

משחק לחתונתנים (גילאי 4-3)

ויתן לשחק כמשחק היחיד באופן לא תחרותי. מנהיים על השולחן את אחד מלוחות המשחק - 12 אריחים מאותו צבע.

מטרת המשחק היא להניח את 12 האריחים על גבי לוח המשחק, כך שכל חיה על הלוח תהיה מכוסה על ידי אריח עם אותה החיה.

הורם שימו לב! במהלך המשחק כדי

לעוזד את הילדים לחפש חיות משני צדי האריחים. כמו כן, במקרים רבים הילדים יגיעו

למצב בו האריח האחרון אינו מתאים למקום האחורי שנוטר על הלוח, וכך עליהם

להחליף אותו עם אריח אחר שהונח קודם לכן. בהתחלה אולי יזדקקו לעזרה, אך לאחר מכן

מספר משחקים יוכלו לעשות זאת בעצמם.



FLIPOLO THE FRANTIC FLIP GAME

A game by: Gali Shimoni & Zvi Shalem.

Illustrations: Yaniv Shimoni.

A game for 2-4 players, ages 5+

Contents

- 4 sets of 12 animal tiles, each set has a different color.
- 6 double sided game boards.

Aim of the game

Match your animal tiles to the board as fast as you can and be the player with the least points at the end of 5 rounds.



לפני תחילת המשחק המשתפים מחיליטים האם הם משחקים כך שיש להניח את האריחים על גבי הלוח (אופציית קלה יחסית), או לצד הלוח (אופציית יותר מתוגרת), או לשחק עם לוח אחד משותף עבור כל המשתפים (זו האופציית המתוגרת ביותר). אם בחרתם באפשרות שלכל משתף יש לוח משלהו, חלוקן לוח אקריאי לכל אחד.

מהלך המשחק (לוח משחק אישי)

ספרים אחת-שתיים-שלוש, ואז הופכים את לוח המשחק וכל משתף מנסה בסדר את האריחים שלו כמה שיותר מהר, כל חייה במקום שלה. אל תשחו - האריחים הם דו-צדדיים! את האריחים הניחו על לוח המשחק או לצידם, לפחות מה שהחליטתם מראש.

בסוף כל סיבוב, השחקן שמשם ראשון מקבל נקודה אחת, השני 2 נקודות, השלישי 3 נקודות וכן הלאה - ככל שיש פחות נקודות, כך טוב יותר. כדי לרשום על דף את התוצאות של כל סיבוב. לאחר חמישה סיבבים המשחק נגמר. המנצח הוא השחקן שצבר את סכום הנקודות הקטן ביותר בחמשת הסיבבים של המשחק.



משחק מתאים: גלי שמעוני וצבי שלם

איורים: יניב שמעוני

2-4 משתתפים בגילאי 5+

תכונות המשחק

- 4 טנים של 12 אריחים דו-צדדיים, כל טן בצבע מסגרת אחרת.
- 6 לוחות דו-צדדיים.

מטרת המשחק

לציבור את סכום הנקודות הקטן ביותר במילוי חמשת הסיבוביים של המשחק. סדרו כמה שיותר מהר את אריחי החיות שלכם בהתאם ללוח.

כאן אין כמעט זמן לחשוב - המהירות מנצחת!

הבנת המשחק

כל שחקן מקבל 12 אריחים בעלי מסגרת באוטו צבע, ומניח אותם לידיו על השולחן.

Game setup

Each player receives 12 tiles in a unique colored frame and 1 random board. He places them beside him. Before starting the game, players should decide whether to place their tiles on their boards (easy version), beside their boards (more difficult), or with 1 board in the center (the most challenging option).

Game play

On the count of 3 all the players simultaneously flip their game board to the other side and try to arrange all their tiles according to the board as fast as they can. Place each animal in its designated spot.

The tiles should be placed on the board, or next to it, depending on what you agreed on at the beginning of the game. Don't forget! The tiles are double sided!

At the end of each round, the player who finishes first receives 1 point. The second player to finish receives 2

points and so on. The less points you accumulate- the better! It's recommended to write down the score of each round. After 5 rounds the game ends. The winner is the player with the least points.

