



Mrs Wordsmith®

VOCABULARIOUS

كيفية اللعب

اللعبة 1: كلمة بكلمة

اللاعبون: 1-6

البطاقات المستخدمة:

بطاقات الكلمات (دون البطاقات الراجعة)

التجهيز للعب:

1. قم بإزالة جميع البطاقات الراجعة من المجموعة وصنف البطاقات المتبقية ضمن أربع مجموعات (الأصفر والأزرق والأخضر والوردي). اختر لونًا واحدًا لتلعب به.

2. اخلط البطاقات المختارة وضعها على الطاولة، مقلوبة، في صفوف. تأكد من عدم وجود تداخل بين البطاقات.

اخلطها!

العب بأكثر من لون من أجل تحدٍّ إضافي.

حاول اللعب باللون الأصفر والأزرق أو الوردي والأخضر أو الأصفر والأزرق والوردي والأخضر!

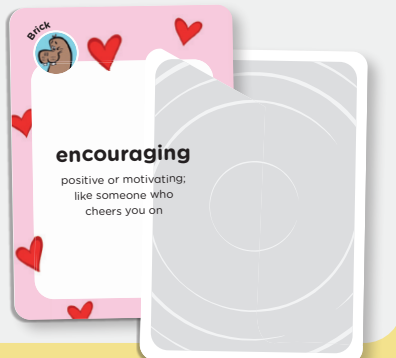
طريقة اللعب

1. يتناوب اللاعبون على قلب بطاقتين من اختيارهم. إذا كانت البطاقات تحمل نفس الكلمة، يتعين على اللاعب الاحتفاظ بهذا الزوج واللعب مرة أخرى. إذا كانت البطاقات تحمل كلمات مختلفة، يجب على اللاعب إرجاع البطاقات مقلوبة إلى مواضعها الأصلية، ويأتي الآن دور اللاعب التالي.

2. تنتهي اللعبة عندما يتم العثور على جميع الأزواج. اللاعب الذي لديه أكبر عدد من الأزواج يفوز.

تعرف على بطاقات الكلمات الخاصة بك!

تحتوي بطاقات الكلمات على تعريف أو رسم توضيحي.



طريقة اللعب

1. اللاعب الموجود على يسار الموزع يلعب أولاً.
2. يجب على كل لاعب في دوره لعب بطاقة تطابق إما الشخصية الموجودة في الدائرة أو اللون الموجود على البطاقة العلوية من كومة الأوراق المهملة. على سبيل المثال، إذا كانت البطاقة الموجودة في كومة الأوراق المهملة هي بطاقة Oz و البطاقة الوردية، فيجب على اللاعب لعب بطاقة Oz أو بطاقة وردية. إذا لم يكن لدى اللاعب بطاقة Oz أو بطاقة وردية (أو بطاقة رابحة، انظر أدناه!)، فإنه ليس لديه شيء يفعل و يجب عليه سحب بطاقة جديدة من كومة السحب. إذا التقطوا بطاقة ذات شخصية أو لون يتطابق مع تلك الموجودة في البطاقة العلوية من كومة الأوراق المهملة (أو بطاقة رابحة قابلة للعب)، فيمكنهم لعب تلك البطاقة. إذا لم يكن الأمر كذلك، فيجب عليهم الاحتفاظ بالبطاقة التي التقطوها ولعب التميريات إلى اليسار.
3. بمجرد أن يتبقى لدى اللاعب بطاقة واحدة فقط، يجب عليه أن يصرخ "VOCABULARIOUS". إذا تم ضبط أي لاعب لا يتبع هذه القاعدة، فيجب عليه سحب بطاقتين من كومة السحب.
4. الفائز هو أول لاعب يتخلص من جميع بطاقاته.

اللعبة 2: فقدان الكلمات (LOST FOR WORDS)

اللاعبون: 2-10

البطاقات المستخدمة:

بطاقات الكلمات (مع البطاقات الرابحة)

التجهيز للعب:

1. يقوم موزع الورق بخلط جميع أوراق اللعب ويوزع على كل لاعب سبع أوراق.
2. يقوم الموزع بوضع البطاقات المتبقية مقلوبة في كومة. هذه هي كومة السحب.
3. يقوم الموزع بقلب البطاقة العلوية من كومة السحب ويضعها مكشوفة على الطاولة. هذه هي كومة الأوراق المهملة.

انتبه!

يشير لون البطاقة إلى الحدود ، وليس إلى أي من الألوان الموجودة في الرسم التوضيحي.

