



XOBrainer™

ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ



Από 10
ετών



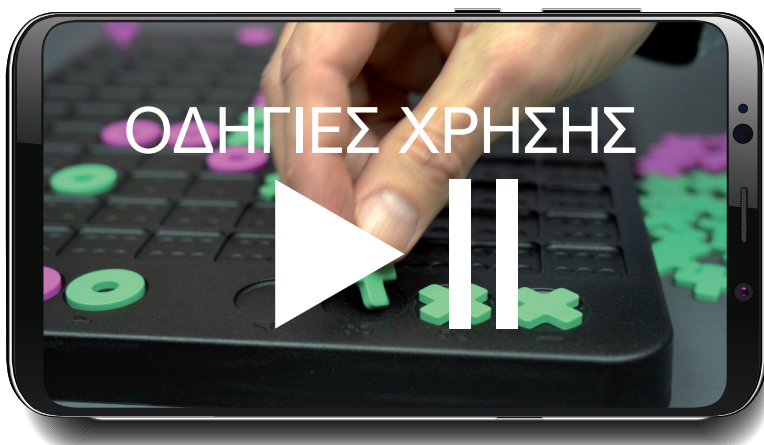
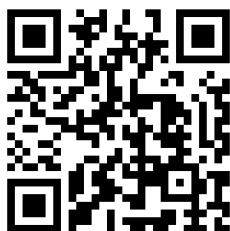
Από 2
παίκτες



50-60 λεπτά
ανάλογα με
την επιλογή
παιχνιδιού

Βρες το video με τις οδηγίες στη διεύθυνση:

www.xobrainer.com/greek_instructions



Καλή διασκέδαση με το XO Brainer!

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Με το XOBrainer ακονίζεις τους μυς του μυαλού σου με στόχο να κερδίσεις! Σκοπός του παιχνιδιού είναι να βάλεις 5 πιόνια στη σειρά από το κάθε σχήμα (X ή O) ή χρώμα (πράσινο ή ροζ). Φαίνεται απλό αλλά θα πρέπει να σκεφτείς σε δύο διαστάσεις και να χρησιμοποιήσεις όχι μόνο τα δικά σου πιόνια αλλά και αυτά του αντιπάλου ώστε να πετύχεις 5 στη σειρά. Όταν καταφέρεις να βάλεις 5 πιόνια στη σειρά κερδίζεις πόντους ανάλογα με τις κουκίδες κάτω από τα πιόνια στο ταμπλό του παιχνιδιού. Νικητής είναι αυτός που θα κερδίσει 3 σετ ή αν είναι ισοφυής θα καταφέρει το Knock out!!

Παραλλαγές του παιχνιδιού

Μπορείς να αναβαθμίσεις την πρόκληση του XOBrainer προσθέτοντας μία ή και περισσότερες από τις παραλλαγές του παιχνιδιού: TimeBomb, Random, Mission ή Map. Χρησιμοποίησε τις αντίστοιχες κάρτες των παραλλαγών οι οποίες βρίσκονται μέσα στη συσκευασία. Οι παραλλαγές συνδυάζονται ελεύθερα μεταξύ τους. Περισσότερες λεπτομέρειες για τις παραλλαγές του XOBrainer μπορείς να βρεις στις σελίδες 7-12.



TimeBomb



TimeBalance



Mission



Map



Random



Trap

XOBrainer WebApp

Μπορείς να χρησιμοποιήσεις την εφαρμογή WebApp του XOBrainer για να αναβαθμίσεις την εμπειρία του παιχνιδιού. Η εφαρμογή διατίθεται σε Android και σε IOS , για χρήση από smartphone. Θα βρεις τον μοναδικό κωδικό σου για το WebApp στη σελίδα 6.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ:

Σελίδες 2-4	XOBrainer Οδηγίες χρήσης
Σελίδα 5	Ειδικοί κανόνες
Σελίδα 6	XOBrainer WebApp
Σελίδες 7-12	XOBrainer Παραλλαγές του παιχνιδιού

Αρχή του παιχνιδιού

1 Προετοιμασία

Αγωνίσου ένας προς έναν ή σε ομάδες. Σε ένα ομαδικό παιχνίδι, ένας παίκτης κάθε φορά τοποθετεί ένα Χ ή ένα Ο για λογαριασμό της ομάδας. Οι παίκτες μιας ομάδας δεν επιτρέπεται να συζητήσουν τη στρατηγική τους ή να επικοινωνούν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού αλλά βασίζονται στις ικανότητες και την εφευρετικότητά τους για να κερδίσουν.

