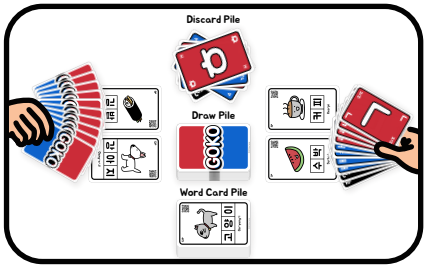
بطاقات الحروف

بطاقات الحروف الساكنة

بطاقات الحروف المتحركة

البطاقات الخاصة



مثال على إعداد اللعبة للعبين

الإعداد

1. اخلط بطاقات الحروف الساكنة، الحروف المتحركة والبطاقات الخاصة معاً ووزع 10 بطاقات لكل لاعب بحيث تكون الوجه لأسفل.
2. انظر إلى بطاقاتك وتأكد من أن أحداً غيرك لا يستطيع رؤيتها!
3. ضع باقي البطاقات وجهاً لأسفل في المركز لإنشاء رزمة السحب.
4. إذا كانت لديك بطاقة "القنبلة" في بداية اللعبة، يسرق كل لاعب بطاقة عشوائية واحدة من يدك وأنت تبدأ اللعبة. بعد استخدام بطاقة القنبلة، ارمها في رزمة البطاقات المستبعدة.
5. إذا لم يكن لدى أحد بطاقة القنبلة، حدد اللاعب البادئ بالاختيار بين أفضل/أسوأ رقص كي-بوب في المجموعة (قد يكون مطلوباً تحدي رقص) وتابع بشكل معاكس لعقارب الساعة.
6. بعد استلام الجميع لبطاقات الحروف، وزع 3 بطاقات كلمات لكل لاعب. من بين الثلاثة، احتفظ باثنتين. ضع البطاقات المختارة أمامك والبطاقة غير المختارة تعود إلى مجموعة بطاقات الكلمات.
   - تحتوي كل بطاقة كلمة على كلمة مختلفة مع نقاط مختلفة على كل جانب من البطاقة. يجب على اللاعبين الالتزام بجانب واحد من البطاقة.
7. ضع بقية بطاقات الكلمات في المركز لإنشاء مجموعة بطاقات الكلمات.

في دورك

1. اسحب بطاقتين من رزمة السحب أو من رزمة البطاقات المستبعدة.
2. في دورك، يُسمح لك بما يلي:
   - تبادل بطاقات الحروف مع لاعبين آخرين (لا يتطلب التبادل أن يكون 1:1).
   - سرقة بطاقات من لاعبين آخرين باستخدام بطاقة "أعطني" وبطاقة "الجميع يعطيني".
   - مطابقة بطاقات الكلمات باستخدام بطاقات الحروف الساكنة، الحروف المتحركة و/أو بطاقات الجوكر في يدك.
   - التخلص من بطاقات الحروف التي لا تحتاجها في رزمة البطاقات المستبعدة (لا تسحب بطاقات حروف جديدة حتى نهاية دورك).
3. عندما تتمكن من مطابقة بطاقة كلمة بنجاح - اسحب 3 بطاقات كلمات جديدة من رزمة الكلمات، اختر واحدة وأعد البقية إلى أسفل الرزمة. احتفظ ببطاقات الكلمات المطابقة جانباً وتتبع نقاطك حتى تفوز باللعبة.
4. انهِ دورك بـ 10 بطاقات في يدك، بالسحب أو الرمي حسب الحاجة.
   a. مثال: إذا كان لديك 13 بطاقة حروف - تخلص من 3 بطاقات حروف لإنهاء دورك.
   b. مثال: إذا كان لديك 2 بطاقة حروف - اسحب 8 بطاقات حروف لإنهاء دورك.
5. إذا قلت رزمة السحب، اخلط رزمة البطاقات المستبعدة وأضفها مرة أخرى إلى رزمة السحب. تعود بطاقة القنبلة إلى اللعبة عند خلط رزمة البطاقات المستبعدة.
6. التوافقات المزدوجة للحروف الساكنة ومجموعات الحروف المتحركة: ㄲ, ㄸ, ㅃ, ㅆ, ㅉ، تحتاج إلى حرفين ساكنين متطابقين. مجموعات الحروف المتحركة ㅐ يمكن إنشاؤها بـ ㅏ و ㅣ، و ