

توي توي

تعليمات اللعبة

للعب مع

2 حتى 6 لاعبين، من جيل 8 وما فوق

محتوى اللعبة

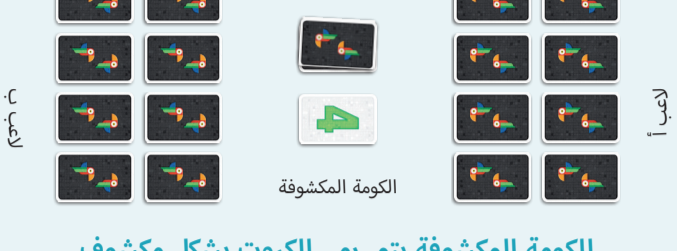
- 104 كروت، من الرقم 0 حتى 12، ثمانية كروت من كل رقم.
- 4 كروت توي • 2 كروت نموذجية لاحتساب النقاط.

هدف اللعبة

إنهاء اللعبة مع أقل عدد نقاط.

بشكل عام

اللعبة بخمسة دورات. في بداية كل دورة يتم خلط الكروت جيدا وكل مشترك يتلقى 8 كروت غير مكشوفة. كل لاعب يقوم بترتيب كروته (من دون النظر إليها) بصقين، أربعة كروت كل صف. يتم تسمية هذه الكروت: "الصندوق". يتم وضع باقي الكروت فيالمركز وتسمى "البنك"، يتم فتح الكرت الأعلى من البنك ووضعه بجانبه من أجل فتح الكومة المكشوفة.



للكومة المكشوفة يتم رمي الكروت بشكل مكشوف

بعد أن قام الجميع بترتيب صناديقهم يقوم كل لاعب بحسب اختياره بكشف اثنين من كروته، صاحب أعلى مجموع للأرقام التي كشفها يبدأ اللعب أولا. بحالة وجود تعادل، يبدأ من يكون تاريخ ميلاده أقرب. دورة اللعب تكون واحد تلو الآخر باتجاه عقارب الساعة. كل لاعب بدوره يبذل او يكشف كرت واحد من كروته بهدف تقليص مجموع النقاط بالصندوق. الدورة تنتهي عندما تكون جميع الكروت لكل المشتركين مكشوفة. بانتهاء كل دورة يقوم كل لاعب بحساب نقاطه (انظروا: التكتيك والنقاط) ويتم تسجيل النتائج. يتم تجميع كل الكروت، خلطهم جيدا، والبدء بدورة جديدة. عند انتهاء الدورة الخامسة تنتهي اللعبة واللاعب الذي حصل على اقل حاصل للنقاط الكلي، يفوز.

طريقة اللعب

في بداية دوره يختار اللاعب إما أن يسحب الكرت الأعلى من الكومة المكشوفة او سحب كرت من البنك. بحسب الكرت الذي سحبه يقرر اللاعب خطوته القادمة من الإمكانيات التالية:

- * وضع الكرت الجديد بشكل مكشوف مكان أحد الكروت المكشوفة في صندوقه ورمي الكرت المبدل للكومة.

أو:

- * وضع الكرت الجديد بشكل مكشوف مكان أحد الكروت المخفية التي في صندوقه، ورمي الكرت المبدل الى الكومة - من دون النظر اليه قبل ذلك!

أو:

- * إذا لم يرغب اللاعب باستخدام الكرت الذي سحبه من البنك، يُسمح له برميهِ الى الكومة، وبعدها يكون عليه فتح كرت مخفي معين من صندوقه.

بعد انتهاء لاعب من تنفيذ خطوته، يستمر الدور الى اللاعب المجاور باتجاه الساعة. هكذا يتم الاستمرار من دور الى آخر حيث بكل دور يكون على اللاعب إما تبديل أو فتح كرت، حتى يبقى في صندوقه كرت مخفي واحد فقط.

معضلة الكرت الأخير!

القرار أن تكون الأول الذي يفتح الكرت الأخير هو قرار تكتيكي مهم للغاية في اللعبة!



فتح الكرت الأخير يُنهي الدورة ولكن اللاعب الذي بقي مع كرت مخفي واحد فقط غير مُلزم بفتحه حتى لو رمى للكومة كرت كان قد سحبه من البنك. إذا كان قد سحب كرت وهو غير معني به، يكون باستطاعته رميه للكومة وتميرير الدور الى اللاعب التالي من دون قلب الكرت الأخير. طبعاً يُسمح له أيضا بالاستمرار بتبديل كروت مكشوفة بالصندوق. يكون بإمكان لاعب ان يستمر بإبقاء كرته الأخير مخفي على مدار عدة أدوار حتى يقرر، أو يضطر، بكشف ذلك الكرت أيضا.

انتهاء الدورة

اللاعب الذي يقرر أن يكون الأول الذي يفتح كرته الأخير يُنهي دوره بالدورة ويلزم باقي اللاعبين أن يلعبوا أيضا دورهم الأخير. إذا بقي لأحد اللاعبين عند انتهاء الدور الأخير كروت مخفية، يكون مُلزم بكشفها. عندما تكون جميع الصناديق مفتوحة يتم حساب النقاط.

التكتيك وحساب النقاط

نقاط كل لاعب في انتهاء دورة لعب هو حاصل أرقام الكروت في صندوقه، ولذلك، بشكل عام، من المفضل تبديل كروت عالية بكروت مع ارقام منخفضة، ولكن الأزواج تُخفض نقاط بشكل ناجح أكثر، ولذلك يجب الطموح لتكوين أكبر عدد منها.

زوج:

كرتان متشابهين بنفس العامود (واحد فوق الآخر).

يتم حساب الزوج ك 0 نقاط.

انتبهوا: كرتان متشابهان واحد بجانب الآخر أو ليسا بنفس العامود، لا يشكلان "زوج"!



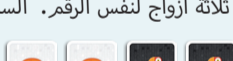
ليسا زوج



ممنوع تحريك كروت من مكانها لتكوين أزواج!

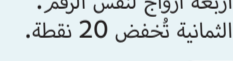
رباعية:

ثلاثة أزواج لنفس الرقم. السداسية تُخفض 15 نقطة.



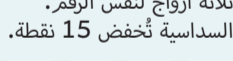
ثمانية:

أربعة أزواج لنفس الرقم. الثمانية تُخفض 20 نقطة.



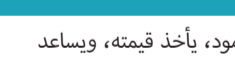
سداسية:

ثلاثة أزواج لنفس الرقم. السداسية تُخفض 15 نقطة.



توي

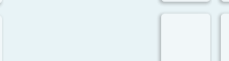
الكرت توي "ينتسخ" الكرت الموجود معه بنفس العامود، يأخذ قيمته، ويساعد على لتكوين الأزواج، الرباعيات، السداسيات وحتى الثمانيات.



-10



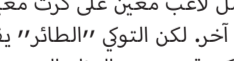
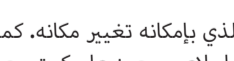
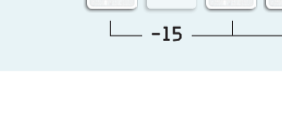
0



-15

توي طائر:

التوي هو الكرت الوحيد الذي بإمكانه تغيير مكانه. كما ذكرنا. التوي يأخذ قيمة زوجه، ولذلك عندما يحصل لاعب معين على كرت معين، يُسمح له بوضعه مكان التوي ووضعه التوي بمكان آخر. لكن التوي "الطائر" يقدر أن "يهبط" فقط مكان كرت مخفي تم رميه الى الكومة من دون النظر اليه مسبقا.



استمتعوا باللعب

حاييم شفير