Η ομάδα Χ ή ο παίκτης Χ έχει τα πιόνια Χ, 24 πράσινα και 8 ροζ.

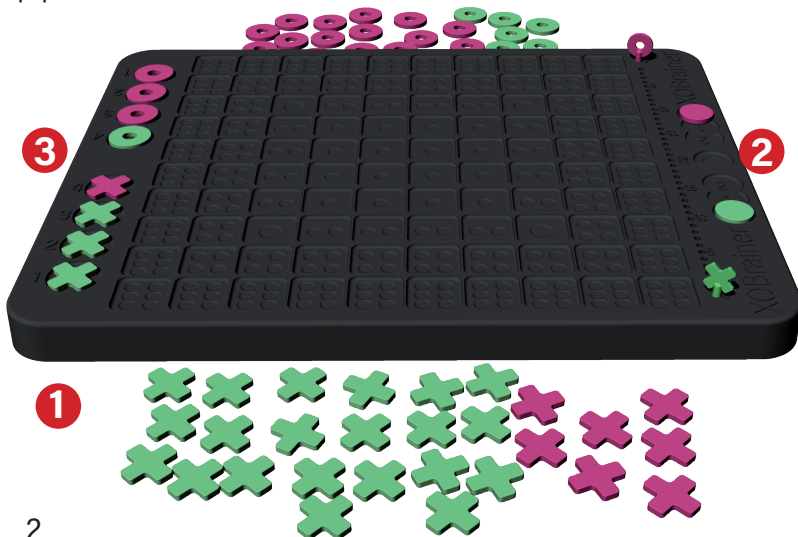
Η ομάδα Ο ή ο παίκτης Ο έχει τα πιόνια Ο, 24 ροζ και 8 πράσινα.

2 Επαναφορά του σκορ

Τοποθέτησε τους δείκτες των πόντων και του σετ στο «0». Συνήθως το παιχνίδι παίζεται σε 5 σετ, κάθε σετ κερδίζεται όταν ο παίκτης φτάσει στους 20 βαθμούς. Το παιχνίδι κερδίζει η ομάδα ή ο παίκτης που θα πάρει 3 σετ. Για παιχνίδι με μικρότερη διάρκεια δες τις προτάσεις μας στη σελίδα 5.

3 Σειρά τοποθέτησης των χρωμάτων

Κάθε ομάδα/παίκτης τοποθετεί 4 πιόνια στη γραμμή παράταξης. Οι αριθμοί 1 έως 4 είναι ενδεικτικοί της σειράς με την οποία παίζεται το κάθε πιόνι. Τα πρώτα 3 πιόνια θα πρέπει να ανήκουν στο βασικό χρώμα της ομάδας, ενώ το τέταρτο στο βασικό χρώμα της αντίπαλης ομάδας. Η ομάδα/παίκτης με τα πιόνια Χ τοποθετεί τρία πράσινα Χ και ένα ροζ στη σειρά παράταξης, ενώ η ομάδα Ο τοποθετεί στη γραμμή παράταξης τρία ροζ και ένα πράσινο. Όταν η γραμμή παράταξης αδειάσει, τοποθετείς 4 νέα πιόνια με τον ίδιο τρόπο που αναφέρεται πιο πάνω.

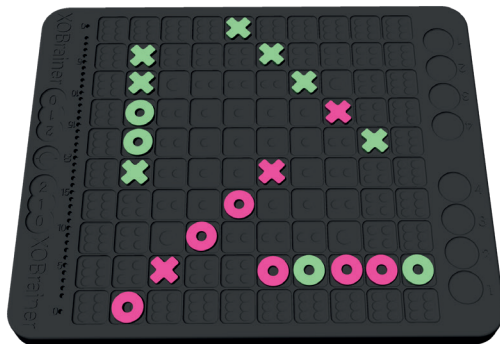


ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Κέρδισε γύρους και πόντους

Ο παίκτης που θα ξεκινήσει πρώτος ορίζεται με κλήρωση. Κάθε ομάδα/παίκτης τοποθετεί με τη σειρά ένα X ή ένα O στο ταμπλό έως ότου σχηματιστούν 5 πιόνια στη σειρά ή σε **σχήμα** ή σε **χρώμα**. Μπορείς να τοποθετήσεις τα πιόνια σου οπουδήποτε πάνω στο ταμπλό με ένα περιορισμό : στα **τετράγωνα Knock Out**, η ομάδα/παίκτης X μπορεί να τοποθετήσει μόνο ένα ροζ X και η ομάδα/παίκτης O μόνο ένα πράσινο O.

