

قواعد اللعبة "قطربا"

مصمم: جواد السلطاني

من منتجات استوديو الألعاب والرسوم المتحركة "الإنسان الكامل".

من يمكنه اللعب؟ من سن 8 سنوات فما فوق كم عدد اللاعبين؟ من 1 إلى 5 لاعبين

ما هي مدة اللعبة؟ 15 دقيقة كم عدد بطاقات اللعبة؟ 110 بطاقة

قصة اللعبة:

إن أوضاع العالم وخيمة وكل اجواءه مليئة بالظلم والقحط والبلاء. في هذه اللعبة تلعبون دور قطرات لتصل إلى سفينة النجاة من خلال التعاون والتعاطف. لهزم "موانع الماء" يجب أن تجتمع قطرات الماء معا مثل المحيط.

رحلة سعيدة!

مكونات اللعبة

تتكون اللعبة من 110 بطاقات، بطاقتا "الأرض" و"السفينة" هما الأكبر ولا تتحركان في اللعبة واما 108 البطاقات المتبقية فتشكل مجموعة البطاقات معاً. صور البطاقات على جانبيها الأمامي والخلفي مهمة لما قد يتم عودة بعض البطاقات إلى اللعبة وتستخدم صورتها الخلفية لمواصلة اللعبة. إن وجها البطاقات إما متطابقتان وإما مختلفتان و تحتوي أوراق اللعب على 5 صور.

بداية اللعبة وهدفها

لكم الحرية في تحديد اللاعب الأول ويكون اللعب في اتجاه عقارب الساعة. الهدف هو وضع كافة بطاقات القطرة على الأرض (أي بداية اللعبة) إلى السفينة (أي نهاية اللعبة) حتى الانتهاء من كومة البطاقات. سوف يزعجكم مانعي الماء في هذه الأثناء طبعاً فيجب عليكم هزيمتهم وإخراجهم من اللعبة. لذا تعاونوا معاً وتوحدوا لأنكم إما أن تريحوا أو تخسروا جميعاً معاً.

التخطيط الأول للعبة ؛

قم بوضع بطاقة السفينة على الجانب الأيمن من بطاقة الأرض على مسافة ما من بعضها البعض (انتبه للصور).

اخلط البطاقات المتبقية أي 108 بطاقات أخرى مع بعضها البعض. و لكن مهمتك هي ليست فقط خلط البطاقات بل عليك أيضا وضع البعض منها مقلوبة. في لعبة فردية، خذ 5 أوراق من كومة البطاقات. إذا كان هناك لاعبان يتم توزيع 4 بطاقات على كل لاعب. إذا كان أكثر من لاعبين، يحصل كل لاعب على 3 بطاقات. كل لاعب يضع أمامه على الطاولة رزمة بطاقاته جنبا الى جنب و مقلوبة على ظهرها على الأرض.

5 بطاقات	لاعب واحد
4 بطاقات	لاعبان
3 بطاقات	ثلاثة لاعبين
3 بطاقات	اربعة لاعبين
3 بطاقات	خمسة لاعبين

خذ البطاقة الأولى من مجموعة البطاقات و قم بوضعها عمودياً على بطاقة الأرض؛ يجب ألا تكون هذه البطاقة من موانع الماء. إذا صادف في بداية اللعبة ظهور بطاقة مانع الماء كأول بطاقة فوق كومة البطاقات، فيجب وضعها في مكانها الخاص. إذن لا ينبغي وضع بطاقات مانعي الماء في أيدي اللاعبين أو في مسار النهر قبل أن يتحولوا إلى قطرات.

بداية دور كل لاعب ؛

قبل بدء اللعبة، يستطيع كل لاعب أن يقلب إحدى أوراقه أو يتبادلها مع بطاقة لاعب آخر. في الحقيقة هذا الأمر ليس إلزامياً ولكن إذا قمت بتبادل بطاقتك مع لاعب آخر، فعليك أن تضع إحدى البطاقتين مقلوبة. لك كامل الاختيار أن تقلب أية بطاقة: سواء كانت البطاقة مستلمة أو ممنوحة.

