אינקאס

הלאבון: 2-5، **العمر:** 7 +
تحتوي اللعبة على 130 بطاقة

الهدف من اللعبة

هدف كل لاعب هو التخلص من كل البطاقات التي بحوزته.
أول لاعب ينهي كل البطاقات، هو الفائز

بدء اللعبة

اخلط أوراق اللعب وقم بتوزيع 25 بطاقة لكل لاعب.
نقوم بوضع بقية البطاقات في الوسط كصندوق مركزي بحيث تكون مقلوبة (وجهها للأسفل).

يضع كل لاعب رزمته بحيث تكون مقلوبة هي أيضا، ويأخذ من أعلاها 6 بطاقات ويخفيها عن بقية اللاعبين.

نقوم بفتح بطاقة واحدة من الوسط من الصندوق المركزي، تبدأ هذه البطاقة اللعبة.
يجب أن تكون البطاقة بطاقة رقم. إذا كانت البطاقة بطاقة خاصّة، نقوم بإعادتها إلى أسفل الرزمة ونفتح بدلاً منها بطاقة أخرى.

سيرورة اللعب

يبدأ اللاعب الأصغر سنا، وتستمر الدورة باتجاه عقارب الساعة.
يحق لكل لاعب بدوره التخلص من بطاقة واحدة أو أكثر، ويضعها على البطاقة العلوية المفتوحة في الوسط. يجب أن تكون البطاقة تحمل رقماً أكبر أو مساويا للبطاقة المفتوحة في الوسط (ليس بالضرورة الرقم التالي) أو بطاقة خاصة.

يجب على اللاعب الذي ليس بحوزته بطاقة ملائمة لإنزالها في دوره، أن يسحب بطاقة من الصندوق المركزي، وهكذا ينتهي دوره. بعد أن ينهي اللاعب إنزال بطاقة أو بطاقات، يصبح من حقه أن يأخذ بطاقات من الرزمة الخاصة به، بحيث تصبح في يده مرة أخرى 6 بطاقات.

بالإمكان إنزال بطاقات بحسب القواعد التالية:

---

1. بالإمكان إنزال بطاقة واحدة

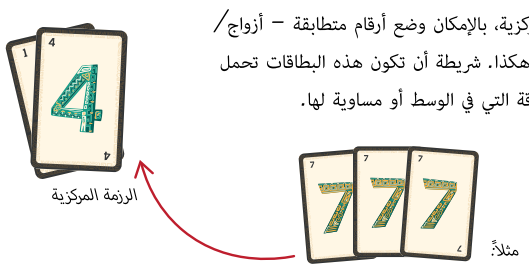
مثلاً: على البطاقة رقم 4 بالإمكان إنزال بطاقة تحمل الرقم 4 أو أي رقم أكبر منه.

الرزمة المركزية

---

2. بالإمكان إنزال عدّة بطاقات تحمل نفس الرقم، معاً.

مثلاً: على الرزمة المركزية، بالإمكان وضع أرقام متطابقة – أزواج/ ثلاثيات/ رباعيات وهكذا. شريطة أن تكون هذه البطاقات تحمل أرقاما أكبر من البطاقة التي في الوسط أو مساوية لها.

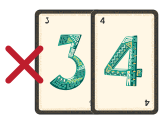


---

3. بالإمكان إنزال سلسلة أرقام متتابعة تتألف من ثلاثة أرقام على الأقل.

مثلاً: بإمكانكم إنزال أرقام متتابعة شريطة أن يكون أصغر رقم منها أكبر من البطاقة الموجودة في المركز أو مساويا له.

ليس بالإمكان إنزال بطاقتين فقط كسلسلة. لا يمكن أن تكون البطاقة الموجودة أعلى الرزمة المركزية مكمّلة للسلسلة التي في اليد.



ليس بالإمكان إنزال سلسلة تتألف من بطاقات تحمل نفس الرقم.

4. بالإمكان إنزال بطاقة خاصة (التفصيل لاحقاً).

البطاقات الخاصة

كل البطاقات التي لا تحمل أرقاما، هي بطاقات خاصة. بواسطة هذه البطاقات، بالإمكان القيام بخطوات إضافية تؤثر على سيرورة اللعبة، ومن خلال استخدامها بصورة صحيحة، يمكنكم التوصل إلى الفوز.

ليس بالإمكان أنزل البطاقات الخاصة (عدا بطاقة الجوكر) برفقة بطاقات تحمل أرقاما، في نفس الدور.

نار (אש) – عندما يتم وضع هذه البطاقة على الرزمة، تقوم النار "بحرق" البطاقات التي تحتها، وهكذا تعيد الرزمة إلى الصفر. يحق للاعب الذي استخدم هذه البطاقة أن يبدأ بأي بطاقة يريدها (عدا بطاقة "بالعكس").
يجب على اللاعب الذي قام بوضع هذه البطاقة أن يفتح الرزمة المركزية مرة أخرى بواسطة بطاقة/ بطاقات من يده.
يحق للاعب الذي يضع هذه البطاقة أن يكمل ست بطاقات في يده قبل أن يفتح الرزمة المركزية الجديدة.

نقوم بتحريك الرزمة "المحروقة" جانباً ووضعها على رزمة البطاقات "المستعملة" أو بالإمكان إضافتها للصندوق المركزي عند الحاجة.

في حال كانت بطاقة "النار" آخر بطاقة في يد اللاعب، بإمكانه أن يلعب بها، لكن سيكون عليه سحب بطاقة أخرى من الرزمة المركزية، يكون بإمكانه اللعب بواسطتها فق الدورة التالية فقط، وتنتقل إمكانية فتح رزمة جديدة إلى اللاعب الذي يليه.

بالعكس (הפוך) – عندما يتم وضع هذه البطاقة على الرزمة، يتغير ترتيب وضع البطاقات من الترتيب التصاعدي إلى الترتيب التنازلي (وبالعكس في حال تم وضع البطاقة سابقا).
مثلا – عندما يضع لاعب هذه البطاقة على بطاقة الرقم "7" يكون قد غيّر ترتيب وضع البطاقات إلى ترتيب "تنازلي"، أي أن اللاعب الذي يليه يجب أن يضع رقما أصغر من 7، وهكذا. إلى أن يتم إعادة الرزمة إلى نقطة الصفر بواسطة بطاقة "نار" أو إجراء خاص سيتم شرحه لاحقا (أو أن يتم مرة أخرى وضع بطاقة "بالعكس"، وعندها يعود ترتيب وضع البطاقات إلى الترتيب التصاعدي.

لا يستطيع اللاعب الذي وضع هذه البطاقة أن يضع بطاقة أخرى.
ملاحظة: بعد أن يتم إعادة الرزمة إلى الصفر، ليس هنالك إمكانية لفتح رزمة جديدة بواسطة هذه البطاقة.

سارق (שודד) – يستطيع اللاعب الذي يضع هذه البطاقة أن يختار لاعباً آخر يقوم هو بـ "سرقته". يحق للاعب السارق أن يرى البطاقات الـ 6 التي بيد اللاعب الذي اختاره وأن يأخذ منه بطاقة واحدة يختارها، وأن يعطيه من يده بطاقة واحدة بحسب رغبته (السارق طبعا). يحق للاعب السارق إكمال 6 بطاقات بيده قبل اختيار البطاقة التي سيعطيها للاعب. (يجب على اللاعب الذي يضع هذه البطاقة القيام بالخطوة وتبديل البطاقة مع اللاعب الذي نظر إلى بطاقاته).

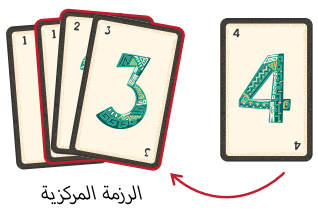
في حال تبقت مع اللاعب بطاقة السارق فقط (وليس لديه بطاقات أخرى في يده أو في الرزمة)، فعليه أن يضعها بدوره على الرزمة المركزية وعليه أن يأخذ من أحد اللاعبين بطاقة دون أن يعطيه بطاقة مقابلها.