Η ομάδα/παίκτης X, κερδίζει το γύρο όταν σχηματίσει μια σειρά από **5X** ή **5 πράσινα** πιόνια ανεξαρτήτου σχήματος σε σειρά. Αντίστοιχα η ομάδα/παίκτης O, κερδίζει το γύρο όταν σχηματίσει μια σειρά από **5O** ή **5 ροζ** πιόνια ανεξαρτήτου σχήματος σε σειρά



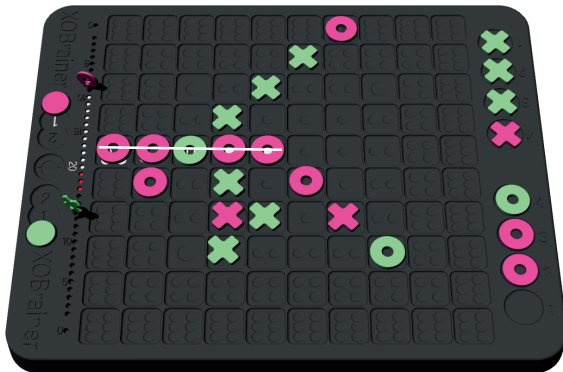
Παραδείγματα 5 in-a-row



Ο νικητής του γύρου κερδίζει ένα αριθμό πόντων αντίστοιχο με το άθροισμα των κουκίδων σε κάθε τετράγωνο κάτω από τη σειρά που σχημάτισε. Ο νικητής μετακινεί το δείκτη των πόντων ώστε να ταιριάζει με το συνολικό του σκορ.

Η κάθε ομάδα/παίκτης ετοιμάζεται για τον επόμενο γύρο **καθαρίζοντας το ταμπλό** και τοποθετώντας καινούρια πιόνια στη γραμμή παράταξης. Ο **χαμένος του προηγούμενου γύρου ξεκινά τον επόμενο γύρο. 20 πόντοι για να κερδίσεις το σετ**

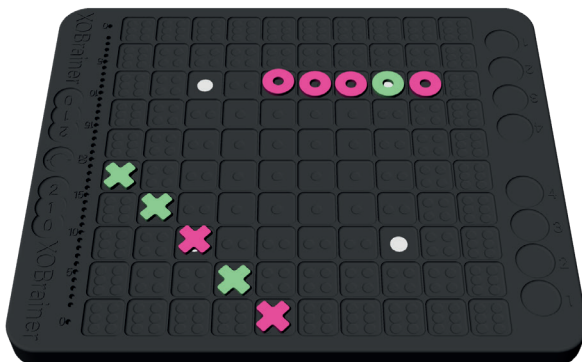
Η πρώτη ομάδα/παίκτης που θα φτάσει τους 20 πόντους κερδίζει το σετ. Ο νικητής μετακινεί τον δείκτη του σετ μια θέση μπροστά. Τότε και οι δύο ομάδες/παίκτες μηδενίζουν το σκορ μετακινώντας τον δείκτη των πόντων τους στο «0». Αυτό σηματοδοτεί την έναρξη ενός νέου σετ. Εάν μια ομάδα/παίκτης σκοράρει πάνω από 20 , οι επιπλέον πόντοι δε μεταφέρονται στο επόμενο γύρο. Όλοι οι γύροι ξεκινούν από το 0.



Νικητής του παιχνιδιού

Το XOBrainer συνήθως παίζεται σε 5 σετ, με το νικητή να είναι η ομάδα/παίκτης που θα φτάσει τα 3. Ανεξάρτητα όμως από τα σετ ή τους πόντους το XOBrainer μπορεί να λήξει ανά πάσα στιγμή αμέσως με το **Knock Out**. Μια ομάδα/παίκτης μπορεί να προηγηθεί στους πόντους ή το σκορ των σετ και να χάσει ξαφνικά!! Για να κάνεις **Knock Out**, θα πρέπει να καταφέρεις να σχηματίσεις 5 στη σειρά περνώντας μέσα από ένα από τα 4 τετράγωνα Knock Out. Στα τετράγωνα αυτά μπορείς να τοποθετήσεις μόνο πιόνια που μπορούν να οφελήσουν και τις δύο ομάδες, δηλαδή το χρώμα που υστερεί αριθμητικά για την κάθε ομάδα/παίκτη (ροζ X και πράσινα O).