*إذا قررت وضع بطاقتك مقلوبة أو استبدالها مع بطاقة لاعب آخر لا حاجة إلى وضع نفس البطاقة على الطريق.

*إذا قلبت بطاقة ورأيت مانع الماء عليها، فيجب إعادته إلى مكانه (وفقاً للصورة). وفي نفس الوقت، لا بد أن يتم ملء يد اللاعب الذي تحولت بطاقته إلى مانع الماء ببطاقة ما من رزمة البطاقات. دورك لا يفوت، فإذا لم تضع بطاقة على الطريق، فعليك فعله.

وضع بطاقة على مسار اللعبة:

بعد انجاز احد الامرين أعلاه (قلب البطاقة أو تبادلها)، عليك أن تلعب دورك بإحدى الطرق الأربعة:

1. ضع البطاقة المختلفة الشكل عن البطاقة الأخيرة في المسار و ضعها على البطاقة الأخيرة بحيث أن يكون الشريط الملون الأعلى للبطاقة السفلية مرئياً (وفقاً للصورة). على سبيل المثال، إذا كانت البطاقة الأخيرة في المسار هي قطرة زرقاء، يمكنك وضع واحدة فقط من القطرتين (الخضراء أو البرتقالية) أو بطاقة قائد الماء عليها. عندما يكون عدد اللاعبين أكثر من واحد، يجب عليك إظهار ظهر البطاقات المتبقية للآخرين بوضع بطاقة واحدة فقط في مسار النهر، دون أن تنظر إليها بنفسك. في حين أنه لا يُسمح لهم بإخبارك عما يوجد على ظهر بطاقتك، لكنهم يستطيعون القيام بإرشادك، مثلاً أن يقولوا: قم بقلب البطاقة اليمنى، و يكونوا عندها منتبهين بما على ظهر بطاقتك عند تبادلها.

2. إذا كانت في يدك ورقتان متماثلتان، وهما مختلفتان عن البطاقة الأخيرة في المسار، فقم بدمجهما معاً وضعهما في مسار النهر، حيث أن هذا ما سيقوم بإرجاع واحدٍ من مانعي الماء الذين أغلقوا المسار. إذا تحول مانع الماء إلى قطرة، فإنه ينضم إلى مسار النهر (شكل بطاقة المسار الخير لا يعود مهماً). ولكن إذا كان هناك مانع الماء وراء البطاقة، فهذا يعني أنه لم يهزم.

3. إذا كان في يدك ثلاث بطاقات متماثلة، ومختلفة عن البطاقة الأخيرة في المسار، فقم بدمجها معاً ووضعها على المسار (القطرات المتماثلة تجذب بعضها البعض وتصنع قطرة أكبر) و من خلال ذلك، يمكنك هزيمة أحد مانعي الذي أغلقوا الطريق ووضعها خلف بطاقة الأرض في مجموعة الخاسرين.

* يمكنك هزيمة "مانع الماء" في لعبة ذات لاعب واحد أو لاعبين، من خلال الجمع بين أربع بطاقات متماثلة والتي تختلف عن البطاقة الأخيرة في المسار، وقلب بطاقة أخرى لمانع الماء لكي تصبح قطرة. عند لعب لاعب واحد، إذا قمت بدمج خمس قطرات متماثلة تختلف عن البطاقة الأخيرة في المسار، يمكنك هزيمة اثنين من مانعي الماء.

4. يمكنك تكوين مجموعة الحماية مع ثلاث بطاقات مختلفة الشكل، حيث يمكن لمجموعة الحماية هزيمة أول مانع ماء يدخل اللعبة على الفور وإرساله إلى مجموعة البطاقات الخاسرة. تذهب البطاقات الحامية الثلاث إلى مسار النهر. من الأفضل وضع البطاقة المشابهة للبطاقة الأخيرة من مسار النهر على رزمة البطاقات.