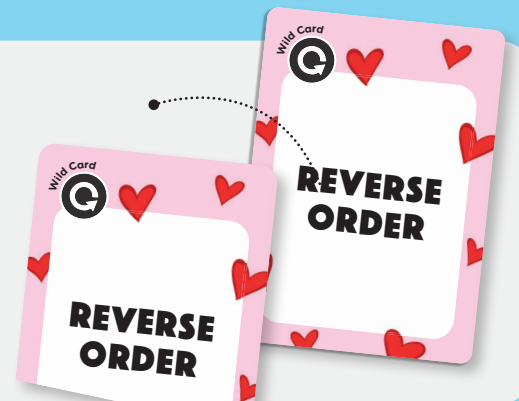
تعرف على بطاقتك الرابحة في لعبة Lost for Words!



لا يمكن لعب تخطي الدور (Skip a turn) إلا على بطاقة من نفس اللون أو على بطاقة تخطي الدور أخرى.

عند اللعب، يجب على اللاعب التالي تخطي دوره... ما لم يكن قادراً أيضاً على لعب بطاقة تخطي الدور. ثم تنتقل الخسارة إلى اللاعب التالي... ما لم يكن بإمكانه أيضاً لعب بطاقة تخطي الدور. ثم تنتقل الخسارة إلى اللاعب التالي التالي التالي... طالما لم... جيد، لقد فهمتها. قد تظل في هذه المرحلة فترة من الوقت!

لا يمكن لعب الترتيب العكسي (Reverse Order) إلا على بطاقة من نفس اللون أو على بطاقة ترتيب عكسي أخرى. عند اللعب، ينعكس اتجاه اللعب (على سبيل المثال، من اتجاه عقارب الساعة إلى عكس اتجاه عقارب الساعة). إذا لعب اللاعب التالي بطاقة ترتيب عكسي أيضاً، تعود طريقة اللعب إلى الاتجاه الأصلي.

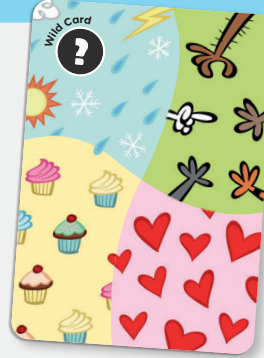


لا يمكن لعب اسحب بطاقتين (Draw two) إلا على بطاقة من نفس اللون أو على بطاقة اسحب بطاقتين أخرى.

عند اللعب، يجب على اللاعب التالي التقاط بطاقتين وتخطي دوره... ما لم يكن قادرًا أيضًا على لعب بطاقة اسحب بطاقتين. ثم تنتقل الخسارة إلى اللاعب التالي، الذي يتعين عليه التقاط أربع بطاقات وتخطي دوره. يمكن أن يستمر هذا الأمر حتى لا يكون لدى اللاعب التالي بطاقة. اسحب بطاقتين للعب. يجب على هذا اللاعب سحب العدد الإجمالي للبطاقات وتخطي دوره.



يمكن لعب اللون الجديد New Colour على أي بطاقة. عند اللعب، يختار اللاعب اللون الذي تستمر به الجولة. يجب على اللاعب التالي إما أن يلعب بطاقة من البطاقات التي في يده بهذا اللون المختار أو يسحب بطاقة ويتخطى دوره.



اسحب لأفضل النصائح!



الثنائي الرائع Super Pair هو عندما يتم وضع زوج من الكلمات المتطابقة فوق بعضها البعض. إذا لاحظ اللاعب هذا وصاح "Super Pair"، فيجب على اللاعب التالي التقاط أربع بطاقات وتخطي دوره. كما لا يمكنهم لعب أي بطاقات رابحة لتجنب هذه الخسارة.

لا يجوز للاعبين لعب الثنائي الرائع إلا في دورهم. إذا كان لدى أحد اللاعبين كلا الجزأين من الثنائي الرائع، فيمكنه لعب البطاقتين معًا في دوره ويجب على اللاعب التالي دائمًا التقاط أربع بطاقات وتخطي دوره.



يمكن لعب اسحب أربعة (Draw Four) على أي بطاقة.

عند اللعب، يختار اللاعب اللون الذي تستمر به الجولة... ولكن هذا ليس كل شيء! يتعين على اللاعب التالي التقاط أربع بطاقات وتخطي دوره ولا يمكنه لعب أي بطاقات رابحة لتجنب هذه الخسارة.



فقدان الكلمات: اخلطها!

قلها Say It: في كل مرة يتم فيها لعب بطاقة، يجب على اللاعب أن يقول الكلمة الموجودة على البطاقة بصوت عالٍ (لا تقلق إذا لم تكن متأكدًا من كيفية نطقها!). إذا عُثر على لاعب لا يتبع هذه القاعدة، فيجب عليه سحب بطاقة واحدة.

