

# شوكوتوت

## شوكوتوت تعليمات اللعبة

### «مزدوج»:

عندما يضع اللاعب عنصرًا في المجموعة مطابقًا للعنصر الذي وضعه اللاعب أمامه (حتى لو لم يكن في نفس المجموعة)، يتم إنشاء «مزدوج». في هذه اللحظة يجب على الشخص أن يسرع ويضرب الكومة، ويفوز اللاعب الأكثر سرعة بجميع البطاقات التي تراكمت في الكومة ويربطها بأسفل مجموعته. يبدأ اللاعب بعد الفائز كومة جديدة.

ملاحظة: في الوضع المزدوج، لا يوجد التزام بالإعلان عن العنصر، لكن الإعلان (صحيح أو غير صحيح) لا يعتبر مخالفة.



### دفع ثمن الأخطاء:

يجب على اللاعب الذي يرتكب مخالفة أن يدفع غرامة قدرها بطاقتين يضيفها إلى الكومة. بعد دفع الغرامة، وعندما يكون الجميع جاهزًا، فهو أيضًا الذي يجدد اللعبة.

### المخالفات هي:

- الإعلان عن أي غرض غير ما تتطلبه البطاقة. على سبيل المثال: قام أحد اللاهين بوضع فراولة زرقاء فاتحة وأعلن كلمة «فراولة» بدلًا من «فيل».
- إسماع صوت متردد مثل «أها» و «ممممم» وما شابه ذلك.
- تأخير أكثر من ثانيتين في الإعلان. لا تقاس بساعة توقيت، ولكن في اللعب النزيه، من المتوقع أن يعترف اللاعب المتأخر بشكل مفرد بالمخالفة ويدفع الغرامة.
- الضرب على الكومة في اللحظة الخطأ.
- الاتهام الباطل للاعب آخر.

### نهاية اللعبة:

- في لعبة مكونة من ثلاثة وأربعة مشاركين، قد يستمر اللاعب الذي ترك بدون بطاقاته الخاصة في محاولة ربح كومة دون وضع بطاقة بدوره، لكن يجب أن يضع يديه على الطاولة أمامه. إذا تمكن من الفوز بالمجموعة، فإنه يعود إلى اللعبة، ولكن إذا فاز بها لاعب آخر، تنتهي اللعبة. في نهاية اللعبة، يكون الفائز هو اللاعب صاحب أكبر عدد من البطاقات.
- في لعبة ثنائية اللاعبين، بمجرد أن يضع اللاعب البطاقة الأخيرة لديه في الكومة، تنتهي اللعبة.

### قوانين للمتقدمين:

- إذا كنت تشعر بالفعل بأنك مدرب جيدًا وتريد أن تلعب إصدارًا أكثر تحديًا (وتسلية)، أضف الخالتين التاليتين حيث يجب عليك ضرب الكومة:
- مع كل ظهور لفيل أصفر في أعلى الكومة.
- عند الإعلان عن نفس العنصر للمرة الرابعة على التوالي.

### إلعب مع:

من ٢ إلى ٤ مشاركين من سن ٧ سنوات وما فوق.

### محتوي اللعبة على:

١١٠ بطاقات تظهر عليها ٧ عناصر مختلفة. تظهر العناصر السبعة في كل لون من الألوان الأربعة: البني، الأصفر، الأحمر والأزرق الفاتح.

### الهدف من اللعبة:

إنهاء اللعبة بأكبر عدد من البطاقات.

### التحضير للعبة:

الجلوس حول الطاولة حتى يتمكن كل لاعب من الوصول بسهولة إلى الوسط. يوصى بإزالة أي شيء من سطح اللعبة وإزالة الخواتم من اليدين.

### هيا، دعونا نبدأ...

إخلط جميع البطاقات جيدًا ووزع ٢٥ بطاقة لكل مشترك. ضع الباقي في الصندوق. يضع كل لاعب أمامه البطاقات التي حصل عليها، في مجموعة غير مرئية.

اللاعب الذي يكون عيد ميلاده الأقرب يفتح الجولة الأولى.



كل لاعب بدوره في اتجاه عقارب الساعة، يسحب البطاقة العلوية في مجموعته، ويضعها مرئية في كومة مركزية ويعلن العنصر المرتبط بلون البطاقة. (وهو عادة ليس العنصر الموجود على البطاقة الموضوعية).

عند وضع بطاقة صفراء، يجب الإعلان عن «موزة». مع كل وضع بطاقة حمراء يجب الإعلان عن: «فراولة». مع كل وضع لبطاقة بنية، يجب الإعلان عن «شوكولاتة»، وعند وضع بطاقة زرقاء فاتح يجب الإعلان عن: «فيل».



فيل!



توت!



شوكو!

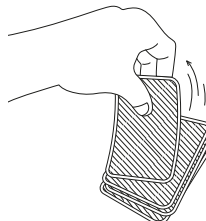


توت!

البغاء هو العنصر الوحيد الشاذ.

### ماذا يحدث عندما يوضع ببغاء في كومة؟

عند وضع بطاقة ببغاء وبغض النظر عن لونها يجب تكرار إعلان اللاعب السابق. الببغاء الذي تم وضعه على شكل بطاقة أولى، أو ببغاء تم وضعه بعد استراحة من اللعبة، يجب الإعلان عنها حسب لون الببغاء.



**هام:** يجب سحب البطاقة عن طريق السحب للأمام وليس للخلف حتى لا يراها فتاحة البطاقة أمام الآخرين، ومن المهم وضع البطاقة بسرعة حتى لا يراها الآخرون قبل فإخ البطاقة.

هذه هي الطريقة التي تلعب بها حسب الدور وبدون توقف حتى يتم إنشاء «مزدوج».

لعبة ممتعة

www.shokotot.com