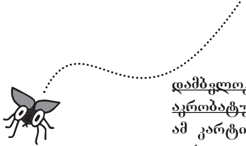
KA

ბრუნო კათალას თამაში
2 – 10 ფერმერისათვის 7 წლიდან სულ ცოტა და 77777 წლამდე



მოკლე შინაარსი

ყველა მოთამაშე ფერმერიაა. თითო ფერმერი საქონლის მორეკვას იწყებს ნახირში გომურში შესაყრელად. ზოგ ძროხას ბუზი ახვევია და მათთან დგომა არავის სურს.

თამაშის მიზანი

უნდა გქონდეს გომურში ბუზების ნაკლები რაოდენობა.

თითო დასტაში 48 ძროხიანი კარტია და სულ გამოდის 74 ბუზი.

ილუსტრაცია **I** და **V**

15 ძროხა (1–15მდე დანომრილი) ბუზების გარეშე / 13 ძროხა (2–14მდე დანომრილი) ერთერთი ბუზი ყოველი ძროხისათვის / 11 ძროხა (3–13მდე დანომრილი) 2 ბუზი ყოველი ძროხისათვის / 3 ძროხა (7,8 და 9 ნომერი) 3 ბუზი ყოველი ძროხისათვის / 6 განსაკუთრებული ძროხაა სუპერ ძალებით... და 5 ბუზი / 1 ისრიანი კარტი რომელიც გიჩვენებს თამაშის მიმართულებას /4 ილუსტრირებული კარტია (მწვანე შეკვრა **I–IV**მდეა – ყვითელი შეკვრა **V–VII**მდე).

თამაშის წესები

3–5მდე თუ თამაშობთ ამოირჩიეთ მწვანე შეკვრა. 6–10მდე თუ თამაშობთ ამოირჩიეთ ორივე შეკვრა. ორივე შემთხვევაში კარტი არიეთ.

ფერმერი რომელიც იწყებს თამაშს დებს ისრიან კარტს თავის პირდაპირ, მიმართულებით მისი მარცხენა მეზობლისაკენ. 5 ძროხიანი კარტით რიგდება. დანარჩენი კარტი რჩება მაგიდაზე გადმობრუნებული. მოთამაშე ხელიდან მაგიდაზე დებს პირველ კარტს და დასტიდან იღებს ახალ კარტს. შემდეგ ყოველი ფერმერი რიგრიგობით ამატებს ძროხას უფრო მაღალი ან დაბალი ნომრებით ვიდრე ვინც უკვე ითამაშა და დასტიდან იღებს ახალ კარტს.

II ილუსტრაციაში შეგიძლია დაამატო ძროხა 7ზე დაბალი ნომრით ან 11ზე მაღალი ნომრით.

განსაკუთრებული ძროხებია: III ილუსტრაცია გიჩვენებს განსაკუთრებულ ძროხებს 5 ბუზით მწვანე შეკვრიდან.

დამბვლოკველი ძროხა ა) ამ ძროხით ითამაშე რომ დაბლოკო ხაზის ერთი მხარე.

აკრობატული ძროხა ბ) ეს კარტი დადე კარტზე რომელიც იგივე ნომრით არის. ამ კარტით თამაში არ შეიძლება თუ არ გაქვს ნახირისათვის საჭირო ძროხიანი კარტი და აუცილებელია ქონდეს იგივე ნომერი (7 ან 9)

მარქენალი ძროხა. გ) ეს ძროხა ჩასვი ხაზში გამოტოვებული ნომრის ადგილას. მაგალითად, 6, 7 ან 8 შეგიძლია ჩასვა 5 და 9 შუაში.

ყურადღება! ფერმერს რომელიც თამაშობს განსაკუთრებული ძროხით 5 ბუზით მწვანე შეკვრიდან, თუ ისურვებს, შეუძლია შეცვალოს თამაშის მიმართულება. ამ შემთხვევაში მოთამაშე იღებს ისრიან კარტს და ატრიალებს მას მარცხენა ან მარჯვენა მიმართულებით. თამაში გრძელდება ისრის მიმართულებით.

განსაკუთრებული ძროხებია: VI და VII ილუსტრაციები გიჩვენებენ განსაკუთრე–ბულ ძროხებს 5 ბუზით ყვითელი შეკვრიდან.

საგადასაკეტო ძროხა: დ) ამ ძროხით ითამაშე რომ დაბლოკო ხაზის ერთი მხარე.

ხბო: ე) ამ კარტით ითამაშე ხაზის ბოლოში ბუზის გარეშე ძროხის გვერდით (მწვანე ფონით). ამ კარტის ფასეულობა არის ერთით მეტი ან ერთით ნაკლები შემდეგ ძროხაზე. თუ დადე ნომერი 1ის გვერდით, კარტის ფასეულობა იქნება 0. (თუ ძროხის ფასეულობა არის 0 მაშინ მის გვერდით კარტის დადება არ შეიძლება!)

