



## البطاقات تتكلم

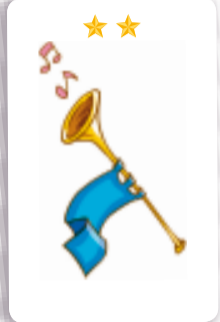
تعليمات اللعبة

العب مع...

عدد المشاركين من ٢ - ٤ جيل ٥ وما فوق

ماذا تحتوي اللعبة؟

٤٠ بطاقة تصوّر الشخصيات والأشياء. وتتميز بعض البطاقات بعلامة نجمة أو نجمتين عليها. سيتبين دور النجوم في وقت لاحق.

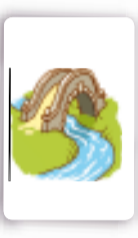
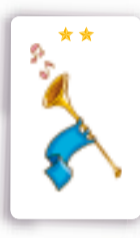


ثلاثة أربعة و...

نلعب اللعبة على مرحلتين: المرحلة الأولى هي فتح البطاقات والمرحلة الثانية هي الاستعادة.

فتح البطاقات

اخلطوا الأوراق جيدا وضعوها على جنب على شكل صندوق مقلوب. وتدار اللعبة باتجاه عقارب الساعة. اللاعب الأول (بالتوافق) هو الذي يفتح البطاقة العليا ويضعها في الوسط مفتوحة. اللاعب التالي، وكل لاعب حسب دوره، يفتح بطاقة أخرى ويضعها بجوار البطاقة التي وضعها اللاعب السابق. نستمر في فتح البطاقات حسب الدور ونضعها على السطر الى أن يصل عدد النجوم الى خمسة. (إذا كان خط البطاقات طويل جدا، يمكنك فتح خط آخر).



اللاعب الذي وضع بطاقة مع النجمة الخامسة ينهي مرحلة الافتتاح ويكون أول الحاصلين على مرحلة الاستعادة.

الاستعادة

مع نهاية مرحلة الافتتاح يمنح الجميع حوالي ١٠ ثواني لإلقاء نظرة على البطاقات، وبعد ذلك تقلب جميع البطاقات بسرعة. (الجميع يشارك في العمل). وبعد أن يتم قلب جميع البطاقات، يجب على المعيد محاولة الإشارة الى ما يظهر على كل بطاقة وبطاقة حسب الترتيب. وبعد الإشارة لكل بطاقة تتحول البطاقة للفحص. إذا كان المعيد صادقا يفوز بالبطاقة ويضعها بجانبه، ولكن إذا أخطأ في أي بطاقة، أو لا يمكنه أن يتذكره، ينتقل فورا دور المعيد الى اللاعب التالي الذي سيحاول الفوز بالبطاقات المتبقية. وعندما يفشل المعيد في البطاقة الأولى ينتقل المعيد تلقائيا الى المعيد الثاني. وإذا فشل اللاعب الثاني في أي بطاقة قبل جمع جميع البطاقات التي على الطاولة، ينتقل حق الاستعادة الى اللاعب التالي وهكذا حتى يتم جمع كل بطاقات الافتتاح التي على الطاولة ومن ثم نبدأ جولة جديدة. وتنتهي اللعبة عندما يتم نفاذ جميع البطاقات التي في الصندوق.

كيف تنتهي اللعبة؟

تنتهي الجولة الأخيرة عندما يتم نفاذ جميع البطاقات التي في الصندوق. وإذا لم يكن بطاقات كافية في الصندوق في الجولة الأخيرة لتجميع ٥ نجوم، تنتهي الجولة بالبطاقة الأخيرة. وفي نهاية اللعبة، فإن اللاعب الذي جمع أكبر عدد من البطاقات يكون هو الفائز.

نصائح للنجاح في اللعبة:

واحدة من أكثر الطرق فعالية للحفاظ على الذاكرة بمساعدة العلاقات الترابطية، التفاصيل، الأسماء والحقائق التي تتداخل في القصة، تكون فرص الاحتفاظ بها في ذاكرتنا كبيرة جدا وأكبر من أي قائمة عشوائية مع أي علاقة. من خلال اللعبة التي بين يديكم سوف تكونوا سعداء في اكتشاف مدى سهولة ومتعة هذه الطريقة. فيما يلي بعض التوصيات المفيدة.