*إذا لم يسد أي مانع الماء مسار النهر وكان في يدك بطاقة قائد الماء، يمكنك استخدامها بمفردها لحماية النهر.

*يمكنك امتلاك مجموعتين من الحماية فقط في آن واحد، إما في أعلى النهر وإما في أسفله (حسب الصورة).

*إذا انتهت اللعبة ولم يعد يدخل فيها مانعي الماء، يتم انتقال بطاقات الحماية إلى السفينة.

*إذا لم يسد النهر أي مانع ماء، تستمر اللعبة بمسارها الطبيعي.

*لا يمكن للاعب الهروب من دوره وعدم وضع بطاقة في المسار.

ضربات الجزاء

لو لم يتمكن اللاعب من وضع بطاقة في المسار بعد قلب بطاقته أو استبدالها، أو بعبارة أدق إن لم يكن لديه بطاقة مختلفة عن البطاقة الأخيرة في المسار، فسيتم تغريمه وهو أن يرجع أعلى بطاقة مانع الماء في رزمة موانع الماء الخاسرة (إن وجد) إلى اللعبة!

*في نهاية اللعبة وعند إنهاء مجموعة البطاقات، لا توجد غرامة لتخطي الدور وعدم وضع البطاقات على المسار.

في نهاية كل دور؛

املاً يديك بأعلى أوراق الكومة فينتهي دورك بعدها. قد يظهر مانع الماء من خلال التغيير أو قلب البطاقة التي أعطيتها للاعب آخر ليسد المسار. عليك أن تمنح بطاقة أخرى من كومة الأوراق له لكي تمتلئ يده.

*عند لعب لاعب واحد، يمكنك أن تملأ يدك بخمس بطاقات على الأكثر عندما تكون هناك بطاقة واحدة متبقية، أو عندما لا توجد بطاقة متبقية. في كل مرة تملأ يدك ببطاقة، يُسمح لك بقلب بطاقة واحدة.

مانع الماء

عندما تظهر بطاقة مانع الماء أعلى كومة البطاقات، فإنها تدخل اللعبة وتسد مسار القطرات إلى النهر. إذا يجب ألا تكون أية بطاقة مانع الماء على أعلى كومة البطاقات أو في أيدي اللاعبين بشكل مكشوف خلال اللعبة. قد يدخل العديد من مانعي الماء للعب معاً، لا بأس، هزموهم قدر الاستطاعة ولا تخافوا هجومهم!

* أنت بحاجة إلى ثلاث بطاقات متماثلة على الأقل لهزم مانعي الماء. ضع بطاقات مانعي الماء المهزومة خلف بطاقة الأرض. إذا قلبت بطاقة مانع الماء باستخدام بطاقتين متماثلتين وتحولت إلى قطرة، فإن مانع الماء السابق سوف يدخل المسار.

* ضع بطاقات مانعي الماء في الجانب الأعلى والأسفل من النهر لإغلاق مسار وصول القطرات إلى النهر.

قائد الماء

يمكن استخدام بطاقة "قائد الماء" بدلاً من أي من بطاقات القطرة (الزرقاء والخضراء والبرتقالية). عندما لا يوجد لديك بطاقة مختلفة الشكل عن البطاقة الأخيرة في المسار، يمكنك وضع بطاقة "قائد الماء" في المسار. أو إذا كانت "قائد الماء" هي البطاقة الأخيرة للمسار، فيمكن وضع أي بطاقة أخرى ومن أي شكل بعدها. يمكنك تكوين مجموعات ثنائية أو ثلاثية أو أكثر من قطرات متماثلة أخرى باستخدام بطاقة "قائد الماء". أو يمكنك تشكيل مجموعة حماية متكونة من "قائد الماء" التي لم تهزم أي قرصنة، إلى جانب بطاقتين أخريين من أشكال مختلفة.