There is also an easier version of the game for 3-4 year old players in which the game becomes a solitary game. In this case we recommend grownups to encourage the player to pay attention to the animal on the other side of the tiles. In many cases the player will be left with only one card not matching the last vacant spot on the board. In this case he must try to maneuver the tiles already placed and replace it with a different tile.



فيحصل على نقطتين، بينما يحصل اللاعب الثالث على ثلاث نقاط وهكذا – كلما كان عدد النقاط أقل يكونوضعأفضل. يفضل تسجيل نتائج كل شوط على ورقة. تنتهي اللعبة بعد خمسة أشواط.

الفائز هو اللاعب الذي جمع أقل عدد من النقاط خلال أشواط اللعبة الخمسة.

لعبة لصغار السن (سن 4-3)

يمكن اللعب كلاعب منفرد بشكل غير تنافسي. نضع على الطاولة أحد الواح اللعبة وكذلك 12 ورقة لعب بنفس اللون أيضاً.

الهدف من اللعبة هو وضع 12 ورقة لعب على لوحة اللعبة بحيث يتم تغطية كل حيوان من الحيوانات المرسومة على لوحة اللعب بورقة لعب تحمل نفس صورة الحيوان المرسوم على لوحة اللعب.

نافت انتبه الاباء! إلى ضرورة تشجيع الأطفال للبحث خلال سير اللعبة عن الحيوانات الموجودة على جهتي أوراق اللعب. وكذلك نافت انتبه الاباء إلى وجود إمكانية اكتشاف الأطفال في كثير من الحالات إن ورقة اللعب الأخيرة غير ملائمة،

ولذلك يجب عليهم تغييرها بورقة لعب أخرى تم وضعها سابقاً. قد يحتاج الأطفال في البداية للمساعدة، لكنهم بعد عدة جولات من اللعب سيتمكنون من اللعب لوحدهم.



كل لاعب بقلب لوح اللعب التابع له على وجهه الآخر، ثم يحاول هذا اللاعب ترتيب أوراق اللعب التابعة له، بأسرع وقت ممكن، تماماً كما هي مرسومة على الجهة العلوية من لوح اللعب. يجب عدم وضع أوراق اللعب على لوح اللعب نفسه بل بجانبه. تذكروا، أن أوراق اللعب تحمل صوراً على الجهتين! اللاعب الذي ينهي الشوط قبل الآخرين يحصل في نهاية الشوط على نقطة واحدة، أما اللاعب الثاني فيحصل على نقطتين، بينما يحصل اللاعب الثالث على ثلاثة نقاط وهكذا – كلما كان عدد النقاط أقل يكون الوضع أفضل. يفضل تسجيل نتائج كل شوط على ورقة. تنتهي اللعبة بعد خمسة أشواط. الفائز هو اللاعب الذي جمع أقل عدد من النقاط خلال أشواط اللعبة الخمسة. الفائز هو اللاعب الذي جمع أقل عدد من النقاط خلال أشواط اللعبة الخمسة.

سير لعبة 2 (لوح لعب مركزي)

كل لاعب يستلم 12 ورقة لعب بنفس اللون، ثم يضعها بجانبه على الطاولة. ثم نضع لوح لعب واحد في مركز الطاولة. نقوم بالعد واحد – اثنان – ثلاثة بعد ذلك نقوم بقلب لوح اللعب على وجهه الآخر، ثم يحاول كل لاعب ترتيب أوراق اللعب التابعة له، بأسرع وقت ممكن، تماماً كما هي مرسومة على الجهة العلوية من لوح اللعب. تذكروا، أن أوراق اللعب تحمل صوراً على الجهتين!

اللاعب الذي ينهي الشوط قبل الآخرين يحصل في نهاية الشوط على نقطة واحدة، أما اللاعب الثاني

FLIPOLO

THE FRANTIC FLIP GAME

لعبة من تأليف: جالي شمعوني وتسمفي شالم الرسومات: يانيف شيموني اللعبة مخصصة لـ 2-4 لاعبين أعمارهم 5 سنوات فما فوق.

