.

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

26 αριθμημένα πλαστικά πλακίδια σε 2 χρώματα (άσπρο, μαύρο), με αριθμούς από το 0 έως το 11 και 2 παύλες “-”.

**Σημείωση:** Τα πλακίδια με τις παύλες χρησιμοποιούνται μόνο στο παιχνίδι για προχωρημένους.

## ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

1. Τοποθετήστε τα 24 πλακίδια με τους αριθμούς στο κέντρο του τραπεζιού με την όψη προς τα κάτω και ανακατέψτε τα. Τα 2 πλακίδια με τις παύλες παραμένουν μέσα στο κουτί.

2. Κάθε παίκτης επιλέγει τυχαία 4 πλακίδια (3 σε περίπτωση που παίζουν 4 παίκτες), και τα τοποθετεί σε σειρά μπροστά του, όρθια, χωρίς να μπορούν να τα δουν οι αντίπαλοι. Οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν πλακίδια και από τα 2 χρώματα.

**Σημείωση:** Προσέξτε καθώς επιλέγετε τα πλακίδια, διότι εάν κάποιος «γυρίσει» και το δουν οι υπόλοιποι παίκτες θα πρέπει να το επιλέξετε αναγκαστικά.

3. Τοποθετήστε τα επιλεγμένα σας πλακίδια με αύξουσα αριθμητική σειρά από τα αριστερά προς τα δεξιά μπροστά σας. (Π.χ. Εάν τραβήξετε τα 2,8,5,1 τα τοποθετείτε από τα αριστερά προς τα δεξιά με την ακόλουθη σειρά: 1,2,5,8).

**ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ:** Σε περίπτωση που τραβήξετε τον ίδιο αριθμό διαφορετικού χρώματος (άσπρο-μαύρο) πάντα τοποθετείτε το μαύρο χρώμα με τον ίδιο αριθμό πριν και αριστερά του αντίστοιχου λευκού.

(Π.χ. Εάν τραβήξετε τα 4 μαύρο, 4 άσπρο, 1 μαύρο και 3 μαύρο θα πρέπει να τα βάλετε από τα αριστερά προς τα δεξιά με την ακόλουθη σειρά: 1 μαύρο, 3 μαύρο, 4 μαύρο, 4 άσπρο).

4. Ο μικρότερος σε ηλικία παίκτης ξεκινά το παιχνίδι. Η σειρά συνεχίζεται με τον παίκτη στα αριστερά του.

## ΒΑΣΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

1. Στη σειρά του κάθε παίκτης τραβάει ένα οποιοδήποτε από τα πλακίδια που βρίσκονται στο κέντρο του τραπεζιού. Το σηκώνει έτσι ώστε να δει μόνο αυτός τον αριθμό.

2. Στη συνέχεια πρέπει να μαντέψει έναν αριθμό από τον κώδικα ενός οποιοδήποτε αντιπάλου που θα επιλέξει. Για να πραγματοποιηθεί αυτό, δείχνει ένα συγκεκριμένο πλακίδιο του αντιπάλου και λέει δυνατά τον αριθμό που πιστεύει ότι είναι. Για παράδειγμα, δείχνει ένα μαύρο πλακίδιο του αντιπάλου και λέει: «Πιστεύω ότι αυτό είναι το μαύρο 3».

3. Εάν είναι σωστός, τότε ο αντίπαλος «ρίχνει» κάτω το πλακίδιο, ώστε όλοι οι παίκτες να το δουν. Ο παίκτης μπορεί να συνεχίσει να παίζει, αν θέλει, προσπαθώντας να μαντέψει κι άλλον αριθμό από τον κώδικα οποιοδήποτε αντιπάλου, ή μπορεί

να σταματήσει. Όταν αποφασίσει να σταματήσει τοποθετεί το πλακίδιο που τράβηξε στη σωστή σειρά με τα πλακίδια του κώδικα του. Έτσι ο κωδικός του μεγαλώνει κατά 1 πλακίδιο.

4. Εάν κάνει λάθος, «ρίχνει» κάτω το πλακίδιο που τράβηξε, ώστε όλοι οι παίκτες να το δουν. Έπειτα παίρνει αυτό το πλακίδιο και το τοποθετεί στο σωστό σημείο, έτσι ώστε να το βλέπουν όλοι οι παίκτες.

## **ΕΠΟΜΕΝΟΣ ΓΥΡΟΣ (ΚΑΙ ΤΕΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ)**

Τη σκυτάλη παίρνει ο επόμενος παίκτης στα αριστερά. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι ένας παίκτης να μείνει με τουλάχιστον ένα πλακίδιο στην κατοχή του. Αυτός ο παίκτης, που ουσιαστικά κατάφερε να αποκαλύψει τον μυστικό κώδικα των αντιπάλων κερδίζει το παιχνίδι.

## **ΓΕΝΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ**

1. Δεν επιτρέπεται να γράφουν οι παίκτες τι μαντεύουν.

Θα πρέπει να είναι σε θέση να θυμούνται τις επιλογές τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

2. Προτείνεται οι αντίπαλοι να μη μιλούν για τη στρατηγική που ακολουθούν.

3. Προτείνεται στους παίκτες, όταν ο αντίπαλος καθυστερήσει πάνω από 1 λεπτό να μαντέψει, να επιβάλλουν χρόνο 20 δευτερολέπτων αναγκάζοντας τον αντίπαλο να μαντέψει εντός αυτού του χρόνου.

Σε περίπτωση που δεν μαντέψει εντός των 20 δευτερολέπτων, τότε να αποκαλύπτει το πλακίδιο που τράβηξε στη σειρά του.

## **ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟΥΣ**

Το προχωρημένο παιχνίδι είναι ίδιο με το κανονικό, με τη διαφορά ότι προστίθενται τα πλακίδια με τις παύλες τα οποία παίζονται κανονικά όπως και οι αριθμοί. Οι παύλες ουσιαστικά λειτουργούν ως μπαλαντέρ του μυστικού κώδικα του κάθε παίκτη διότι μπορούν να τοποθετηθούν σε οποιαδήποτε θέση με σκοπό να μπερδέψουν τον αντίπαλο.

## **ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΚΑΝΟΝΕΣ ΔΙΕΘΝΟΥΣ ΤΟΥΡΝΟΥΑ CODA**

Ο “Κώδικας Αρχιμήδη” είναι ένα δημοφιλές και διαδεδομένο παιχνίδι για το οποίο έχουν δημιουργηθεί διεθνή τουρνουά στα οποία ακολουθούνται οι παρακάτω κανόνες:

Οι οδηγίες είναι ίδιες με το κανονικό παιχνίδι με τη διαφορά ότι υπάρχει σύστημα πόντων.

Παρακαλείστε να χρησιμοποιείτε χαρτί και μολύβι για να καταγράφετε το σκορ.

Το σύστημα πόντων είναι ως εξής:

- 1 πόντος για κάθε σωστή μαντεψιά.
- 3 πόντοι για την αποκάλυψη ολόκληρου του κώδικα ενός αντιπάλου.
- 5 πόντοι για κάθε κερδισμένο γύρο.
- Ο νικητής του γύρου παίρνει επιπλέον πόντους που ισούνται με το άθροισμα της αξίας των πλακιδίων του δικού του κώδικα, που απέμειναν όρθια μπροστά του.

Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους, μετά την ολοκλήρωση 3 γύρων, είναι ο Νικητής.