يجب على اللاعب التالي إما أن يلعب بطاقة من البطاقات في يده باللون المختار أو يسحب بطاقة ويتخطى دوره.

اللعبة 3: تشتيت الانتباه

اللاعبون: 4-8

البطاقات المستخدمة:

بطاقات الممثل

وبطاقات التشتيت

التجهيز للعب:

1. قم بخلط بطاقات الممثل ووضعهما في كومة بحيث تكون الرسوم التوضيحية متجهة لأعلى.
2. قم بخلط بطاقات التشتيت ووضعهما في كومة بحيث تكون متجهة لأسفل.
3. ينقسم اللاعبون (بالتساوي قدر الإمكان) إلى فريقين. تتناوب الفرق على اللعب كفريق التخمين وفريق التشتيت.

طريقة اللعب

1. يقرر فريق التخمين من في فريقهم سيكون الممثل لهذه الجولة.
2. يتولى أحد اللاعبين من الفريق المسؤول عن التشتيت ضبط مؤقت لمدة دقيقتين (استخدم ساعة أو جهازًا إلكترونيًا).
3. بمجرد بدء تشغيل المؤقت، يجب على الممثل اختيار بطاقة ممثل، وتقديم الرسم التوضيحي وقراءة الصفة والتعريف لبقية فريقه. يجب على الممثل أن يقوم بأسرع ما يمكن بتمثيل أزواج الكلمات الثلاثة الموجودة على البطاقة، واحدة تلو الأخرى، حتى يتمكن بقية أعضاء الفريق من تخمينها. يجب على الممثل أن يتصرف دون أن يتكلم أو يصدر أي ضوضاء.
4. في الوقت نفسه، يقوم أحد اللاعبين من الفريق الذي يقوم بالتشتيت بسحب بطاقة تشتيت الانتباه ويقرأها بصوت عالٍ. هذا هو تحدي تشتيت انتباه فريقهم ويجب تنفيذه لمدة دقيقتين كاملتين من اللعب. سيتم سحب بطاقة تشتيت واحدة فقط للفريق بأكمله في كل جولة.
5. إذا تمكن فريق التخمين من تخمين أزواج الكلمات الثلاثة بشكل صحيح، يمكن للممثل التقاط بطاقة ممثل أخرى والبدء مرة أخرى.

6. في حالة التعثر، يمكن للممثل اختيار تخطي بطاقة ممثل واحدة لكل جولة.

7. في نهاية الدقيقتين، يحصل فريق التخمين على فرصة الاحتفاظ بجميع بطاقات الممثل المكتملة. لن تكتمل بطاقة الممثل إلا إذا تمكن الفريق من تخمين أزواج الكلمات الثلاثة كلها بشكل صحيح. يجب إهمال أي بطاقات ممثل مكتملة جزئيًا.

8. تنتهي اللعبة بعد خمس جولات لكل فريق. الفريق الذي يحصل على أكبر عدد من بطاقات الممثل في نهاية اللعبة يفوز.

تشتيت الانتباه: اخلطها!

فائق السهولة:

2.5 دقيقة لكل جولة

المعيار:

دقيقتان لكل جولة

فائق الصعوبة:

1.5 دقيقة لكل جولة



تعرف على بطاقات التشتيت الخاصة بك!

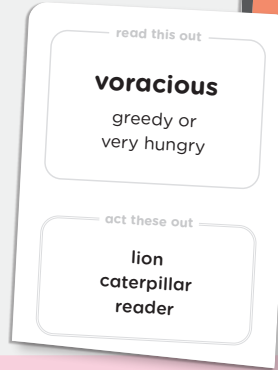
LIST MADE-UP
FACTS ABOUT
SNAKES

RECITE THE
ALPHABET
BACKWARDS



تحتوي بطاقات التشتيت على تحديات سخيفة
لمساعدة الفريق الذي يقوم بالتشتيت على
تشتيت الانتباه بأكبر قدر ممكن من التشتيت.

تحتوي بطاقات الممثل على صورة على الظهر توضح
صفة من الصفات (كلمة وصفية). على وجه البطاقة، تأتي
الصفة متبوعة بتعريف وثلاثة أزواج من الكلمات.
أزواج الكلمات هي الكلمات التي تظهر بشكل متكرر مع الصفة في
القصص، مثل الأسد المفترس، أو اليرقة الشرهة، أو القارئ النهم.



VOCABULARIOUS



Mrs Wordsmith®