بيكولو اكستريم

تعليمات اللعبة

العب مع...

عدد المشاركين من ٢ – ٦ لاعبين جيل ٨ وما فوق.

ماذا تحتوي العلبة؟

٧٢ بطاقة. (٦٤ بطاقة فواكه, ٣ بطاقات فيل, ٣ بطاقات قرد, ٢ بطاقات بقرة).

جرس

تعليمات اللعبة

مبدأ اللعبة

تحتوي بطاقات الفاكهة على خليط من الفواكه المختلفة بكميات من ١ – ٣ . وحيوانات مختلفة المختبئة في الرّزمة وكل حيوان له تفضيلاته الخاصة. (لون الخلفية لبطاقة الحيوان يشير الى الفواكه التي لا يأكلها). لكي تفوزوا بالبطاقات يجب عليك تقرع الجرس في إحدى الحالتين: أ. عندما يظهر اثنان من البطاقات المتطابقة. ب. عندما يظهر أي من الحيوانات

وخليط الفواكه المقدمة له. تدار اللعبة حسب جولات وتنتهي الجولة مع رنين الجرس والفوز في كل البطاقات التي تراكمت على الطاولة بين كل رنين وآخر.

كيف نستعد للعبة؟

ضعوا الجرس في وسط الطاولة. ويفضل أن يكون على قطعة قماش أو ورق سميك. (الطاولة تشكركم على اهتمامكم). تأكدوا من عدم وجود أجسام غير ضرورية على الطاولة التي قد تتعرض للأذى أو تؤذي اللاعبين. اخلطوا الرزمة جيدا وتوزّع بالتساوي بين المشاركين. (لا بأس اذا شخص ما يحصل على بطاقة اضافية أخرى). كل مشترك يوزّع بطاقاته على شكل رزمة غير مرئية ويضعها أمامه أو يمسكها بيده. هذه رزمة البنك لكل لاعب.

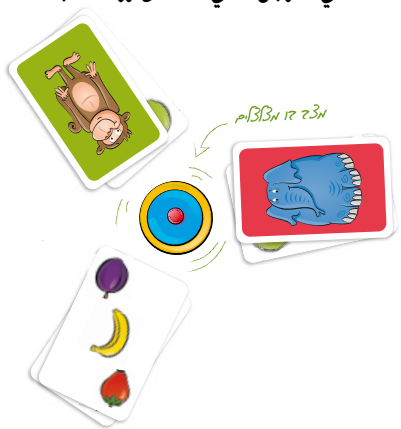
ثلاثة أربعة و...

الموزّع يلعب أولا ويليه اللاعب حسب الدور (واحد تلو الآخر في اتجاه عقارب الساعة وليس دفعة واحدة), ويفيح بطاقة واحدة من البنك الخاص به ويضعه أمامه. هذه البطاقات هي التي تفتتح كومة اللعبة لدى كل لاعب. وكل لاعب بدوره يفتح بطاقة اضافية ويضعها على رأس كومته ويجب أن تكون هذه البطاقة الموضوعة مكشوفة دائما. يجب فتح البطاقة عن طريق سحبها الى الأمام وليس الى الوراء للتأكد من أن اللاعب لا يراها قبل الآخرين. يجب الحرص على أن تفعل ذلك بسرعة لكي لا تعطي الخصم فرصة للاستفادة من ذلك. وهكذا نستمر في فتح البطاقات حتى نصل الى حالة ضرورة قرع الجرس.

متى نقرع الجرس؟

- عندما يظهر في أعلى الكومتين بطاقة مشابهة.
- عندما يظهر فيل دون أن يظهر أي فراولة مكشوفة. (الفيل يكره الفراولة).
- عندما يظهر قرد دون أن يظهر أي ليمونة مكشوفة. (القرد يكره الليمون).
- عندما تظهر بقرة (البقرة تأكل كل شيء وليس مهما أي من الفواكه تظهر في البطاقات الأخرى).

وعندما نصل الى وضع قرع الجرس يتنافس اللاعبين فيما بينهم على من سيقرع الجرس أولا. اللاعب الذي يقرع الجرس أوّلا يفوز بجميع البطاقات في كل أكوام اللعبة التي على الطاولة. ويضم هذا اللاعب البطاقات التي فاز بها في أسفل رزمة البنك الخاص به ويبدأ جولة جديدة.



ماذا يحدث للاعب الذي يقرع الجرس بطريق الخطأ؟

اذا قام أحد اللاعبين بقرع الجرس في وقت غير مناسب أي ممنوع قرع الجرس, يعاقب «بالسجن» حتى نهاية الجولة, ويضع كومة اللعبة الخاصة به تحت الجرس واللاعب الذي يليه يجدد اللعبة. ويحق للاعب الذي في السجن الاستمرار في اللعب (وهو الذي يفتح كومة جديدة من اللعبة), ولكن في حال فوزه في الجولة فسوف يتحرر من السجن فقط واستعادة البطاقات لنفسه التي تحت الجرس ويرجعها للبنك الذي في حوزته. واللاعب الموجود في السجن بشكل فعلي وقام بقرع الجرس مرة أخرى عن طريق الخطأ, يجب عليه أن يضم البطاقات الموجودة في رزمته في البنك الخاص به ويضعها تحت الجرس ويخرج من اللعبة. أما اللاعب الذي يفوز بالجولة عندما تكون البطاقات تحت الجرس فإنه يفوز بهذه البطاقات بالإضافة الى البطاقات الرابحة الخاصة به.

ومن الفائز؟

اللاعب الذي خسر جميع أوراقه التي لديه وكذلك البطاقات الموجودة في كومة اللعبة الخاصة به يخرج من اللعبة. يستمر اللعب حتى ينجح أحد اللاعبين بالفوز بجميع البطاقات وهذا اللاعب يكون هو الفائز.

العبوا واستمتعوا,

חיים שפיר

حاييم شفير