Παράδειγμα σειράς 5 in a row που διέρχεται από ένα τετράγωνο Knock Out



ΕΙΔΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ

Ειδικός κανόνας για ταυτόχρονη σειρά των 5

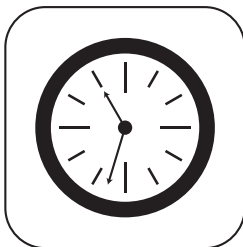
Σε σπάνιες περιπτώσεις η τοποθέτηση του τελευταίου κομματιού μπορεί να οδηγήσει και τις δύο ομάδες/παίκτες στο σχηματισμό σειράς. Στην περίπτωση αυτή, η ομάδα/παίκτης που τοποθέτησε το τελευταίο κομμάτι κερδίζει το γύρο.

Ειδικός κανόνας για σειρά των 6

Εαν μια ομάδα/παίκτης σχηματίσει σειρά των 6, θα πάρει πόντους σα να σχημάτισε σειρά των 5. Η ομάδα/παίκτης μπορεί να διαλέξει τη σειρά των 5 που κερδίζει τους περισσότερους πόντους με βάση τις κουκίδες στο ταμπλό του παιχνιδιού.

ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Συνήθως το ΧΟBrainer παίζεται στα 5 σετ. Ο νικητής είναι η ομάδα/παίκτης που θα κερδίσει 3 σετ. (Το παιχνίδι μπορεί να κερδίσει και όποιος καταφέρει το knock out). Εαν θέλεις ένα πιο σύντομο παιχνίδι μπορείς να παίζεις :



- 3 σετ αντί για 5.
- 1 μόνο σετ.
- Μια σειρά από γύρους, όπου ο νικητής θα είναι αυτός που θα συγκεντρώσει το υψηλότερο σκορ πόντων.
- 1 γύρο
- Να ορίσεις νικητή την ομάδα ή τον παίκτη που θα φτάσει πρώτος σε ένα ορισμένο σκορ πόντων.

ΠΑΙΚΤΕΣ



Εαν το παιχνίδι γίνεται σε ομάδες συνιστούμε να μην υπερβαίνουν τους 3 παίκτες η κάθε μία. Εαν είστε περισσότεροι από 6 παίκτες, συνιστούμε να ορίσετε ένα τουρνουά ΧΟBrainer.

Στην ιστοσελίδα μας μπορείτε να βρείτε ιδέες για διαφορετικά είδη τουρνουά.

XOBRAINER WEBAPP

Χρησιμοποίησε την εφαρμογή XOBrainer για να παίξεις τις διάφορες παραλλαγές του παιχνιδιού.

Η εφαρμογή μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τα παρακάτω:

- Να γίνει κλήρωση για το ποιός θα ξεκινήσει πρώτος.
- Να παρακολουθείς τη γραμμή παράταξης του ταμπλό από την εφαρμογή.
- Να καθορίσεις ένα χρονικό όριο για κάθε κίνηση, με την παραλλαγή *TimeBomb*.
- Να κληρωθεί μία τυχαία σειρά χρωμάτων από την παραλλαγή Random.

Με εξαίρεση την παραλλαγή TimeBomb, όλες οι άλλες παραλλαγές μπορούν να παιχτούν και χωρίς την εφαρμογή, αυτή είναι απλά μία βοήθεια η οποία διευκολύνει και κάνει πιο ευχάριστο το παιχνίδι.



Όταν ένας παίκτης ολοκληρώνει τη κίνηση του, πρέπει να πατήσει το αντίστοιχο πόνι που εμφανίζεται στην οθόνη για να ολοκληρωθεί η κίνηση).

