



ثمانية ونصف

تعليمات اللعبة

العب مع...

المشاركون: ٢ - ٥ لاعبين جيل ٩ وما فوق.

ماذا تحتوي اللعبة؟

٨٠ بطاقة يؤزعون على النحو التالي: بطاقات: ١, ٢, ٤ وحدات. بطاقات: ٣, ٤, ٥, ٦, ٧, ٨, ٩ - ٦ وحدات. بطاقات «نصف» و «عفريت»: ثمانية وحدات.

مبدأ اللعبة

في كل لعبة يحاول كل لاعب التخلّص أولاً من بطاقته لكي يتجنب أخذ الصندوق، والطريقة للقيام بذلك أن ينزل في كل مرحلة بطاقة ذات قيمة عالية أو مساوية لقيمة الصندوق. وقيمة الصندوق هي دائما البطاقة الأخيرة التي توضع به. البطاقات الخاصة تضيف التشويق، الحنكة والفائدة

كيف تستعد للعبة؟

يجب خلط البطاقات جيدا وتوزع على جميع المشتركين بالتساوي. (لا بأس اذا حصل أحد اللاعبين على بطاقة واحدة أقل أو أكثر من بطاقة).

كل لاعب يضع بطاقته التي حصل عليها في كومة مغلقة بجواره. هذا هو «البنك» الخاص به.

الآن، كل لاعب يأخذ البطاقات الستة الأولى من مصرفه دون رؤيتهم ويضعهم أمامه على النحو التالي: يضع البطاقات الثلاث الأولى الواحدة بجانب الأخرى وغير مرئية، وتسمى هذه «البطاقات العمياء». ويضع على كل بطاقة من هذه البطاقات العمياء بطاقة أخرى مكشوفة. (أنظر الرسم). وبعد أن تم ترتيب ست بطاقات على الطاولة، يأخذ كل لاعب ٣ بطاقات إضافية من البنك ويسكهم في يده وهكذا الجميع جاهز للعب.



ثلاثة أربعة و...

العب على مرحلتين. في المرحلة الأولى يجب أن لا تلمس البطاقات الستة الموجودة على الطاولة ولكن اللعب بما في اليد. يتم اللعب بالبطاقات التي على الطاولة في المرحلة الثانية، ويبدأ اللعب بعد التخلص من البطاقات التي في البنك وفي اليد.

فقط اللاعب الذي يسك بالبطاقة الصفراء ذات أدنى قيمة هو الذي يفتح الجولة الأولى. ويضع هذا اللاعب البطاقة المنخفضة التي في يده في الوسط، يفتح صندوق اللعبة ويحدد قيمتها الأولية. وكل لاعب (بإجاء عقارب الساعة) يأتي بعده، يطلب منه وضع بطاقة ما في الصندوق وعليه أن يبقها كما هي أو يرفعها (لا يهم القيمة).

اللاعب الذي بيده عدد من البطاقات المتطابقة يحق له انزالها دفعة واحدة إلا أن تأثيرها على قيمة الصندوق هي كما لو لعب فقط بطاقة واحدة. (مثلا: الصندوق بلغ «ستة»). اللاعب الذي لعب بطاقتين «٧»، تكون محصلة الصندوق «سبعة». (ولإنهاء الدور، يستكمل اللاعب عدد البطاقات الى ثلاثة من مصرفه الخاص.

ما الذي يحدث عندما لا يمكنك أن تلعب مع أي بطاقة؟

اللاعب الذي لا يمكنه أن يلعب فهو مجبر على أخذ الصندوق مع الاحتفاظ بهذه البطاقات الى جانبه.

ومن يبدأ الجولة القادمة؟

من يفتح الصندوق الجديد هو الذي يجلس وراء اللاعب الذي أخذ الصندوق. (هذا اللاعب يتمتع بميزة خاصة أنه يستطيع وضع البطاقة التي يريد أن يلعبها لأن الصندوق فارغ).

البطاقات الخاصة:

عفريت: يمكن أن نفترض أي قيمة قد بلغها الصندوق ويبقى الصندوق بالقيمة المسجلة من قبل.