* إذا حصلت على بطاقة "قائد الماء" من كومة البطاقات، سيُهزم مانع الماء من موانع الماء الذين سدوا مسار النهر وتبقى بطاقة "قائد الماء" في يدك. إذا لم تكن هناك بطاقة مانع الماء تسد مسار النهر، وتمكنت من إنشاء مجموعة لحماية النهر، فيُسمح لبطاقة "قائد الماء" التي تدخل اللعب من مجموعة البطاقات أن تكون محافظة للنهر.

* إن كانت في يدك بطاقة "قائد الماء" متبقية من قبل أو إن تم تبادلها مع لاعب آخر، فإنها لن تتمكن من هزيمة مانع الماء آخر بمفردها.

* يجب أن تكون بطاقة "قائد الماء" في أعلى البطاقات الأخرى دائماً عندما توضع مع البطاقات على مسار النهر.

الفوز والخسارة

في نهاية اللعبة وعند انتهاء مجموعة الأوراق، قم بحساب عدد بطاقات مانعي الماء التي سدت مسار النهر. إن كان عددها أقل من اللاعبين، فأنتم جميعًا فائزون في اللعبة. عندها تتحرك السفينة ويُهزم مانعي الماء المتبقين ويركب على متنها حامو النهر و القطرات المتبقية في يدك.

عدد اللاعبين	العدد المطلوب من بطاقات مانعي الماء المتبقية للفوز
1	1 أو لا شيء
2	1 أو 2 لا شيء
3	1 أو 2 أو 3 يا لا شيء
4	1 أو 2 أو 3 أو 4 أو لا شيء
5	1 أو 2 أو 3 أو 4 أو 5 أو لا شيء

أما إذا كان عددها أكثر منكم عند انتهاء مجموعة البطاقات، فيجب عليكم هزيمتها بقدر ما لديكم من البطاقات والقدرة. عندما تنتهي كومة الأوراق لا توجد غرامة لتخطي الدور، وإذا لم يمكنكم وضع بطاقة في المسار، لا يستطيع مانع ماء خاسر الرجوع الى اللعب. قوموا بحساب بطاقات مانعي الماء المتبقية لكم عندما لا تكون لديكم إمكانية لهزيمتهم. لو كان عددها أكثر منكم، فانكم ستخسرون جميعًا وإلا فأنتم فائزون باللعبة.

تنوع اوضاع اللعب؛

- 1- الوضع البسيط: إذا كان من الصعب عليك اللعب في الوضع العادي (الذي سُرح سابقا)، فيمكنك في البداية تجاهل بعض البطاقات التي تكون مانعي الماء على ظهرها، على سبيل المثال إلع بعدد أقل من خمسة بطاقات مانع الماء.
- 2- الوضع الصعب: إذا كانت اللعبة سهلة بالنسبة لك، يمكنك التحديد من البداية أن تفوز عندما يتم هزيمة جميع مانعي الماء ولم يعد هناك أية بطاقة مانع الماء..
- 3- الوضع الصعب جدا: لجعل اللعب أكثر صعوبة، يمكنك ترك ثلاث بطاقات "قائد الماء" من الكومة في بداية اللعبة وتجاهلها ولعب اللعبة بدونها.
- 4- التحدي في الوقت: في هذا الوضع، يتم تحديد وقت اللعبة من البداية حسب نوع اللعب؛ مثلاً عندما يكون عدد اللاعبين ثلاثة في اللعبة، يمكن تحديد خمس دقائق للوصول إلى نهاية اللعبة، وإلا سيخسر الجميع. هذا التحدي أكثر إثارة للاهتمام في اللعب الفردي.

5- تحدي المباراة الفردية: يمكن لكل فرد أن يلعب مستقلاً لوحده، والفائز هو من ينهي المباراة في أقصر وقت ممكن .

6- تحدي هجوم مانعي الماء: في بداية اللعبة، يجب وضع جميع الأوراق التي على وجهيها صورة مانعي الماء على جانبي النهر وإدخالها للعبة. ثم خلط الأوراق المتبقية ومواصلة اللعب وفقاً لقواعده العادية.