Πρόσβαση στην Εφαρμογή XOBrainer:

- Συνδέσου online από το κινητό ή το tablet σου.
- Πληκτρολόγησε webapp.xobrainer.com στην οθόνη
- Δημιούργησε προφίλ ή συνδέσου μέσω Facebook.
- Πληκτρολόγησε το μοναδικό κωδικό που θα δεις πιο κάτω



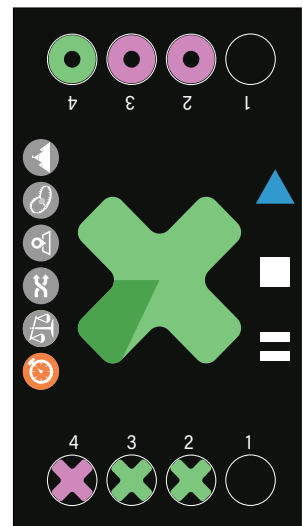
TIMEBOMB

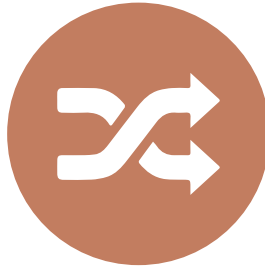
Όρισε χρονικό περιορισμό σε κάθε κίνηση και άσκησε περισσότερη πίεση.

Ο μετρητής του TimeBomb είναι διαθέσιμος στην εφαρμογή XOBrainer WebApp. Μπορείς να ορίσεις τον μετρητή στα 10, 20, 30 ή 40 δευτερόλεπτα.

Όταν ξεκινήσει ο χρόνος εμφανίζεται στην οθόνη ένα Χ ή ένα Ο , και αρχίζει η αντίστροφη μέτρηση. Όταν ένας παίκτης κάνει την κίνηση του, πιέζει το πιόνι που εμφανίζεται στην οθόνη για να τελειώσει η σειρά του. Σκέψου γρήγορα τις επόμενες κινήσεις. Ο χρόνος του αντιπάλου ξεκινά όταν ολοκληρώσεις την κίνησή σου και αγγίξεις την οθόνη.

Εαν ένας παίκτης δεν ολοκληρώσει την κίνησή του μέσα στον καθορισμένο χρόνο, χάνει τη σειρά του.



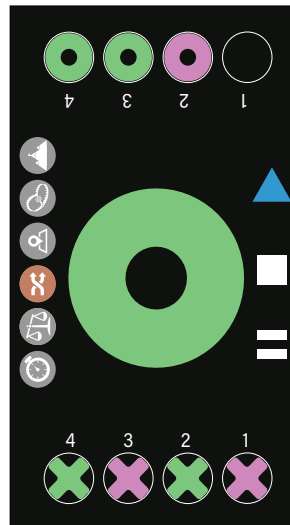


RANDOM

Παίξε με τυχαία επιλογή σειράς χρωμάτων

Πρόσεξε ιδιαίτερα τη σειρά των χρωμάτων των ομάδων/παικτών και χρησιμοποίησέ την προς όφελός σου. Διάλεξε 4 πιόνια και τοποθέτησέ τα στη γραμμή παράταξης, με τη σειρά που τραβήχτηκαν. Όταν τοποθετήσεις και τα 4 πιόνια, τράβηξε 4 ακόμα πιόνια με τυχαία σειρά. .

Μπορείς να χρησιμοποιήσεις την εφαρμογή για να παίξεις την παραλλαγή Random. Η εφαρμογή επιλέγει 4 πιόνια για σένα και σου υποδεικνύει τη σειρά παιχνιδιού.





MISSION

Λύσε τη μυστική αποστολή και κέρδισε επιπλέον bonus πόντους.

Πριν ξεκινήσει ο γύρος, ο κάθε παίκτης τραβάει μια κάρτα, την οποία κρατά μυστική από τους συμπαίκτες και τους αντιπάλους μέχρι να ολοκληρωθεί ο γύρος με 5 στη σειρά.

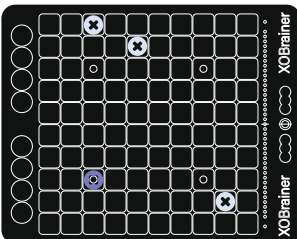
Η κάρτα αντιπροσωπεύει τη «μυστική αποστολή» του κάθε παίκτη, να τοποθετήσει όσα περισσότερα από τα πιόνια που εικονίζονται στην κάρτα, στα αντίστοιχα τετράγωνα στο ταμπλό. Για κάθε πιόνι αποστολής που τοποθετεί ο παίκτης κερδίζει 3 επιπλέον πόντους, αλλά με την προϋπόθεση ότι η ομάδα/παίκτης πετύχει 5 στη σειρά.

