צ'יקן

تشيكن

تعليمات اللعبة

اللعب مع...

مشاركَيْن إلى ٥ مشاركين من سنّ ٦ فما فوق.

ماذا ستجدون في العلبة؟

٥٠ ورقة شدّة، مكعّبين، وتعليمات اللعبة.
كما يجب التزوّد بأداة كتابة وورق للتسجيل.

في الأساس...

جمع أكثر ما يمكن من أوراق الشدّة الموجودة على الطاولة.

ثلاثة أربعة و...

الهدف من اللعبة هو التخلّص من أوراق الشدّة التي بين يديك، أو - على الأقلّ - إنهاء شوط اللعبة بأقل عدد من النقاط. واللاعب مخوّل - في دوره - أن يتخلص من ورقة شدّة واحدة فقط، ووضعها في كومة اللعب. يجب أن يكون رقم ورقة الشدّة مطابقًا لرقم ورقة الشدّة العليا أو أعلى منه بـ ١ بالضبط. اللاعب الذي لا يستطيع اللعب يجب أن يقرّر سحب ورقة شدّة من الصندوق أو الانسحاب. من يتخوّف ينسحب، ومن يعتقد أنّ فرصه لتحسين وضعه جيّدة يسحب ورقة شدّة ويواصل اللعب. القرار ليس سهلًا أبدًا، وهذا ما يجعل اللعبة البسيطة إلى هذا الحدّ، على ما يبدو، حلوى مفاجئة ومؤثرة في كلّ سنّ.

كيف يتمّ الاستعداد للعبة؟

قوموا بخلط أوراق الشدّة جيّدًا ووزّعوا ٦ أوراق على كلّ مشارك. يُمسك اللاعبون الأوراق بأيديهم. قوموا بوضع بقيّة الأوراق في الوسط، كصندوق، حيث وجه أوراق الشدّة نحو الأسفل. ولإنتاج بداية كومة اللعب افتحوا ورقة الشدّة العلوية في الصندوق وضعوها مكشوفة إلى جانبه.

يبدأ اللعب...

تجري اللعبة على عدّة أشواط لعب. يقوم أصغر المشاركين بابتداء الشوط الأوّل. حيث يتقدّم الدور في اتّجاه عقارب الساعة.
وكل لاعب - في دوره - يجب أن يقوم بعملية واحدة، فقط، من بين الإمكانيّات التالية:

- التخلص من ورقة شدّة واحدة ووضعها على كومة اللعب.
- أو: سحب ورقة شدّة من الصندوق.
- أو: الانسحاب من الشوط.

كيف يتمّ التخلّص من ورقة الشدّة؟

يُسمح بالتخلّص من ورقة شدّة واحدة في الدور، فقط. يجب أن يكون رقم ورقة الشدّة مطابقًا لرقم ورقة الشدّة العلوية في كومة اللعب، أو أكبر منه بـ ١ بالضبط.
مثلًا: عندما يكون في الصندوق ٣، يُسمح بوضع ورقة ٣ أو ٤، فقط.

او

يأتي الفرخ بعد ورقة الشدّة ذات الرقم ٦.
يُسمح بأن يوضع على الفرخ فرخ أو ١ (عندما تبدأ دورة جديدة).

بيضة مفاجأة (توجد واحدة، فقط، في اللعبة)، إنّها ورقة شدة حرّة يُمكن وضعها على أيّ ورقة شدّة. وإذ تمّ وضعها في كومة اللعب تحصل على قيمة ورقة الشدّة التالية.
مثلًا: بيضة مفاجأة وُضعت على ٤ تحصل على القيمة ٥. بيضة مفاجأة وُضعت على ٦ تصبح فرخًا. بيضة مفاجأة وُضعت على فرخ تحصل على القيمة ١، وهلمّ جرًّا.

متى يتمّ سحب ورقة شدّة؟

اللاعب الذي لا يستطيع أن يلعب وهو معنيّ بأن يواصل الشوط يجب أن يسحب ورقة شدّة واحدة من الصندوق، حيث ينتقل الدور فورًا إلى اللاعب التالي.

متى يتمّ الانسحاب من الشوط؟

اللاعب الذي لا يستطيع أو الذي لا يريد أن يلعب، وغير المعنيّ، أيضًا، بسحب ورقة شدّة، ينسحب من اللعبة. يضع المنسحب أوراقه غير مكشوفة أمامه، ويعلن: «انسحبت».

ملاحظة مهمّة: إذا فرغ الصندوق لا يتمّ إنتاج صندوق جديد بأوراق كومة اللعب، بل يُواصَل اللعب بدون إمكانية سحب أوراق. ومن لا يستطِع اللعب يجب أن ينسحب.

كيف ينتهي شوط؟

ينتهي شوط بشكل فوريّ في واحدة من الحالتين:
تخلص لاعب ما من كل أوراقه.
انسحب جميع اللاعبين من الشوط.
انتبهوا: إذا انسحب جميع اللاعبين إلّا واحدًا، فاللاعب الذي بقي في إمكانه أن يواصل التخلص من أوراق الشدّة طالما أنّه قادر على اللعب. لكنّه لن يستطيع بعد سحب أوراق من الصندوق. إذا لم ينجح في التخلص من جميع أوراقه فإنّه ينسحب مع الأوراق التي بقيت في يده، وينتهي الشوط.

حساب النقاط:

كلّ لاعب بقي مع أوراق في نهاية الشوط (انسحب أو لم ينسحب) يراكم دَين نقاط يساوي مبلغ أوراق الشدّة التي بقيت له، إلا أنّ أوراق الشدّة ذات الرقم نفسه تُحسَب مرّة واحدة، فقط. قيمة الفرخ ١٠ نقاط، وقيمة بيضة المفاجأة كقيمة ورقة الشدّة العلوية في كومة اللعب في نهاية الشوط. مثلًا: إذا بقي معك ثلاثة فراخ وورقتا ٣ فإنّ مجموع نقاطك هو ١٣ نقطة (٣+١٠).
هامّ: في نهاية كلّ شوط يُفضّل تلخيص مجموع النقاط المتراكم لكلّ لاعب.

وماذا يُفعَل بالمكعّبات؟

اللاعب الذي نجح في التخلّص من جميع أوراقه يُنهي الشوط، وكمكافأة لما حقّقه يكون من حقّه أن يُنقص نقاطًا من النقاط التي راكمها لدَينه في الأشواط السابقة. يُلقي اللاعب المكعّبين ويُنقص مجموعهما من النقاط التي راكمها. قيمة كلّ وجه الأرقام هي الرقم، وقيمة الديك ١٠.
لا يمكن خفض النقاط إلى ما هو دون الصفر. اللاعب الذي يُلقي رقمًا أعلى من نقاطه المتراكمة يهبط إلى الصفر. اللاعب الذي لم يراكم نقاطًا بعد لا يلقي مكعّبًا.

ينتهي شوط ويبدأ شوط...

بعد أن تمّ تسجيل نتائج جميع اللاعبين في ورقة التسجيل، تُخلط الأوراق جيّدًا لمباشرة شوط إضافيّ. يبدأ الشوط التالي، دائمًا، من وضع ورقة الشدّة الأخيرة في كومة اللعب.

انتهاء اللعبة:

تنتهي اللعبة عندما يصل أحد اللاعبين أو يتجاوز ٥٠ نقطة، وذلك الذي راكم لدَينه أدنى عدد من النقاط هو الرابح.

لعبة ممتعة