نصف: يمكننا أن نفترض أن قيمة الصندوق باستثناء هذه الحالة التي يكون فيها قيمة الصندوق هو «ثمانية ونصف». وبمجرد أن يوضع ٢/١ في الصندوق ويلتصق بالبطاقة الأخيرة الذي وضع فيه، ويضاف اليه، ويرفع قيمة الصندوق بنصف عدد اضافي. (أنظر الأمثلة). اللاعب الذي ينزل مع بعض بطاقات النصف معا يزيد من قيمة الصندوق بنصفين المبلغ الذي وضعت.

صفر: هذه البطاقة هي لإعادة تعيين قيمة الصندوق. يمكن استخدامها فقط عندما يكون في الصندوق أعداد صحيحة.

حالات خاصة في الصندوق:

«خمسة»: عندما يصل الصندوق الى «خمسة»، اللاعب التالي (و فقط هو)، يجب أن يفترض ٥ أو أقل منه. (وطبعا بطاقة خاصة). وعندما نضع ٢/١ على «خمسة» يرتفع الصندوق الى «خمسة ونصف» ويجب على اللاعب التالي أن يضع بطاقة أعلى بكثير.

الصندوق الذي ليس فيه عدد صحيح: بطاقة ٢/١ هي بطاقة قوية لكن استعماله يشكل خطرا (وكأنك تترك الصندوق بعدد غير صحيح بمساعدة العفريت). «والذي يخالف» سيتم القاء القبض عليه من قبل «الشرطي». الشرطي ليس بطاقة خاصة بل هو دائما يحمل العدد الصحيح بعد العدد الغير صحيح في الصندوق (٤ على «ثلاثة ونصف» و ٧ على «ستة ونصف» وهكذا). اللاعب الذي يضع شرطي وراء «الخالف» يجبره على أخذ الصندوق. وضع أي بطاقة أخرى لا يعاقب عليها الخالف وتستمر اللعبة بشكل عادي.

ثمانية ونصف: عندما تكون قيمة الصندوق «ثمانية ونصف» ممنوع أن تضع فيها ولو حتى بطاقة ٢/١. (تذكروا أنه لا يمكن وضع حتى ٠). اللاعب الذي لديه بطاقة ٨ وبطاقة ٢/١ وينزل بالبطاقتين ليصل الصندوق الى «ثمانية ونصف». (وهذا هو خيار آخر للعب عندما يقف الصندوق فعليا عند «ثمانية ونصف»).

ماذا تفعل عند نفاذ البطاقات في البنك؟

اللاعب الذي أصبح بنكه فارغا يستمر في اللعب دون أن يستكمل الى أن يتخلص من البطاقات الأخرى الثلاثة التي في يده. وبعد ذلك ينتقل للعب بثلاث البطاقات المفتوحة. (في هذه الحالة فإن بقية اللاعبين يشاهدون بطاقته). و فقط عندما يتخلص من بطاقته الثلاثة المفتوحة يحق له الانتقال للعب بالبطاقات العمياء.

كيف تلعب في البطاقات العمياء؟

يختار اللاعب البطاقات العمياء دون أن يراها، وعندما يأتي دوره يراها على بطاقة أي كانت ويفتحه. واذا سمحت له البطاقة بالعب يضعها في الصندوق واذا لا، فيقوم بأخذ الصندوق ويعاد قلب البطاقة.

لعبة تنتهي ولعبة تبدأ...

بعد كل لعبة يتم تسجيل النقاط في دفتر التسجيل على النحو التالي: اللاعب الأول الذي يتخلص من جميع البطاقات يسمى «الرئيس» ويفوز بنقطتين. اللاعب الذي يبقى مع أقل عدد من البطاقات في نهاية اللعبة، وبالطبع بما فيها البطاقات الحروفية يسمى «النائب»، وهو يفوز بنقطة واحدة. (واذا كان نفس اللاعب يحصل على النقاط الثلاثة). و«النائب يفوز أيضا بمكافأة إضافية: في بداية اللعبة التالية، وبعد أن يضع الجميع ستة البطاقات التي لديهم على الطاولة، ويسمح ل- «النائب» باستبدال إحدى البطاقات المفتوحة التي لديه بأي بطاقة أخرى التي لدى اللاعبين الآخرين وذلك حسب اختياره.

ومن الفائز في النهاية؟

بعد ستة ألعاب، الفائز هو من يجمع أكبر عدد ممكن من النقاط.

العبوا واستمتعوا!

حاييم شفير