




اجزای بازی

۸۴ کارت شامل: 

۲۵ کارت اقدام (عنکبوت، پشه، سوسک و مورچه؛ از هر کدام ۵ تا) 

۵۰ کارت عدد 

۱۵ کارت بید بلا 

۱ کارت حشره‌ی نگهبان 

۳ کارت راهنما 

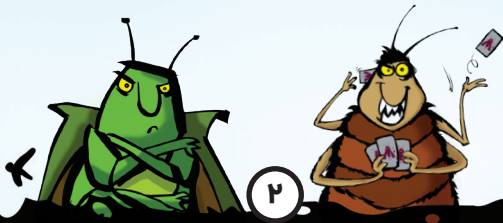


هدف بازی :

برخلاف بازی‌های دیگر که تقلب در آن‌ها ممنوع است، در این بازی باید ماهرانه تقلب کنید و زودتر از همه از شر کارت‌های دستتان خلاص شوید!

چیدمان بازی :

بازیکنی که سنش از همه بیشتر است، کارت حشره‌ی نگهبان را برمی‌دارد و به رو جلوی خودش می‌گذارد. سپس بقیه‌ی کارت‌ها را خوب بُر می‌زند و بدون اینکه کارت‌ها را رو کند، به هر بازیکن از جمله خودش ۸ کارت می‌دهد. بقیه‌ی کارت‌ها را، برای کشیدن کارت، به صورت یک دسته وسط می‌گذارد. بعد یک کارت از روی دسته‌ی کارت‌ها را رو می‌کند و کنار دسته می‌گذارد. اگر کارت رو شده کارت اقدام باشد، قابلیتش انجام نمی‌شود اما عدد روی آن معتبر است.



روش بازی :

بازی را دارنده‌ی کارت حشره‌ی نگهبان شروع می‌کند و بعد از او بازیکنان در جهت حرکت عقربه‌های ساعت به نوبت بازی می‌کنند. هر بازیکن در نوبتش می‌تواند یک کارت از دستش را بازی کند به شرط آنکه کارتی که بازی می‌کند از عدد آخرین کارت بازی شده (رو شده) فقط یک رقم بالاتر یا پایین‌تر باشد.

برای مثال اگر عدد روی آخرین کارت ۲ باشد، فقط می‌توان کارتی با عدد ۱ یا ۳ بازی کرد.

کارت‌های با عدد ۱ و ۵ استثنا هستند؛ روی کارت ۱ می‌توان ۲ یا ۵ و روی کارت ۵ می‌توان کارت ۴ یا ۱ بازی کرد. اگر بازیکنی نتواند کارتی را بازی کند، در آن صورت یک کارت از روی دسته‌ی کارت‌های وسط برمی‌دارد و نوبت به نفر بعدی می‌رسد.

تقلب کردن :

بازیکنان می‌توانند به هر روش بامزه‌ای از شر کارت‌های دستشان یکی یکی خلاص شوند؛ فرقی هم نمی‌کند که کارت بید بلا باشد یا کارت اقدام یا کارت عدد. برای مثال می‌توانند یک کارت را زیر میز بیاورند، یا به پشت سر پرتاب کنند، یا در آستینشان پنهان کنند.

- اما حتی برای تقلب هم قاعده و قانونی وجود دارد:
- دستی که با آن کارت‌ها را نگه می‌داریم، همیشه باید دیده شود و روی میز باشد.
 - در هر بار تقلب نمی‌توان چند کارت را با هم سر به نیست کرد.
 - زمانی که تقلب یک بازیکن کشف می‌شود، تا به سرانجام رسیدن نتیجه بازیکنان دیگر حق ندارند تقلب کنند.
 - در مورد آخرین کارتی که در دستان می‌ماند حق نداریم تقلب کنیم.



حشره‌ی نگهبان

بازیکنی که این کارت جلوییش باشد، نگهبان است و باید مراقب تقلب کردن دیگران باشد. البته خودش هم مثل بقیه در بازی شرکت می‌کند، اما چون نگهبان است به هیچ وجه حق تقلب ندارد. در عین حال باید مدام چشمش به بقیه باشد تا اگر تقلب کردند با صدای بلند بگوید:

«گرفتمت!»

«گرفتمت!»

