

PANIKA

تعليمات اللعبة

بطاقات الأوامر



اللاعب الذي يلقي بطاقة أوامر معنى من النقر على الشاشة.

اعكس الإتجاه- يعكس اتجاه اللعب (غير فعال في حالة وجود لاعبين فقط)
ضع بطاقتين- يجبر اللاعب القادم على إلقاء بطاقتين على كومة البطاقات قبل ان يكمل بطاقته لأربع بطاقات.

- إذا كانت البطاقتان هما بطاقتا أرقام، يجب عليه أن ينقر على الشاشة بمجموع أرقامهما (حتى لو كانتا بنفس القيمة)
- إذا كانت إحدى البطاقتان هي بطاقة رقم أو خضار و الثانية هي بطاقة أوامر، عليه أن ينقر كما هو مطلوب و فقط بعد ذلك يتم تفعيل بطاقة الأوامر.
- إذا كانت البطاقتان بطاقتا أوامر فيمكنه أن يختار ترتيب إلقاءهما و فقط البطاقة العليا تكون فعالة.
- و طبعاً، باقتا خضار متطابقتان تعفيان من النقر.

انطلقوا بعد وضع البطاقة كل اللاعبين الآخرين (عدا اللاعب الذي وضع البطاقة) يبدأون بالنقر على الشاشة كل حسب دوره. كل لاعب ينقر نقرة واحدة **بدون إلقاء بطاقة**. في نهاية الجولة يقوم اللاعب الذي ألقى البطاقة باللعب مرة أخرى و يستمر اللعب كالعادة (إلا إذا حدث انفجار طبعاً).

الذعر

مع تقدم اللعبة تكبر كومة البطاقات، قراءة العداد تعلق، و اللعبة تدخل مرحلة الخطر، و عند رقم عشوائي بين 20 و 30 ينفجر العداد. يتم "تفريغ" اللاعب الذي انفجر من قبل اللاعبين الآخرين و كل لاعب يمرر له بطاقة من بطاقته. يتم تمرير هذه البطاقة إلى صندوق اللاعب الذي انفجر، بعد الانفجار، يتم التخلص من البطاقات التي تجمعت في المركز و اللاعب الذي يأتي دوره بعد اللاعب الذي انفجر يعاود اللعب. تتم معاودة اللعب في اتجاه عقارب الساعة (حتى لو كان اتجاه اللعب قد تغير أثناء الجولة)

نهاية اللعبة و الفوز

عندما يتخلص لاعب ما من كل بطاقات صندوقه يستمر باللعب من البطاقات التي يمسكها بيده. و عندما يتبقى له بطاقة واحدة فقط عليه ان يعلن: "البطاقة الأخيرة" (هل يبدو هذا مألوفاً؟). و إذا لم يعلن قبل أن يلعب اللاعب التالي يتم تفريغه و كأنه انفجر و تتم متابعة اللعب من الرقم الذي وصل إليه العداد. اللاعب الذي يتخلص أولاً من كل بطاقته هو اللاعب الفائز.

أسئلة و أجوبة

كيف أمر بطاقة غرامة ألى لاعب انفجر إذا لم تتبق لي أي بطاقة في صندوقي؟
مد يدك ك بشكل تكون فيه بطاقاتك محفية عن اللاعب و دعه يختار بطاقة بشكل عشوائي.

ماذا يحدث إذا بقيت في يدي بطاقة واحدة ووضعت لي بطاقة "ضع بطاقتين"؟
لا يمكنك اللعب، البطاقة تبقى في يدك و تعاقب و كأنك انفجرت. ينتقل الدور إلى اللاعب التالي.

ماذا يحدث إذا نقر أحد اللاعبين أكثر من المطلوب حسب البطاقة التي وضعها؟
يمكن تقليل قراءة العداد بواسطة الرر (-). إذا أدى النقر إلى انفجار يحتسب الانفجار و يعاقب اللاعب

عدد اللاعبين

2-6 لاعبين من جيل 8 سنوات و أكثر

محتويات اللعبة

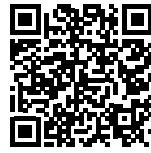
120 بطاقة بالإضافة إلى تطبيق PANIKA المجاني الذي يجب تنزيله من متجر التطبيقات

هدف اللعبة

كونوا أول من يتخلص من جميع البطاقات

التطبيق

امسحوا الرمز باستخدام كاميرا الهاتف و قوموا بتنزيل تطبيق PANIKA من متجر التطبيقات. يمكنكم أيضا الدخول إلى متجر التطبيقات و البحث عن تطبيق PANIKA



التطبيق عبارة عن عداد يعد عدد النقرات المتراكمة على الشاشة. كل نقرة ترفع العدد ب 1، و عندما يتعدى العداد الرقم 20 فكل نقرة إضافية يمكن أن تسبب بالانفجار.

كيف نلعب؟

ضعوا الهاتف في المركز و شغلوا التطبيق. عندما يهر العدد 0 على الشاشة يكون العداد جاهزاً للعمل.

اخطوا البطاقات بشكل جيد ووزعوها بشكل متساوي بين كل اللاعبين. كل لاعب يضع بطاقته بجانبه **كصندوق شخصي** غير مكشوف. بعد ذلك يقوم كل لاعب بسحب أربع بطاقات و إمساكها بيده. اللاعب صاحب أصغر كف يبدأ اللعب أولاً، و يستمر اللعب باتجاه عقارب الساعة. كل لاعب في دوره يختار بطاقة من البطاقات الأربعة التي يمسكها بيده و يتصرف (أو يجعل منافسه يتصرف) حسب تعليمات البطاقة. في نهاية دوره عليه أن يسحب بطاقة من صندوقه لإكمال عدد البطاقات التي يمسكها بيده إلى أربعة، و بعدها ينتقل الدور في اللعب إلى اللاعب التالي (في بعض الحالات يضع اللاعب بطاقتين على كومة البطاقات و يسحب بطاقتين جديدتين في نهاية دوره)

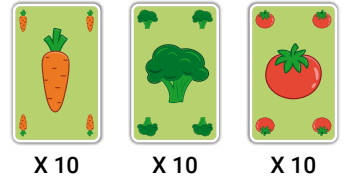
أنواع البطاقات

بطاقات الأرقام :

اللاعب الذي يضع بطاقة رقم على كومة الأوراق عليه أن ينقر على العداد نقرات حسب الرقم الظاهر على البطاقة التي ألقاها.



بطاقات الخضار :



اللاعب الذي يضع بطاقة خضار واحدة عليه أن ينقر 5 مرات! و لكن إذا كان بحوزته بطاقتان لنفس نوع الخضار فيمكنه إلقاءهما معاً و يعفى من النقر على العداد (كما في حالة بطاقة الرقم 0)

استمتعوا باللعب
حاييم وأوري شايبير