قف (עצור) – اللاعب الذي يضع هذه البطاقة على الرزمة المركزية، يمنع اللاعب الذي يليه من لعب دوره.
إذا قام اللاعب بوضع أكثر من بطاقة قف واحدة، فإنه يمنع عدة لاعبين من اللعب. يكون عدد اللاعبين الممنوعين من اللعب مساويا لعدد بطاقات "قف" التي وضعها اللاعب.
مثلا: إذا وضع اللاعب بطاقتين "قف" معاً، فإنه يمنع اللاعبين اللذين يليانه من اللعب خلال هذه الدورة، وهكذا.

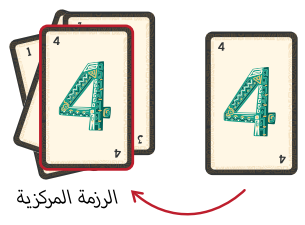
الجوكر (ג'וקר) – يمكن لهذه البطاقة أن تستخدم مكان أي رقم (لا يمكن استخدامها كبطاقة خاصة أخرى).
يجب على اللاعب الذي يضعها أن يعلن عن الرقم الذي يحل الجوكر محله.

إجراءات خاصة

إلصاق – عندما يضع لاعب بطاقة أو أكثر في دوره، فيجب عليه إكمال البطاقات التي بيده مرة أخرى لتصل إلى 6 بطاقات، من رزمته.
في حال كانت البطاقة التي سحبها ملائمة للبطاقات التي قام بإنزالها، فيحق له بسرعة أن يقوم "بإلصاقها" هي أيضا بالرزمة المركزية **طالما لم يبدأ اللاعب الذي يليه دوره.**

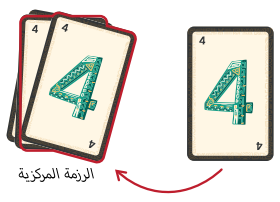


مثلا: إذا قام لاعب بإنزال السلسلة 1،2،3 على الرزمة المركزية، وسحب 3 بطاقات جديدة ليكمل السب بطاقات في يده، وكانت إحدى البطاقات تحمل الرقم 4. نظراً لأن الرقم 4 هو تتمة للسلسلة التي قام اللاعب بإنزالها، فبإمكانه "ألصاقها" بسرعة على الرزمة.



مثال إضافي: قام اللاعب بوضع الرقم 4 على الرزمة المركزية، وبعدها سحب بطاقة جديدة لإكمال 6 بطاقات في يده، وكانت البطاقة الجديدة تحمل الرقم 4 مرة أخرى، في هذه الحالة يمكن للاعب "إلصاق" البطاقة الجديدة بالرزمة بسرعة.

إعادة للصفر– عندما يتم وضع ثلاث بطاقات (أو أكثر) متطابقة فوق بعضها البعض مباشرة، فإنها تعيد الرزمة "إلى الصفر" (أي أنها تؤدي نفس عمل بطاقة "النار"). يقوم اللاعب الذي وضع البطاقة الثالثة بإعادة الرزمة إلى نقطة الصفر ويقوم بفتحها بواسطة أي بطاقة يختارها من يده. يحق له إكمال ست بطاقات بيده قبل فتح الرزمة.
بصورة دائمة، يجب أن يكون اللاعب الذي يعيد الرزمة إلى نقطة الصفر، هو نفس اللاعب الذي يفتح الرزمة الجديدة.



مثلا: في الرزمة المركزية، تم وضع بطاقتين تحملان الرقم 4، فوق بعضهما، ستؤدي بطاقة الرقم 4 التالية التي يتم وضعها على الرزمة لإعادتها إلى نقطة الصفر (بالإمكان وضع أكثر من بطاقة واحدة مع الرقم 4 لإعادة الرزمة إلى الصفر). اللاعب الذي يقوم بوضعها، هو الذي يعيد الرزمة إلى الصفر.

في حال قام اللاعب بوضع سلسلة أرقام على الرزمة (مثلا: الأرقام 4،5،6) فإنه لا يعيد الرزمة إلى نقطة الصفر، رغم أن الرقم 4 قد تم وضعه على بطاقتين تحملان الرقم 4، وتستمر اللعبة مع اللاعب التالي.