مميزات اللعب الفردي:

- 1- تبدأ اللعبة بـ 5 بطاقات.
- 2- توضع بطاقة واحدة في المسار ولن تظهر باقي البطاقات لأي شخص إذن لا يوجد معنى للتعاون على الإطلاق!
- 3- يمكنك ملء يديك بخمس بطاقات على الأكثر فقط عندما تكون هناك بطاقة واحدة متبقية أو لا توجد أية بطاقة، وفي كل مرة تملأ بطاقة، يُسمح لك بقلب بطاقة واحدة.
- 4- إذا دمجت أربع بطاقات مماثلة، يمكنك هزيمة مانع ماء وقلب مانع ماء آخر.
- 5- إذا دمجت خمس بطاقات متماثلة، يمكنك هزيمة مانع ماء.

ملخص قواعد اللعب؛

قم بوضع بطاقة السفينة إلى جانب بطاقة الأرض على مسافة ما منها. شكل مجموعة من الأوراق مع بقية البطاقات واخلطها مع بعض. إذا كان هناك ثلاثة لاعبين أو أكثر، يحصل كل لاعب على ثلاثة بطاقات. إذا كان هناك لاعبان يحصل كل لاعب على أربع بطاقات، وإذا كان هناك لاعب واحد يحصل على خمس بطاقات. ضع بطاقة على الأرض في بداية المسار كعلامة. يجب ألا تكون هذه البطاقة من مانعي الماء. لا يجدر للاعبين بأخذ بطاقة مانعي الماء وإذا ما ظهر في أعلى مجموعة البطاقات يتم وضعها على الفور لمنع مسار القطرات للوصول إلى النهر.

لا يُسمح لك برؤية ما يوجد خلف بطاقتك. يبدأ اللعب في اتجاه عقارب الساعة. يمكن في بداية الدور لكل لاعب قلب إحدى أوراقه أو تبادلها مع بطاقة لاعب آخر. إذا قمت بالتبادل، فعليك وضع إحدى البطاقتين مقلوبة حسب اختيارك. ليس من الضروري أن تقلب البطاقة أو تبادلها، وإنما يجب وضع البطاقة على المسار.

يجب عليك وضع بطاقة أو بطاقات مختلفة عن البطاقة الأخيرة في المسار. إذا وضعت بطاقة واحدة، فعليك إظهار ظهر البطاقتين الآخرين للاعبين. إذا وضعت بطاقتين متماثلتين، يمكنك قلب بطاقة مانع الماء وإذا تحولت إلى القطرة، ضعها على المسار. إذا قمت بوضع ثلاثة أوراق متطابقة، ستهزم مانع الماء، ضعها في كومة الخاسرين، خلف بطاقة الأرض. إن لم يسد مانع الماء مسار النهر، فيمكنك تكوين على الأكثر مجموعتين لحماية النهر بثلاث بطاقات مختلفة. إذا لم يمكنك وضع بطاقة في المسار، فستحصل على غرامة بإعادة مانع ماء من مجموعة الخاسرين.

لا توجد مشكلة في استخدام بطاقة "قائد الماء" بدلاً من بطاقات القطرة. يمكنك تكوين مجموعة ثنائية أو ثلاثية أو حتى للحماية من خلال الجمع بين "قائد الماء" والقطرات الأخرى. إن مستوى بطاقة قائد الماء أعلى دائماً من البطاقات الأخرى المصاحبة له في المسار. عندما يسد المسار احد مانعي الماء، يستطيع "قائد الماء" التدخل فوراً ويهزم مانع الماء. وإن لم تكن في مسار النهر أية بطاقة مانع الماء، فيُسمح لبطاقة "أبران" التي لما تهزم مانع الماء أن تحافظ النهر بوحدها. في نهاية اللعبة، عندما تنتهي مجموعة الأوراق ولم يعد بإمكانكم هزيمة مانع الماء آخر وكان العدد المتبقي من موانع الماء أكبر من عددكم، فقد خسرتم جميعاً، وإلا أنتم جميعاً فائزون باللعبة. هذه لعبة تعاونية وعليكم أن تتعاونوا مع بعضكم البعض للفوز.