اگر نگهبان بازیکنی را به هنگام انجام تقلب بگیرد، بازی موقتاً متوقف می‌شود تا در مورد او تصمیم‌گیری شود.

اگر بازیکن واقعاً تقلب کرده باشد، باید بلافاصله کارتی را که در نظر داشته با تقلب گم و گور کند به دستش برگرداند. سپس نگهبان هم یک کارت از دست خودش و همچنین کارت حشره‌ی نگهبان را به او می‌دهد و از این به بعد این بازیکن تبدیل به نگهبان می‌شود. اگر اتهام ناروا باشد و بازیکن واقعاً تقلب نکرده باشد، در آن صورت نگهبان باید یک کارت از روی دسته کارت‌های وسط بردارد و همچنان نگهبان باقی بماند.

چُغلی کردن و لو دادن در این بازی مطلقاً ممنوع است!



بید بلا

کارت بید بلا را نمی‌توان به کسی داد یا آن را بازی کرد (یعنی بر اساس شماره روی کارت‌های بازی شده قرار داد) و تنها راه خلاصی از آن ماهرانه تقلب کردن است.

استثنا: تنها نگهبان اجازه دارد این کارت را بازی کند.

نکته: سعی کنید در موقع مناسب از شر این کارت خلاص شوید!

کارت‌های اقدام :

بازی کردن این کارت‌ها هم مطابق روش بازی انجام می‌شود، با این تفاوت که این کارت‌ها دارای قابلیت‌هایی هستند که بلافاصله بعد از بازی شدن باید به اجرا درآیند.



عنکبوت

بازیکنی که این کارت را بازی می‌کند، بلافاصله می‌تواند یکی از کارت‌های دستش (بجز بید بلا) را به یکی دیگر از بازیکنان بدهد.



پشه

هر وقت این کارت بازی شود، همه‌ی بازیکنان (بجز کسی که پشه را بازی کرده است) باید بلافاصله کف دستشان را روی این کارت بگذارند. کسی که از همه کندتر باشد و دستش بالاتر از بقیه قرار بگیرد، ناگزیر یکی یک کارت (بجز بید بلا) از دست بقیه‌ی بازیکنان دریافت می‌کند.



سوسک

وقتی کارت سوسک بازی شود، همه سعی می‌کنند هر چه زودتر کارتی از

دستشان را که عددش با عدد سوسک برابر است، بازی کنند. البته فقط کارت اولین نفر که از همه سریع‌تر بوده، بازی می‌شود و بقیه باید کارتشان را به دستشان برگردانند. بازی را نفر سمت چپ کسی که کارت هم عدد با سوسک را بازی کرده است، ادامه می‌دهد. اگر هیچ کس کارت هم عدد با کارت سوسک را نداشته باشد، بازی به روش معمول ادامه پیدا می‌کند.



مورچه

هر وقت کارت مورچه بازی شود، همه‌ی بازیکنان (بجز کسی که این کارت را بازی کرده است) باید یک کارت از دسته کارت‌های وسط بردارند و به دستشان اضافه کنند.

اگر دسته کارت‌های وسط تمام شوند، کارت‌های بازی شده را بُر می‌زنیم و با آن‌ها یک دسته کارت جدید می‌سازیم.



پایان یک دور

هر گاه یکی از بازیکنان هیچ کارتی در دست نداشته باشد، یک دور بازی تمام و امتیاز منفی بقیه‌ی بازیکنان محاسبه می‌شود. کارت‌های باقیمانده در دست بازیکنان بر این اساس امتیاز منفی می‌گیرند:

هر کارت عدد = ۱ امتیاز منفی

هر کارت اقدام = ۵ امتیاز منفی

هر کارت بید بلا = ۱۰ امتیاز منفی

پس از جمع امتیازات منفی بازیکنان، دور جدید شروع می‌شود و کارت حشره‌ی نگهبان به نفر سمت چپ اولین نگهبان دور قبل می‌رسد.

پایان بازی

تعداد دورهای بازی مساوی تعداد بازیکن‌هاست و وقتی همه‌ی بازیکنان یک بار به عنوان نگهبان، یک دور بازی را شروع کرده باشند، بازی تمام می‌شود. کسی که در آخر مجموع امتیاز منفی کمتری داشته باشد، برنده‌ی نهایی است.



بيد خلا



www.nahalak.com