إذا قام لاعب بإعادة الرزمة إلى نقطة الصفر، وأنهى بذلك كل بطاقاته، فإنه يفوز باللعبة – وليس عليه أن يفتح رزمة جديدة بواسطة بطاقة جديدة (بخلاف بطاقة "النار" التي تلزم اللاعب الذي أحرق الرزمة بوضع بطاقة افتتاح). الآن، ينتقل الحق بفتح الرزمة للاعب الذي يليه.
إذا جاءت بطاقة خاصة وفصلت بين بطاقات أرقام تحمل نفس الرقم، فلا تتم إعادة الرزمة إلى نقطة الصفر.

نهاية اللعبة

عندما ينهي أحد اللاعبين كل البطاقات التي بحوزته، يكون فائزاً!
بالإمكان متابعة اللعب أيضا لتحديد أصحاب المراتب الثانية والثالثة.

في نهاية اللعبة، نقوم بخلط البطاقات جيداً، ونقوم بتوزيع رزمة جديدة لكل لاعب، للقيام بجولة جديدة من اللعب.

استمتعوا!

Inkas

Number of players: 2-5 **Age:** 7+
The game contains 135 cards

Game Objective

The target of each player is to get rid of all the cards in their possession. The first player to play all of the cards in their hand wins!

Starting the Game

Shuffle the deck of cards and deal out 25 cards to each player. Place the rest of the cards in the center, facing down and use it as draw pile.

Every player places their pile of cards facedown, draws 6 cards from the top and hides them from the other players.
Take 1 card from the main draw pile and place it in the center, this card will start the game off. This card must be a numbered card, otherwise, another card should be taken in its place and the wrong card returned to the bottom of the pile.

Course of the Game

the game begins with the youngest player and the order of turns continues in a clockwise direction.
Each player in turn can get rid of one or more cards in their hand and place on top of the pile that's open in the center. In order to get rid of a card, it must be a higher number or the same as the open card in the center (does not have to be a consecutive number) or a special card.

If a player does not have a suitable card for tossing, they must draw a card from the main draw pile, thus ending their turn.
After a player has disposed of their card or cards, they may then take

cards from their own pile and complete a hand of 6 cards.

Cards can be tossed according to the following rules:

---

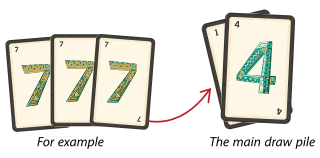
1. The player can get rid of a single card

For example: if card number 4 is open, the player can throw out a card that is higher than 4 or the same.

---

2. The player can toss multiple cards that share the same number.

For example: The player can get rid of multiple cards at the same time – pairs, groups of three, groups of four etc. on the condition that they are the same or higher than the card in the middle.



---

3. The player can toss a sequence of cards that are in consecutive order, the sequence must be made up of at least 3 cards.

For example: it is possible to toss a sequence of number on the condition that the lowest number in the sequence is higher or the same to the card in the middle.

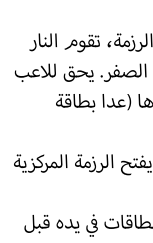
It is not possible to toss only 2 cards in a sequence, the open card at the top of the main pile can not complete a sequence of cards in the player's hand.

It not possible to toss a sequence that is made up of both same number and consecutive.

4. Special cards can be tossed (further details coming)

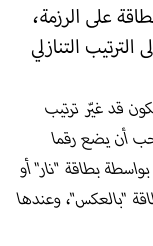
Special Cards

All cards that are not numbered are special cards. They can be used to perform additional moves that can influence the course of the game and with the correct use, they can bring victory to the player.
It is not possible to toss special cards (except for a joker card) with a numbered card on the same turn.

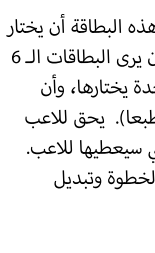


Fire Card - when this card is placed on top of the pile, the fire burns the cards that are underneath it, thereby resetting the pile.
A player that uses this card can begin with any card they choose (except for the reverse card). If a player uses the fire card, they must start a new main pile with a card/cards that they are holding. The player that puts down this card is able to add more cards to their hand until they reach 6 cards before starting a new main pile. The "burnt" pile of cards must be moved to the side to be considered "used cards". If required, the players can add the "burnt" cards to the main pile.

