

# מצד לאתי

## من جهة ثانية

### تعليمات اللعبة

#### العب مع...

عدد المشاركين من ٢ - ٤ جيل ٤ سنوات وما فوق.

#### ماذا تحتوي اللعبة؟

٣٢ بطاقة سميكة  
تعليمات اللعبة

#### مبدأ اللعبة...

على جانبي كل بطاقة تظهر نفس الصورة ولكن مع تغيير بعض الشيء، ويقوم أحد اللاعبين بقلب إحدى البطاقات من على الطاولة خلسة ويطلب من الآخرين بالكشف عن أي من البطاقات قد تغيرت. يمكنك ملائمة اللعبة حسب جيل المشاركين ودرجة الصعوبة المطلوبة.

#### ما هو الهدف؟

التخلص أولاً من جميع البطاقات.

#### عندما يكون لاعبين اثنين:

اخلطوا البطاقات جيداً. خذوا ٥ بطاقات من اللعبة، تأملوا كلا جانبي البطاقات وضعوهم في الوسط (ليس مهم في أي جهة توضع البطاقات). وزعوا ٥ بطاقات لكل مشارك حيث كل واحد يحافظ على فريقه، يتم ارجاع البطاقات المتبقية الى اللعبة (يمكنك اللعب مع عدد أكبر من البطاقات أو أقل حسب قرار المشاركين). اللاعب الأصغر سناً يصبح الأول في حين يكون اللاعب الثاني مغطياً عينيه بينما اللاعب الأول يقلب البطاقات، وعندما ينهي يعلن ويقول: «قلبت!»، ويعود اللاعب الثاني ويتأمل البطاقات الموجودة على الطاولة بحثاً عن الصورة المتغيرة. لديه محاولة واحدة فقط! إذا أشار فقط للبطاقة الصحيحة، ويضيف بطاقة من بطاقاته إضافة الى البطاقات الموجودة على الطاولة وتغيير الأدوار، أما إذا أخطأ اللاعب المكتشف، لا يحق له إضافة بطاقة أخرى والبطاقات المتبقية تبقى كما هي.

#### ومن هو الفائز؟

الاستمرار في اللعب مع استبدال الأدوار في كل جولة حتى يتخلص أحد اللاعبين من بطاقته الأخيرة ويكون هو الفائز.

#### فرصة أخيرة...

بعد التخلص الفائز من بطاقته الأخيرة، حيث يبقى الخصم مع بطاقة واحدة فقط، ويحق له الحصول على دور إضافي في محاولة منه الحصول على نتيجة التعادل.

#### عندما يلعب أكثر من لاعبين اثنين:

توضع ٥ بطاقات في الوسط وتوزع ٥ بطاقات لكل مشارك. واللاعب الأصغر سناً يبدأ اللعب. حيث جميع المشاركين يغطون أعينهم، يقلب المشاركون إحدى البطاقات، وعندما ينتهي أحدهم يعلن ويقول: «قلبت!»، يعاود المشاركون النظر في البطاقات بسرعة خاطفة فمن يضع يده على البطاقة المقلوبة أولاً يفوز بالجولة وهو الوحيد الذي يضيف بطاقة من عنده ولا يسمح للاعب الذي يخطئ بالمحاولة مرة ثانية في نفس الدور. وإذا كان أي من المشاركين لم يكشف عن البطاقة المقلوبة يجب على الذي يقبلها إضافة بطاقة من عنده. في نهاية كل دور يتحول الدور للاعب التالي الذي باتجاه عقارب الساعة ليقلب البطاقة. اللاعب الذي يتخلص من بطاقته أولاً يكون هو الفائز، أما إذا بقيت بطاقة واحدة فقط لدى أحد اللاعبين أو أكثر، يتم إجراء جولة «فرصة أخيرة» واحدة فقط.

#### من ناحية أخرى للطفل:

عندما يلعب أحد الوالدين مع الطفل، يوصى بملائمة إحدى البطاقات بحسب قدرته وتشجيعه على وصف ما حدث في كلا جانبي البطاقة. على سبيل المثال: «ذهب الكلب الى النوم» أو «الدودة أكلت الورقة»، «العصفور يحلق»، الخ.

العبوا واستمتعوا،

حاييم شفير