

## ماو-ماو متعددة الثقافات



### تقديم اللعبة

يقرأ قائد اللعبة المقدمة التالية:

مرحبا بكم في قاعتنا للألعاب، سوف نلعب معا لعبة ورق جد معروفة في ألمانيا واسمها: ماو-ماو. منذ قرون، يعتبر اللعب جماعيا شكلا من أشكال التواصل وطريقة جيدة للتعرف على ثقافات أجنبية. ستسافرون بعد لحظات من طاولة إلى أخرى وسوف تلعبون في كل مرة مع أشخاص جدد. توجد أعواد ثقاب (أو أزرار أو غيرها) على كل طاولة، (وعند فوز أحدكم بجولة ما، سيحصل على أحد الأشياء (عود ثقاب مثلا بمجرد جلوسكم، سأشرع في توزيع قواعد اللعبة، اقرؤوها بتمعن ! ستعطى لكم بعدها عشر دقائق لكي تتمرّنوا ثم سأجمع قواعد اللعبة. ومن تلك اللحظة فصاعدا، لن يحق لكم التحدث مع بعضكم البعض، ولن تستطيعوا سوف تلعبون لمدة نصف ساعة في المجموع تقريبا. سأبلغكم حينما Hägar استعمال إلا كلمة واحدة وهي: هاغار سيتمكن لأحدكم الانتقال إلى طاولة أخرى. تفرقوا على الطاوات بشكل متساوي حيث يكون نفس عدد اللاعبين في كل طاولة تقريبا. وفي الأخير، سنجتمع كلنا في جلسة عامة

### قواعد اللعبة حسب الطاوات

(ترجم من النسخة الألمانية لدوريش-بيرد وأنلر)

#### طاولة اللعبة (أ)

1. يتلقى كل لاعب خمس ورقات.
2. توضع ورقة مكشوفة على الطاولة في حين توضع البقية مخفية على جنب.
3. كما هو الحال في لعبة ماو-ماو فإنه من الممكن لعب الورق: لون على لون (مثلا برسيم على برسيم) وصورة على صورة (مثلا سبعة على سبعة، ملكة على ملكة)
4. يبدأ أصغر لاعب سنا الجولة.
5. إذا لعبت ورقة ملك، يمرر اللاعب التالي دوره.
6. إذا لعبت ورقة 10، يمكن للاعب إعطاء ورقتين للاعب من اختياره
7. إذا لم تتمكن من لعب أية ورقة، يمكنك أخذ واحدة من أعلى كومة الأوراق المخفية. إذا لم تكن تلك الورقة صالحة للعب كذلك، يجب عليك تمرير دورك
8. عند استنفاد الورقات المخفية، تخلط جميع الورقات الملعوبة باستثناء آخر ورقة، ثم توضع على وجهها مرة أخرى.
9. يفوز أول لاعب لم تتبق لديه إلا ورقة واحدة.

## طاولة اللعبة (ب)

1. يتلقى كل لاعب خمس ورقات.
2. توضع ورقة مكشوفة على الطاولة في حين توضع البقية مخفية على جنب.
3. كما هو الحال في لعبة الماو-ماو فإنه من الممكن لعب الورق: لون على لون (مثلا برسيم على برسيم) وصورة على صورة (مثلا سبعة على سبعة، ملكة على ملكة)
4. يبدأ اللاعب الجالس على يسار قائد اللعبة الجولة.
5. حين تلعب ورقة خادم الملك، "جاك"، فإن تستمر اللعبة في الاتجاه المعاكس أي عكس عقارب الساعة بالنسبة لورقة جاك الأولى ثم في اتجاه عقارب الساعة بالنسبة لورقة "جاك" التالية
6. إذا لعبت ورقة 10، يمرر اللاعب التالي دوره.
7. إذا لم تتمكن من لعب أية ورقة، يمكنك أخذ واحدة من أعلى كومة الأوراق المخفية. إذا لم تكن تلك الورقة صالحة للعب كذلك، يجب عليك . تمرير دور
8. عند استنفاد الورقات المخفية، تخلط جميع الورقات الملعوبة باستثناء آخر ورقة، ثم توضع على وجهها مرة أخرى.
9. يفوز أول لاعب لم تتبق لديه إلا ورقة واحدة.

## طاولة اللعبة (ج)

1. يتلقى كل لاعب خمس ورقات.
2. توضع ورقة مكشوفة على الطاولة في حين توضع البقية مخفية على جنب.
3. كما هو الحال في لعبة الماو-ماو فإنه من الممكن لعب الورق: لون على لون (مثلا برسيم على برسيم) وصورة على صورة (مثلا سبعة على سبعة، ملكة على ملكة)
4. يبدأ الجولة أكبر اللاعبين سنا.
5. حين تلعب ورقة ملكة، يجب على اللاعب أخذ ورقتين، إلا إذا تمكن من لعب ملكة أخرى. بعدها يأخذ اللاعب التالي أربع ورقات.
6. إذا لعبت ورقة "جاك" خادم الملك، فإن هذه الأخيرة تعتبر ورقة رابحة: يمكن لصاحبها لعب ورقة أخرى من اختياره مباشرة.
7. إذا لم تتمكن من لعب أية ورقة، يمكنك أخذ واحدة من أعلى كومة الأوراق المخفية. إذا لم تكن تلك الورقة صالحة للعب كذلك، يجب عليك تمرير دورك
8. عند استنفاد الورقات المخفية، تخلط جميع الورقات الملعوبة باستثناء آخر ورقة، ثم توضع على وجهها مرة أخرى.
9. تستمر اللعبة حتى يتخلص أحد اللاعبين من جميع أوراقه. يفوز اللاعب الذي بحوزته أكثر الأوراق!

## طاولة اللعبة (د)

1. يتلقى كل لاعب خمس ورقات.
2. توضع ورقة مكشوفة على الطاولة في حين توضع البقية مخفية على جنب.
3. كما هو الحال في لعبة الماو-ماو فإنه من الممكن لعب الورق: لون على لون (مثلا برسيم على برسيم) وصورة على صورة (مثلا سبعة على سبعة، ملكة على ملكة)
4. يبدأ الجولة اللاعب ذو أفتح لون أعين.
5. حين تلعب ورقة ملكة، يمكن للاعب التالي لعب أية ورقة من اختياره.
6. حين تلعب ورقة ملك، فإن اللعبة تستمر في الاتجاه المعاكس أي عكس عقارب الساعة بالنسبة لورقة الملك الأولى ثم في اتجاه عقارب الساعة بالنسبة لورقة الملك التالية
7. إذا لم تتمكن من لعب أية ورقة، يمكنك أخذ واحدة من أعلى كومة الأوراق المخفية. إذا لم تكن تلك الورقة صالحة للعب كذلك، يجب عليك تمرير دورك
8. عند استنفاد الورقات المخفية، تخلط جميع الورقات الملعوبة باستثناء آخر ورقة، ثم توضع على وجهها مرة أخرى.
9. يفوز أول لاعب لم تتبق لديه إلا ورقة واحدة.