الهدف من اللعبة

تجمیع أقل عدد من النقاط خلال أشواط اللعبة الخمسة. ربوا أوراق اللعب التابعة لكم التي تحمل صوراً للحيوانات بأسرع وقت يمكن. هنا لا يوجد وقت للتفكير – السرعة هي التي تحدد الفوز!

المحتويات

- 48 ورقة لعب تحمل على جهتها صوراً لحيوانات بأربعة ألوان، 12 ورقة لعب من كل لون.

- 6 ألواح تحمل على جهتها صوراً لحيوانات – كل لوح يحمل 12 حيواناً بحجم 3 على 4 كل لاعب يستلم 12 روفة لعب بنفس اللون، وبضعها بجانبه على الطاولة.

سير لعبة 1 (لوح لعب شخصي)

كل لاعب يستلم 12 ورقة لعب بنفس اللون، ثم يضعها بجانبه على الطاولة. كل لاعب يستلم لوح لعب معين، ثم يضعه بجانب أوراق اللعب التابعة له. نقوم بالعد واحد – اثنان – ثلاثة، بعد ذلك يقوم

FLIPOLO

THE FRANTIC FLIP GAME

Найди такую же

Авторы игры: Гали Шимони и Цви Шалем
Рисунки: Янив Shimon.

Для 2-4 участников в возрасте 5+

Цель игры

Как можно скорее расположить карточки с изображением животных в правильном порядке и набрать как можно меньше очков за пять раундов.

Это игра на скорость، времени на раздумывания почти не остается!

В комплект входит

- 48 двусторонних карточек с картинками животных четырех цветов; по 12 карт каждого цвета.
- 6 двусторонних игровых полей – на каждой стороне по 12 картинок с животными, расположенных по три в четыре ряда.

Описание игры 1

(личное игровое поле)

Каждый игрок получает по 12 карточек одного цвета и помещает их на стол рядом с собой, а также игровое поле, которое нужно положить возле карточек. Считают один - два - три, после чего

каждый игрок переворачивает свое игровое поле другой стороной вверх и старается как можно быстрее разложить свои карточки в том же порядке, в котором на игровом поле расположены картинки с теми же животными. Карточки раскладывают не на игровом поле, а рядом с ним. Не забывайте, что животные есть на обеих сторонах карточек!

В конце каждого раунда игрок, который заканчивает первым, получает одно очко, закончивший вторым – 2 очка, третьим – 3 очка и так далее. Чем меньше очков игрок получил, тем лучше. Записывайте на листе бумаги результаты каждого раунда. После пяти раундов игра окончена.

Побеждает тот игрок, который набрал наименьшее количество очков за пять раундов игры.

Описние игры 2

(игровое поле в центре)

Каждый игрок получает по 12 карточек одного цвета и помещает их на стол рядом с собой. Одно игровое поле кладут в центр стола.

Считают один - два - три и переворачивают игровое поле другой стороной вверх. Теперь каждый игрок старается как можно быстрее разложить свои карточки в том же порядке, в котором на игровом поле расположены картинки с теми же животными. Не

забывайте, что животные есть на обеих сторонах карт!

В конце каждого раунда игрок, который заканчивает первым, получает одно очко, закончивший вторым – 2 очка, третьим – 3 очка и так далее. Чем меньше очков игрок получил, тем лучше. Записывайте на листе бумаги результаты каждого раунда. После пяти раундов игра окончена.

Побеждает тот игрок, который набрал наименьшее количество очков за пять раундов игры.

Игра для малышей

(в возрасте 3-4)

В эту игру можно играть не на скорость.

Поместите на стол одно из игровых полей и 12 карточек одного цвета.

Цель игры: разместить 12 карточек на игровом поле таким образом, чтобы все картинки на нем оказались закрыты карточками с такими же животными.

Внимание родителям! Во время игры напоминайте детям, что искать животных нужно на обеих сторонах карточек. Кроме того, иногда у детей складывается ситуация, при которой для последней карточки не остается подходящей картинки. В таком случае ее нужно заменить другой карточкой, уже размещенной на поле. Возможно, вначале детям понадобится помочь, но после нескольких попыток они смогут играть самостоятельно.