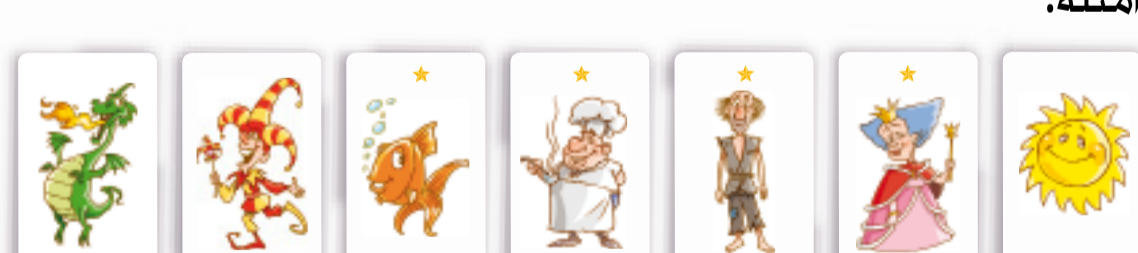
النصيحة الأولى: بعد وضع البطاقة الثانية، أوجدوا العلاقة بين البطاقتين الأوائل وضعوها في ثنائي لكلمات الافتتاحية التي تتبادر الى ذهنكم. ومع كل بطاقة اضافية استمروا في نسج قصتكم. أو قد تفضلون نسج أكثر من قصة واحدة "والاحتفاظ" بجميع الأوراق في ذاكرتكم.

النصيحة الثانية: لا تتمسكون في المنطق. امشوا مع الترابط الأول. وضعوا البطاقات تخبركم الى أين ستأخذكم...

النصيحة الثالثة: حاولوا استعمال أقل كمية من الكلمات التي لا تشير الى أي بطاقة.

النصيحة الرابعة: كل بطاقة لها معان مختلفة ويمكننا أن نتذكره بحسب عدد الرموز. اختاروا الرمز الذي يناسبكم ويريحكم لتكوين قصة سهلة للحفظ. وكل رمز سوف تختارونه أنتم سيعيد البطاقة الى ذاكرتكم.

على سبيل المثال: فتحت البوابة (أو أغلقت)، الفلاح يمسخ جزرة ومعزفة. الولد يذهب حافي القدمين والبنت واقفة. القزم صغير، العملاق كبير، البئر عميقة، الخبز هو غذاء ومن لا يملك الغذاء فهو جائع، الشمس تشرق في النهار والقمر في الليل، الهارب هو جبان والفراس على الحصان. لعله بطلا. أمثلة:



ذات يوم كانت الملكة حزينة وطلبت من الطباخ شوربة سمك لذيذة وساخنة وطبعا، هذه بعض من الخيارات، ابحثوا أنتم واكتشفوا بأنفسكم ماذا تقول لكم البطاقات وأي من الرموز يمكنكم أن تعطوها. بالنجاح!

وهنا اقتراح آخر:

ما هو الناقص؟

عدد اللاعبين في هذه اللعبة ليس محدود. اخلطوا البطاقات جيدا وضعوها على جنب على شكل صندوق مقلوب. افتحوا ٦ بطاقات وضعوها مكشوفة في الوسط. تأملوها جيدا لبضع ثوان. اللاعب الأصغر سنا هو الذي يبدأ اللعب. وهذا اللاعب يغطي عينيه وثم نقلب إحدى البطاقات. وبعد قلب البطاقة، يعود اللاعب ويتأمل البطاقات مرة أخرى ويطلب منه الإشارة الى الشيء الناقص. إذا نجح في ذلك، نضيف بطاقة أخرى وينتقل الدور الى اللاعب الذي يليه. ونستمر في اللعب بالدور من لاعب الى آخر، وعدد البطاقات أخذ في الازدياد. وعندما يفشل اللاعب يخرج خارج اللعبة. ويستمر بقية اللاعبين في اللعب الى أن يبقى آخر لاعب ويكون هو الفائز.

العبوا واستمتعوا!

حاييم شفير