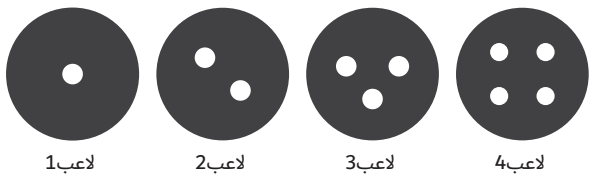
قواعد اللعبة & المبادئ التوجيهية

الهدف من اللعبة

- الهدف هو أن تصبح اللاعب الأول الذي يفوز بالزر الذهبي، وذلك عن طريق الوصول إلى خط النهاية من خلال الانتقال عبر لوحة اللعبة من الزر 1 إلى الزر 100، والتقاط لاعبين آخرين لإرسالهم إلى خط البداية. سيؤدي ذلك إلى إبطائهم لأن عليهم البدء من جديد. يمكنك اللعب بمفردك أو بين 2 و 3 و 4 لاعبينا.

- **تحتوي لوحة اللعبة على 3 عناصر رئيسية:**
  - أربع 4 قفزات هي أزرار بكرة الخيط.
  - خمسة 5 توقفات آمنة هي أزرار الرمز.
  - ست 6 مصائد هي أزرار الإبر.

- **لعبة اللوحة بها زر واحد لكل لاعب:**
  - زر بفتحة واحدة للاعب (1).
  - زر ذي فتحتين للاعب (2).
  - زر ذي ثلاثة ثقوب للاعب (3).
  - زر ذي أربع فتحات للاعب (4).



لف النرد

- يجب على كل لاعب رمي النرد مرة واحدة لمعرفة من يحصل على أكبر عدد. من يسجل أعلى رقم يلعب أولا. الشخص الذي حقق المركز الثاني والثالث والرابع سيأخذ دوره بترتيب مماثل طوال المباراة.

- إذا قام لاعبين إثنين أو أكثر بتدوير نفس الرقم ، وكان أعلى رقم يتم طرحه ، يقوم كل من هؤلاء اللاعبين بتدوير النرد وقت إضافي لمعرفة من يكسب أولاً.

- إذا قمت بتدوير العدد 6 عند اللعب فستحصل على دور إضافي. على سبيل المثال، إذا كنت في الزر 1 و تدحرج النرد على رقم 6 وفي الدوران الإضافي تدحرج رقم 4 فإنه عليك تحريك القطعة الخاصة بك إلى الزر 11 (6+1 + 4). في دورة واحدة ، يمكنك لف 6 كحد أقصى ثلاث مرات. إذا دحرجت ستة للمرة الرابعة فسيتم استبعاد دورك.

اتبع الأرقام

اتبع الأزرار الموجودة على لوحة اللعبة لمعرفة كيفية المُضي قُدمًا.

- **الهبوط في محطات التوقف الآمن**
  تسمح لك التوقفات الآمنة بالبقاء. يمكن للعديد من اللاعبين الهبوط في محطات آمنة دون إمساك بعضهم البعض. على سبيل المثال، إذا قمت بتدوير 1 وكنت على الزر 26، فستكون آمنًا على الزر 27. أنت محظوظ، ولا يمكن لأحد أن يلمس.

- **تسلق بكرات الخيط**
  تسمح لك بكرات الخيط بالتحرك للأعلى والمضي قدمًا بشكل أسرع. إذا هبطت بالضبط على زر يُظهِر صورة لبكرة الخيط فيجب عليك تحريك قطعتك بالكامل إلى الزر حيث ينتهي الخيط. على سبيل المثال، إذا قمت بتدوير2 وكنت على الزر 18، فستقوم بتحريك القطعة إلى الزر 20 الذي يقودك إلى الزر 36. أنت محظوظ، تقفز إلى 16 نقطة.

- **انزلاق الإبر**
  تسمح لك الإبر بالتحرك للخلف والانزلاق لأسفل. إذا هبطت تمامًا على أعلى الإبر مَرر قطعتك بالكامل إلى الزر الذي ينتهي فيه الخيط. على سبيل المثال، إذا قمت بتدوير رقم 3 وكنت على الزر 22، فحينئذٍ ستنقل القطعة إلى الزر 8. أنت في هذه الحالة غير محظوظ، لأنك ستتحرك لأسفل إلى 17 نقطة.

- **القبض على المنافسين الآخرين**
  إذا هبطت على نفس الزر مثل أحد خصومك يجب على خصمك العودة لخط البداية من الزر 1. كمكافأة ، تحصل على دور إضافي لتدوير النرد. على سبيل المثال، إذا قمت بتدوير 4، كنت على الزر 14، وكان اللاعب الآخر موجودًا بالفعل على الزر 18 يمكنك تحريك القطعة إلى الزر من أجل الإمساك بخصمك. أنت محظوظ، وساحقٌ لِخصومك.

عند الإقامة

- إذا هبطت في المحطات الآمنة لا يمكنك إمساك لاعبين آخرين كما أنه لا يمكنهم الإمساك بك.

- إذا هبطت في أعلى الخيط أو في مكان ما في منتصف خيط، ما عليك سوى البقاء مكانك. أنت لم تُحرك بَكَرات الخيط.

- إذا هبطت على زر موجود في المنتصف أو في أسفل خيط الإبر، فما عليك سوى البقاء مكانك. أنت تنزلق لأسف فقط إذا هبطت على الزر العلوي للإبر.

كيفية الفوز

سيكون الفائز هو اللاعب الأول الذي يحرك الرقم الدقيق المطلوب للهبوط على الزر الذهبي رقم 100. على سبيل المثال، إذا كنت على الزر 99 ولفَفْت 4، فلن تتمكن من تحريك القطعة الخاصة بك أكثر. ستظل على الزر 99 إلا إذا قمت بتدوير الرقم 1 بالضبط.

تم تصميم هذه اللوحة لتجديد التواصل مع الأصدقاء والعائلة. تحتوي اللعبة على نسختين مختلفتين، أُحصل على النسخة الملتوية الأخرى أيضًا. **إستمتع!**

hi@buttonsneedles.com
www.buttonsneedles.com
/Buttons&Needles
@buttons_needles
@Buttons&Needles
@ButtonsNeedles