გამხდარი ძროხა: ვ) მოთამაშე რომელმაც დადო ეს კარტი აღარ იღებს ახალ კარტს დასტიდან.

საწველი ძროხა: ზ) მოთამაშე რომელმაც დადო ეს კარტი დასტიდან იღებს ორ კარტს ერთის მაგივრად.

გადარეული ძროხა: თ) შეცვალე ნომერი 8 ძროხა ამ კარტით და დაამატე ნომერი 8 ძროხა შენს კარტებთან. დასტიდან 1 დამატებითი კარტი აღარ აიღო. იმ დროს როცა გადარეული ძროხა არის ნახირში, მარტო ბუზიანი ძროხებით შეგიძლია დაამატო ნახირში.

ყურადღება! ფერმერს რომელიც თამაშობს განსაკუთრებული ძროხით 5 ბუზით ყვითელი შეკვრიდან, თუ სურვილი ექნება, შეუძლია ამოირჩიოს შემდეგი ფერმერი. თამაში გრძელდება ნორმალურად იმ მოთამაშეს რიგით.

შეიყვანე ნახირი გომურში

ფერმერი რომელსაც არ შეუძლია ან არ სურს ძროხის დამატება ხაზში, იღებს ყველა კარტს ნახირიდან და თავის გომურში აწყობს გადმობრუნებულად... მერე

მოთამაშე იწყებს ახალი ნახირის შექმნას. ყოველი ბუზი თამაშის ბოლოს გაძლევს ერტ სამარცხვინო ქულას.

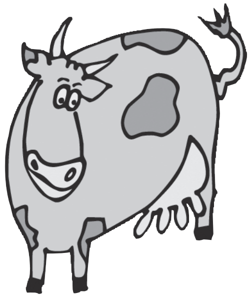
რაუნდის და თამაშის დასასრული

დასტიდან ბოლო კარტის ამოღების შემდეგ, თამაში გრძელდება სანამ ფერმერი ბოლო ნახირს არ აიღებს. ამის მერე ფერმერები გომურში უნდა შეიყვანონ ხელში დარცჩენილი ძროხიანი კარტი. ისინი ითვლიან ბუზებს თავის გონურებში როგორც ამ რაუნდში და მთლიანობაშიც. მოთიბვა თამაშდება რამოდენიმე რაუნდებში: რამდენიმე რაუნდის მერე ფერმერი 100 ბუზს რომ შეაგროვებს, თამაში მთავრდება. ფერმერი რომელმას ნაკლები ბუზი შეაგროვა გამარჯვებულია. ხშირად, შერცხვენილ წაგებულისაგან ძროხის ბღავილი მოისმის!

ორი ფერმერისთვის ფრედ დამთავრებული თამაში (მწვანე შეკვრა)

(ილუსტრაცია IV) ეს თამაშდება 3 ნახირით, დალაგებული ვარსკვლავის ფორმა-ში. თამაშის გაადვილებისათვის კარტი შეიძლება დაშვებულია კარტის შექუჩება. ყოველი რაუნდის დასაწყისში ისარი მითითავს საათის ისრის მიმართულებით. პირველი ფერმერი ნახირს იწყებს. მერე მეორე ფერმერი იწყებს მეორე ნახირს. შემდეგ პირველი ფარმერი მესამე ნახირს იწყებს. ამის მერე მეორე ფერმერი აგრძელებს პირველ ნახირს და ა.შ. მაშასადამე თანდათან სამივე ნახირი გროვ-დება. როდესაც ფერმერს არ შეუძლია ან არ სსურს ძროხიანი კარტის დამატება, იგი ნახირს იღებს და სანაცვლოდ ახალს იწყებს. თამაში მთავრდება დასტის დამთავრებისას და როდესაც ფერმერს აღებული აქვს ერთ-ერთი ნახირი. არც ერთი ფერმერი არ იღებს ქულებს დანარჩენ ორ ნახირისგან. დანარჩენი წესები არ იცვლება.

მადლობა: გვსურს მადლობა მოვუხადოთ ყველა ძროხას მთელ მსოფლიოში, მათ გარეშე ეს თამაში არ იარსებებდა. ურრიცან- ი პირობას გაძლევთ რომ თამაშის შექმნის დროს არც ერთი ძროხა არ დაშავებულა.

თარგმანი: თუ საუბრობთ და წერთ იმ ენაზე რომელქეც თამაშის წესები თარგმნილი არ არის? ჰო და დროს რატომ კარგავთ: გადათარგმნეტ მოთიბვის თამაშის წესები და გამოგვიგზავნეთ ამ მისამართზე მოწ ჰურრიცანგამეს.ცომ და ჩვენ გამოვაქვეყნებთ თქვენს თარგმანს ჩვენს ვებ გვერძე!

თამაშის წესები ქართულ ენაზე თარგმნა მარინა ბახტაძემ.