Εαν το πιόνι της αποστολής είναι κομμάτι των 5 στη σειρά, οι επιπλέον πόντοι προστίθενται σε αυτούς της σειράς. Εαν η ομάδα/παίκτης καταφέρει να τοποθετήσει και τα 4 πιόνια που απεικονίζονται στην κάρτα και πετύχει και 5 στη σειρά το παιχνίδι κερδίζεται με Knock Out. Σε αυτή τη περίπτωση δεν αποτελεί προϋπόθεση το 5 στη σειρά να περιέχει τα πιόνια της αποστολής.

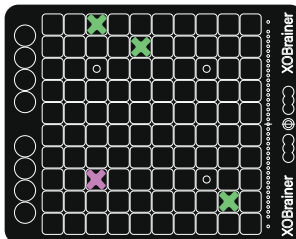
Πως να διαβάσετε τις κάρτες των παραλλαγών Mission και Map.

Η κάρτα απεικονίζει το ταμπλό. Γύρισε την ώστε να είναι στην ίδια κατεύθυνση με το ταμπλό. Τα άσπρα σημάδια δείχνουν τα πιόνια του βασικού χρώματος της ομάδας/παίκτη. Το μοβ σημάδι δείχνει το πιόνι με το βασικό χρώμα του αντιπάλου.

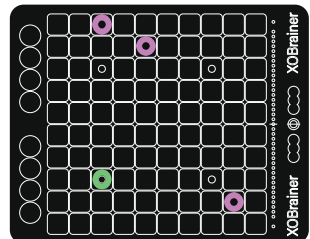
Κάρτες Map- Mission



Επεξήγηση για ομάδα X



Επεξήγηση για ομάδα O

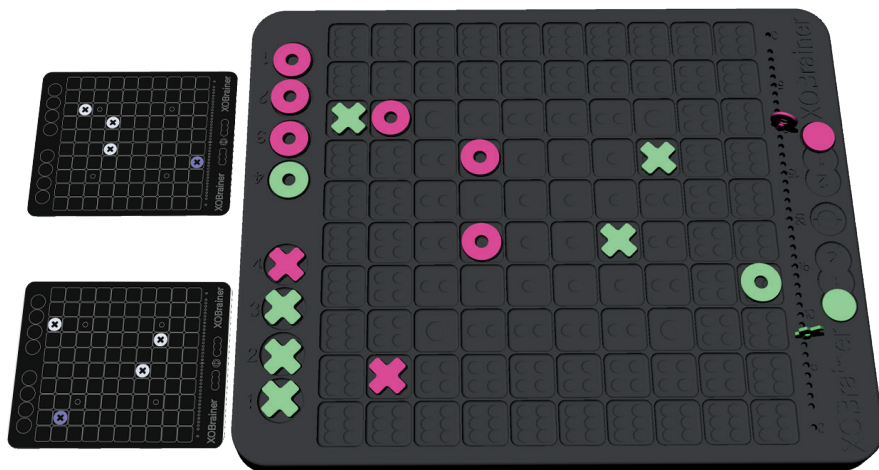


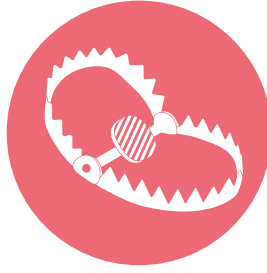


MAP

Νέο σημείο έναρξης σε κάθε γύρο

Μπορείς να ξεκινήσεις το παιχνίδι με διαφορετικές ρυθμίσεις. Κάθε ομάδα/παίκτης επιλέγει μια κάρτα και τοποθετεί 4 πιόνια X και O στο ταμπλό ανάλογα με την κάρτα που τράβηξε. Με αυτόν τον τρόπο κάθε γύρος ξεκινά διαφορετικά. Οι κάρτες ερμηνεύονται με τον ίδιο τρόπο όπως στην παραλλαγή Mission.





TRAP

Παράσυρε τον αντίπαλο να πέσει στην παγίδα!

Κάθε ομάδα/παίκτης τραβάει μια κάρτα πριν την αρχή του γύρου. Η κάρτα παραμένει μυστική για τον αντίπαλο. Η κάρτα απεικονίζει 4 πιθανές παγίδες και σκοπός σου είναι να παρασύρεις τον αντίπαλο να πέσει σε όσο το δυνατόν περισσότερες από αυτές.

