SUPER TAKI

تاكي

تعليمات اللعبة الرسمية/٢٠١١

اللاعبون

٢-١٠

الجيل

٥ وما فوق

محتويات اللعبة

١١٢ ورقة (علبتان متشابهتان تضم كل واحدة ٥٦ بطاقة)

توزيع البطاقات

جميع الأرقام- ٢ من كل لون. قف، غيّر الاتجاه، بلوس، تاكي- ٢ من كل لون.

مغير اللون-٤، سوبر تاكي-٢، ملك-٢. ٣+ - ٢, ٣+ كسري – ٢.

وصف اللعبة

يجب على كل لاعب أن يضع في كومة اللعب ورقة بنفس اللون أو نفس الشكل الموجود على البطاقة العلوية. يمكن للبطاقات الخاصة ان تغير اتجاه اللعبة، القفز فوق دور اللاعب، اجبار لاعبين آخرين على سحب بطاقات من الصندوق، التخلص من عدد من البطاقات معا.

هدف اللعب

التخلص من جميع البطاقات الموجودة باليد.

طريقة اللعب

اخلط جيدا جميع البطاقات ووزع ٨ بطاقات على كل مشارك. ضع باقي البطاقات جانبا على شكل صندوق. اقلب البطاقة العليا في الصندوق وضعها في الوسط- هذه كومة اللعب. البطاقة العليا في كومة اللعب تسمى البطاقة الرائدة. اللاعب الأصغر هو الذي يبدأ اللعب. يحق لكل لاعب بدوره (البدء مع اتجاه عقارب الساعة) التخلص من بطاقة أو البطاقات التي في يده فوق البطاقة الرائدة ووفقا للقوانين التالية:

١. عن طريق وضع بطاقة ذات لون مماثل. ٢. عن طريق وضع رقم أو شكل مماثل. ٣. عن طريق وضع مغير لون أو ملك (انظر بطاقات الأوامر لاحقا). اللاعب الذي لا يستطيع اللعب، يجب عليه ان يسحب بطاقة واحدة من الصندوق، ويحق له استعمالها فقط في الدور التالي. اللاعب الذي يبقى مع بطاقة واحدة فقط في يده يجب أن يعلن بصوت عال "بطاقة أخيرة!". إذا لم يفعل هذا قبل أن يلعب اللاعب الذي يليه، يتم معاقبته بـ-٤ بطاقات من الصندوق (مما يفرح باقي اللاعبين كثيرا).

بطاقات الأوامر

جميع البطاقات التي ليست بطاقات أرقام عادية فهي بطاقات أوامر. يمكن لبطاقة الأمر ان تؤثر على المستعمل، على اللاعب التالي أو على جميع المشاركين. هذه البطاقات هي قلب اللعبة. الاستعمال الصحيح لها هو مفتاح النجاح.

قف - اللاعب التالي يفقد دوره.

+٢ - تُلزم اللاعب التالي بسحب بطاقتين من الصندوق أو وضع بطاقة +٢ اخرى، مما يلزم التالي بوضع +٢ اضافي أو سحب ٤ بطاقات من الصندوق وهكذا. اللاعب الذي لا يستطيع المتابعة مع +٢ يسحب من الصندوق بطاقتين بخصوص كل بطاقة +٢ تم وضعها. بعد ذلك، يتم تجديد اللعب، بينما بطاقة +٢ العليا ليست فعالة ويمكن للاعب التالي أن يضع كل بطاقة بلونها، أو +٢ طبعا.

تغيير الاتجاه - يغير اتجاه اللعب.

مغير اللون - يتيح للمستعمل تحديد اللون الذي على اللاعب التالي أن يلعبه. يمكن دائما استعمال هذه البطاقة ما عدا ما يتعلق ببطاقة +٢ التي ما تزال فعالة.

