

# ويكولينو

## بيكولينو

تعليمات اللعبة

### المشاركون

٢ حتى ٥

### جيل

٥ وما فوق

### محتويات اللعبة

٥٤ بطاقة مهرج، جرس نداء، وتعليمات بالعبرية، العربية والأجليزية.

### هدف اللعبة

على البطاقات يوجد ٩ مهرجين بألوان مختلفة. كل مهرج يظهر خمس مرات مع وجه فرح ومرة مع وجه عابس (انتبه الى ان المهرجين الباكين ليست لهم قبعات). يجب دعوة المهرجين بواسطة الجرس لكن هذا فقط في حالة ظهور مهرجين اثنين متشابهين وفرحين. لا تتم دعوة المهرجين العابسين.

### اعداد اللعبة

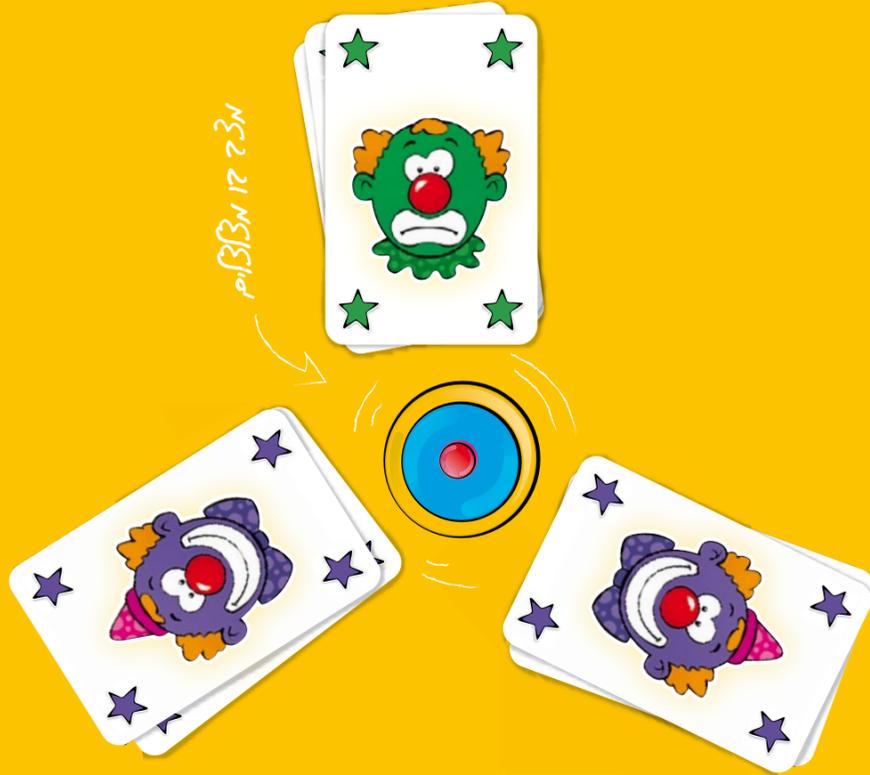
ضع الجرس في وسط الطاولة. ومن المفضل فوق قطعة من القماش أو ورقة سميكة (سوف تشكرك طاولتك على المراعاة). تأكد من خلو الطاولة من أغراض زائدة قد تصاب او تمس باللاعبين. اخلط بطاقات اللعبة جيدا ووزع جميع البطاقات بين جميع المشاركين (لا بأس إذا أخذ أحدكم بطاقة واحدة أكثر من الآخرين). كل لاعب يعرض بطاقاته كعلبة غير ظاهرة أمامه أو يمسكها بيده بحيث يكون وجه البطاقات نحو الأسفل (هذه العلية البنكية الخاصة به).

### طريقة اللعب

يلعب الموزع أولا ومن ثم يلعب كل لاعب حسب الدور (الواحد تلو الآخر باتجاه عقارب الساعة) ويقوم بفتح بطاقة واحدة من مصرفه ويعرضها بصورة مكشوفة أمامه. هذه البطاقات تفتح أكوام اللعب الخاصة بكل لاعب. يستمر كل لاعب في فتح بطاقة اضافية من مصرفه ووضعه بصورة مكشوفة في راس كومة اللعب الخاصة به بحيث يلعب دائما فقط بالبطاقة الأخيرة المكشوفة. يجب فتح البطاقة من خلال السحب نحو الداخل وليس إلى الوراء من اجل ضمان عدم رؤية اللاعب الذي يبدأ بطاقته قبل الآخرين. احرص على عمل هذا بسرعة كي لا تعطي خصومك الأولوية. نستمر في فتح البطاقات حتى نصل إلى حالة رن الجرس.

### متى يتم قرع الجرس

اللعب الشخصية وفي اللحظة التي يظهر فيها مهرجان فرحان بنفس اللون، يجب المسارعة إلى قرع الجرس. إذا كان مهرجان اثنان بنفس اللون لكن كان أحدهما على الأقل عابس- يمنع القرع! من يقرع أولا يفوز بأكوام اللعب الخاصة بالجميع. يقوم بضم جميع بطاقات الفوز في أسفل كومة المصرف الخاصة به ويبدأ جولة جديدة.



### اخرج خارجا

اللاعب الذي يفقد جميع بطاقات المصرف الخاصة به يخرج من اللعبة ويستمر الباقيون باللعب. تبقى كومة اللعب الخاصة به في مكانها. الفائز هو الذي يفوز بجميع البطاقات أو الذي توجد في يديه أكبر كمية إذا تم إيقاف اللعب بالتوافق.

### العقوبات على قرع الجرس ليس في الوقت الصحيح

اللاعب الذي يقرع خطأ الجرس يجب عليه ان يدفع لكل مشارك بطاقة واحدة من علبة مصرفه. عندما يلعب لاعبان اثنان، فإن اللاعب الذي يقرع خطأ يؤدي إلى فوز الآخر بكومة اللعب.

العبوا وتمتعوا.

© 2011 WIKOLINO