Κάθε φορά που καταφέρνεις τον αντίπαλο να τοποθετήσει ένα πιόνι όπως περιγράφει η κάρτα, τον έχεις παγιδεύσει. Προσοχή : το χρώμα του πιονιού θα πρέπει να είναι το ίδιο με αυτό που δείχνει η κάρτα σου.

Περίμενε μέχρι το τέλος του γύρου για να ανακοινώσεις στον αντίπαλο σε πόσες παγίδες έχει πέσει.

Με τη προϋπόθεση ότι έχεις καταφέρει να σχηματίσεις 5 στη σειρά, κερδίζεις:

- 1 πιόνι παγιδευμένο: 5 επιπλέον πόντους.
- 2 πιόνια παγιδευμένα: κερδίζεις το σετ .
- 3 πιόνια παγιδευμένα: κερδίζεις με Knock out.

Οι κάρτες διαβάζονται με τον ίδιο τρόπο όπως στις παραλλαγές Mission και Map (σελ. 9-10).

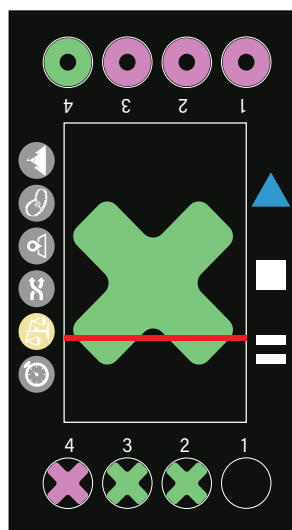
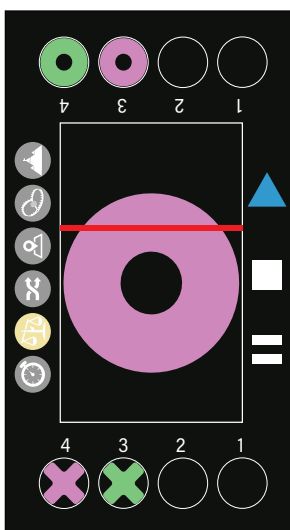


TIMEBALANCE

Λειτουργήσε γρήγορα και άσκησε πίεση στον αντίπαλο!

Αν είσαι γρήγορος παίζοντας την παραλλαγή αυτή, ασκείς πίεση χρόνου στον αντίπαλό σου. Όρισε την ταχύτητα μέσω της εφαρμογής WebApp για να διαλέξεις τη χρονική διάρκεια που έχει στη διαθεσή του ο κάθε παίκτης για να ολοκληρώσει τη κίνησή του.

Η εφαρμογή WebApp θα σου υποδείξει το πιόνι με το οποίο πρέπει να παίζεις. Η μπάρα ισορροπίας θα κινηθεί προς τον παίκτη, που έχει όλο και λιγότερο χρόνο να ολοκληρώσει την κίνησή του. Ο παίκτης αγγίζει την οθόνη όταν ολοκληρώσει την κίνηση και η μπάρα μετακινείται στην αντίθετη κατεύθυνση. Κάνε την κίνησή σου γρήγορα για να ασκήσεις πίεση στον αντίπαλο! Όσο πιο γρήγορος είσαι, τόσο λιγότερο χρόνο θα έχει ο αντίπαλος σου. Δράσε γρήγορα! Όταν η μπάρα φτάσει κάτω χάνεις το σετ!



Designed, developed and produced in
Denmark.

Produced by:
Danish Brain Games a/s
K. Christensens Vej 6
9200 Aalborg SV
Denmark

www.xobrainer.com

XOBrainer is a registered trademark.
Reg. Community Design.
Patent Attorney - Larsen & Birkholm A/S



Advarsel! Kvælningfare. Små dele.
Warning! Choking hazard. Small parts.
Achtung! Erstickungsgefahr. Kleinteile.
Waarschuwing! Verstikkingsgevaar. Kleine deeltjes.
Varning! Kvävningrisk. Små delar.
Advarsel! Kvelningsfare. Små deler.
Attention! Risque d'étouffement. Petites pièces.
Attenzione! Pericolo di soffocamento. Piccole parti.
¡Advertencia! Riesgo de asfixia. Piezas pequeñas.
Προσοχή! Μικρά κομμάτια, κίνδυνος πνιγμού.