تاكي - وضع هذه البطاقة يتيح للمستعمل أن يضع فوقها جميع البطاقات التي بيده من لون التاكي. عند النزول مع تاكي والبطاقات الأخرى يجب أن تكون جميع البطاقات من نفس لون التاكي. مهم! على اللاعب الذي استعمل التاكي اغلاقه في نهاية الدور عن طريق الاعلان "تاكي مغلق". إذا لم يغلق التاكي فانه يعتبر "تاكي مفتوح" ويحق للاعب التالي استغلاله والتخلص هو الآخر من جميع البطاقات التي بلون التاكي. يبقى التاكي مفتوحا حتى يعلن احد اللاعبين الذين استعملوه بأن "تاكي مغلق" او إذا تم اللعب ببطاقة ذات لون آخر.

سوبر تاكي - بطاقة تاكي حرة تحصل على لون بطاقة التاكي الرائدة. لا يمكن تبديلها بواسطة اللون الرائد.

بلوس - اللاعب الذي يضع بطاقة + يفوز بدور اضافي. إذا لم يستطع اللعب مرة اخرى عليه أن يسحب بطاقة من الصندوق.

ملك - "الملك" يلغي الواجب في الانصياع للبطاقة الرائدة، وهو يشمل كل أمر في حالة وجوده، ويتيح للاعب لعب دور اضافي يلعب فيه بأي بطاقة يختارها. اللاعب الذي ينهي مع بطاقة ملك فائز، ليس ملزما بسحب بطاقة من الصندوق.

٣+ - إن الدمج ما بين بطاقة بلوس والبطاقة ٣ يولد أمرا خاصا. اللاعب الذي يضع هذا الدمج يجبر جميع اللاعبين الباقين على سحب ٣ بطاقات من الصندوق. يمكن للاعبين التملص من هذا إذا امسك أحدهم بيده هذا الدمج (من اي لون). يحق له أن يلعب حتى لو لم يكن هذا دوره وانقاذ الجميع، وبالاضافة الى ذلك فهو يقلب الموازين ويجبر اللاعب الأول على سحب ٣ بطاقات بنفسه.

٣+ يجب على جميع المشاركين الآخرين أخذ ثلاث بطاقات من الصندوق (ما عدا البطاقة التي وضعها).

٣+ كسري يسمح بوضعه على ٣+ الذي تم وضعه في الصندوق حتى اذا لم يكن ذلك دور الذي يحمل هذه البطاقة للعب. هذه البطاقة تلغي أمر ٣+ وبالإضافة الى ذلك, فإن ذلك يلزم الذي وضع ٣+ تحديدا أخذ ٣ بطاقات بنفسه. ويستطيع اللاعب التخلص من ٣+ كسري بدون أن يضعه على ٣+ خلال دوره فقط ولكن بعد ذلك يجب عليه أخذ ٣بطاقات من الصندوق بدلا منه.

البطاقة الرائدة بعد ٣+ هي البطاقة الموجودة أدناه.

نهاية اللعبة

اللاعب الأول الذي يتخلص من جميع البطاقات التي في يده هو المنتصر في الجولة.

يتم الخلط جيدا فيما يبدأ اللاعب الفائز الجولة التالية.

بطولة الهرم

توزيع ٨ بطاقات لكل مشترك. أي لاعب يتخلّص من البطاقة الأخيرة الموجودة في يده لا يعني إنهاء اللعبة بل يصعد الى مرحلة متقدمة. اللاعب الذي يصعد الى مرحلة متقدمة يجب عليه أن يسحب عدد قليل من البطاقات الموجودة في الصندوق وفي واحدة من مجموعة البطاقات التي ابتدأ فيها المرحلة التي أنهاها للتو. ويستمر المشاركون الآخرون في اللعب بالبطاقات التي بحوذتهم. وهكذا تدار اللعبة وكل لاعب يتقدم من مرحلة الى أخرى الى أن يصل الى قمة الهرم. اللاعب الذي يفوز في المرحلة الأخيرة – هو ذلك الذي بدأ ببطاقة واحدة فقط – وهو الفائز بالبطولة.

العبوا وتمتعوا.

תיירם שלייד