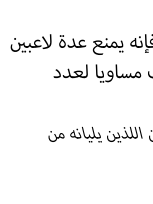
If the fire card is the last remaining card held by the player, they can play it but are forced to draw an additional card from the main pile and can only play on their next turn. The possibility to start a new pile is passed to the next player.



Reverse Card - once this card is put on top of the main pile, the order gets reversed, from ascending to descending order (and the opposite in the case of another reverse card being placed beforehand).
For example: If a player puts this card on top of a number "7" card the order of the cards changes to descending order. In other words, the player after them must put down a lower number card or a "7" card and so on, until the pile resets itself (by the fire card or by special action that will be detailed later on) or another player puts down the reverse card and the cards return to ascending order. Once a player places this card, they are not permitted to put down another.
Note: once the pile has been reset, there Is no possibility to start a new pile from that card.



Robber Card – a player that uses this card gets the ability to "rob" another player. The robber player is allowed to get a look at all 6 cards of the player they picked to rob and choose one card to take from said player, and give them a card of their choosing from their own hand. The robber is able to add more cards to their hand until they reach 6 cards before giving away one of their cards. The player that used this card must go through with this action and give away one of their cards. If this card is the last remaining card held by the player they must place the card on top of the main pile while it's their turn and take one of the other players' cards without having to give away a card in return.



Stop card – this card is used to prevent the next player from taking their turn. In the case of more than one stop cards, more players lose their turn to play (according to the number of stop cards).

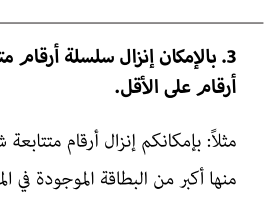
For example: If a player puts down 2 stop cards, the next two players after they lose their turn to play in that round.

Joker Card – this card can take the place of any numbered card (can not be used as any other special card). A player that puts down this card declares which number the joker represents.

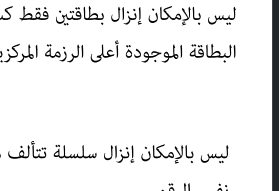
Special Actions

Sticking - after a player puts down a card or more when it's their turn, they must refill their hand from their personal pile to make a total of 6 cards. If the card that is drawn is suitable to cards that have just been put down, the player is allowed to swiftly "stick" the new card onto the previous that was placed on the main pile (only if the next player has not played yet).

For example: A player put down a number 4 card on the pile, pulled out a new card in order to get to a 6-card hand and the card pulled out is another number 4 card. In this type of situation, the player can swiftly "stick" the new card on top of the pile.



Another example: A player put down a sequence of 1,2,3 cards on the pile, pulled out 3 new cards to get to a 6- card hand and one of the cards pulled out is a number 4 card. Due to number 4 being the continuation of the sequence the player can "stick" the card swiftly on top of the pile.



Reset - Once three identical cards (or more) are placed on top of each other they "reset" the pile (meaning this results the same action as the "fire" card). The player that puts down the third identical card resets the pile and starts it with a card of their choosing from their own hand. This player is allowed to refill their hand to 6 cards before starting the new pile. The player that resets the pile will always be the one to start the new pile.

For example: Two number 4 cards are placed on top of each other on the main pile, this means the next number 4 card to be placed on top will reset the pile (there is a possibility to add more than one number 4 card in order to reset the pile). The player that put down the card will be the player to start the new pile.

In case of a sequence being placed (for example: 4,5,6) on top of the two number 4 cards, it does not reset the pile regardless of a number 4 being above two other number 4's and the game continues to the next player.

The player that resets the pile and by that finishing all of their cards wins the game and does not need to start the pile with a new card (unlike the "fire" card which forces the player that burned the pile to put down the opening card). Now the right to start the pile goes to next player. If a special card is in between same value number cards there will be no reset taking place.

End of the Game

When one of the players disposes of all the cards in their possession, they win the game!
At the end of the game, the players should shuffle the cards well, deal a new pile to each player and get ready for another round.

Enjoy!