قطقطقوط

لعبة بطاقات

مثيرة!
مع قليل من الحساب وكثير من المتعة للأعمار ٦-٩٦.

هدف اللعبة

هدف كل لاعب هو تجميع أقل ما يمكن من النقاط. في **قطقطقوط** الأقل أفضل. تخلصوا من الفئران وفضلوا جمع القطط. انتبهوا وشغلوا ذاكرتكم، العبوا وبدلوا بالوقت المناسب الفئران الخاسرة بالقطط الرابحة.

محتويات اللعبة

٥٤ بطاقة: ٢٨ قطاً، ١٧ فأراً، ٩ بطاقات عمل (٣ قطط مرقطة، ٣ قطط لاعبة بالبطاقات، ٣ قطط شيريف)

البدء في اللعبة

نقرر من يوزع ومن يسجل النقاط في كل دورة في اللعبة.
١. اللعبة معدة لـ ٢-٦ لاعبين.
٢. كل لاعب يحصل على ٤ بطاقات مقلوبة ويرتبها أمامه بصف وهي مقلوبة. ما تبقى من البطاقات يتم وضعها في الوسط على الكوم وهي مقلوبة. يفتح الموزع البطاقة الأولى من الأعلى. اذا كانت هذه بطاقة عمل فعليه أن يعيدها ويضعها بين البطاقات الباقية ويفتح بطاقة أخرى بدلا منها.
٣. قبل بداية اللعبة، يحق لكل لاعب أن ينظر الى البطاقتين الموجودتين على الأطراف من بين البطاقات التي بحوزته (في أقصى اليمين وفي أقصى اليسار). وعندما تبدأ اللعبة ممنوع النظر مجددا الى البطاقات.

سير اللعبة

كل لاعب، بدوره، يأخذ بطاقة واحدة:
البطاقة الأخيرة التي رميت (ويراها الجميع)، أو البطاقة الأولى من الأعلى في البنك (بطاقة مقلوبة).
يختار اللاعب بين أن يستبدل البطاقة التي أخذها بواحدة من بطاقات الأربعة التي بحوزته ويرمي البطاقة المستبدلة الى الكوم، وهي مفتوحة، وبين أن يرمي البطاقة التي أخذها الى الكوم، وهي مفتوحة.

بطاقات عمل

اذا أخذ أحد من البنك بطاقة من بطاقات العمل، عندها:
١. اذا كانت البطاقة التي أخذت عبارة عن **قط مرقط**، فيجب على من أخذها أن يريها لكل اللاعبين وعندها يحق للاعب الذي أخذها أن ينظر الى احدى بطاقاته وأن يرمي القط المرقط الى الكوم. اللاعب الذي يليه لا يستطيع أن يأخذ بطاقة عمل تم رميها.
٢. اذا كانت البطاقة التي أخذت عبارة عن **قط لاعب بالبطاقات** يحق للاعب الذي أخذها أن يبدلها باحدى بطاقات الخصم، دون النظر الى البطاقة التي يتم استبدالها. يحق لكلا اللاعبين أن ينظرا الى البطاقة المستبدلة، بعد عملية الاستبدال. يجب رمي بطاقة العمل الى الكوم بعد استخدامها، واللاعب الذي يليه لا يستطيع استخدامها.
٣. اذا كانت البطاقة التي أخذت هي **قط شيريف**، فيجب على من أخذها أن يريها لكل اللاعبين وعندها يحق للاعب الذي أخذها، أن يحصل على دورين متتاليين ومن ثم عليه أن يرمي بطاقة العمل الى الكوم، وأيضا دون أن يكون بامكان اللاعب الذي يليه استخدام هذه البطاقة.

انهاء الدورة

١. اذا شعر أحد اللاعبين أن وضعه في اللعبة جيد، يمكنه أن يطرق على الطاولة مرتين ويعلن: "قطقطقوط". في هذه المرحلة يصبح لكل واحد من اللاعبين الآخرين دور اضافي واحد فقط، وبعد ذلك يفتح كل اللاعبين البطاقات ويجمعون الأرقام: يجمع كل واحد بطاقاته. اللاعب ذو المجموع الأصغر، يفوز في تلك الدورة.
٢. اذا كان بحوزة أحد اللاعبين بطاقة عمل عند فتح البطاقات، فيجب عليه أن يرمي بها الى الكوم ويأخذ بطاقة من البنك.

انهاء اللعبة

يمكن أن تلعب اللعبة بعدة طرق:
١. يتم تحديد عدد الدورات مسبقا وقبل البدء باللعب.
٢. يتم تحديد الوقت مسبقا.
٣. اللعب حتى تجميع ١٠٠ نقطة، أي أن اللاعب الذي يجمع ١٠٠ نقطة يخرج من اللعبة، والأخير الذي يبقى في اللعبة هو الفائز.

ألعاب التفكير التابعة لفوكسمايند ستمنحكم ساعات من المتعة لكل العائلة.
ألعاب اضافية من فوكسمايند:
ساعة الازدحام، أبالون، البحر الهائج، مهندس القطارات، النهر الهدار، مغامرة في السفاري، المتاهة، لعبة الكؤوس، كتامينو، أمسك ريشة، أوكتي، ضائعون في الفضاء، السحالي القافزة، أخرج من الوحل، فيلا باليتي.