



كو. كو. تاكي

تعليمات اللعبة

المشاركون

مشاركون: ٢-١٠

جيل

جيل: ٥ وما فوق

محتويات اللعبة

٨٠ بطاقة كوكو-تاكي تظهر فوقها حيوانات بـ٤ ألوان.

طريقة اللعب

اخلط البطاقات جيدا ووزع ٨ على كل مشارك. ضع فائض الأوراق جانبا على شكل صندوق. افتح البطاقة الأولى في الصندوق في بداية كومة اللعب. اللاعب الأصغر يبدأ اللعب أولا فيما يتقدم الدور حسب اتجاه عقارب الساعة. يحق لكل لاعب بدوره ان يتخلص من بطاقة واحدة أو أكثر طبقا للقواعد التالية:

١. يجب أن تكون البطاقة الأولى التي يضعها من نفس اللون أو من نفس الحيوان الخاص بالبطاقة العلوية في كومة اللعب.
٢. يمكن للبطاقات التالية ان تكون بأي لون لكن يجب ان تكون من نفس نوع الحيوان الموجود في البطاقة الأولى التي اختار اللعب فيها، أي بنفس الدور. يمكن للاعب أن يلعب ببضع بطاقات لكن يجب أن تكون كلها تحمل الحيوان ذاته.
٣. خلال وضع كل بطاقة، يجب على اللاعب تسميع صوت الحيوان الموجود على البطاقة (إلا إذا كانت البطاقة بطاقة "خرساء" أو بطاقة أسد).

اللاعب الذي لا يستطيع التخلص من بطاقة واحدة على الأقل يجب عليه سحب بطاقة من الصندوق، ولا يسمح له باستعمالها بنفس الدور.

بطاقات الأسد: عند وضع الأسد يجب الترحيب به والقول: "مرحبا سيدي الملك!"

البطاقات الخرساء: جميع البطاقات الحمراء، باستثناء الأسد الأحمر. هي بطاقات خرساء ويمنع تسميع الأصوات عند وضعها. عند وضع بطاقة أسد أحمر يجب الترحيب به مثل أي أسد بلون آخر.

بطاقات الأوامر: جزء من الحيوانات هي بطاقات أوامر. الأمر غير معلم وينبغي على اللاعبين تذكره وعدم الالتباس.

ديك: كل بطاقة ديك تؤدي إلى تجاوز لاعب واحد طبقا لاتجاه اللعب (انتبه إلى أنه نظرا لأمكانية النزول مع أكثر من ديك واحد، يمكن للدور أن يتجاوز عددا من اللاعبين مثل عدد الديوك التي نزلت).

حمار: اللاعب الذي ينزل مع حمار فإنه يفتح "محمرة". خلال المحمرة يمكن النزول فقط مع حمير (لا توجد امكانية لتبديل الحيوان). تستمر المحمرة حتى لا يبقى مع أحد اللاعبين أي حمار. ينبغي على هذا اللاعب أن يسحب من الصندوق عددا من البطاقات مثل عدد الحمير التي كانت في المحمرة ويمكن للاعب التالي الاستمرار بصورة عادية. أي وفقا للحيوان أو وفقا لنوع اللون.

فراشة: الفراشة بطاقة حرة. يحق للمشارك أن يبدأ دوره بالفراشة (باستثناء المحمرة) وبناء عليه يمكنه أن يلعب بأي حيوان يختاره. (وهو بالطبع يفضل اختيار الحيوان الذي يوجد بالنسبة له أكبر عدد من الأوراق).

اللاعب الذي يبقى مع بطاقة واحدة بيده عليه أن يعلن: "الأخير!"

الفائز هو من يبقى بدون بطاقات بيده.

غرامات

على كل لاعب اخطأ أن يدفع بتناول ٤ بطاقات من الصندوق. الأخطاء هي:

١. اللاعب الذي يلعب ليس في دوره.
٢. عدم تسميع صوت الحيوان أو تسميع صوت غير صحيح.
٣. تسميع الصوت عند وضع بطاقة خرساء.
٤. عدم تسميع الترحيب بالأسد الأحمر.
٥. عدم الإعلان عن البطاقة الأخيرة.
٦. تنزيل البطاقة التي ليست حمارا خلال المحمرة.
٧. اتهامات فارغة (إذا اتهم لاعب لاعبا آخر بارتكاب خطأ واتضح أن هذا كان اتهاما غير صحيح، يتم معاقبة المتهم).
٨. بعد كل خطأ ودفع للغرامة، يستمر الدور من خلال اللاعب الجالس إلى يسار اللاعب الذي فرضت عليه غرامة.

إضافة بعض الحرارة على كوكو-تاكي

إذا أردتم إضافة بعض الحرارة إلى اللعبة يوصى بإضافة القانونين التاليين. من المفضل إضافة القوانين الإضافية بعد الوصول إلى مهارة جيدة باللعبة الأصلية.

قانون الغنمة الثالثة: ثلاث غنمات موضوعة بصورة متواصلة (حتى لو لم تكن من قبل اللاعب ذاته) تعكس اتجاه اللعبة. الغنمة الثالثة تصير "غير الاتجاه" ولهذا يمنع النوم عندما تبدأ الغنمات بالهبوط! اللاعب الذي يضع الغنمة الثالثة وما تزال في يديه غنمات إضافية يحق له اللعب بجميع الغنمات التي بيده فقط بعد أن ينهي يتم قلب الاتجاه.

قانون الأحمر سكوت: من لحظة وضع بطاقة خرساء ولغاية التغطية ببطاقة بلون آخر هناك منع للحديث بخصوص جميع اللاعبين. المشارك الذي ينتهك قانون "أحمر سكوت" (لأي سبب كان!) تتم معاقبته بـ٤ بطاقات من الصندوق.

من المهم الإشارة إلى أن "أحمر السكوت" يفوق أي تعليمات أخرى مثل منع الاعلان "بطاقة أخيرة" ويمنع إبداء الملاحظات اللفظية نحو مشارك ارتكب مخالفة (فقط بلغة الإشارات....).

العبوا وتمتعوا.

www.koko-taki.com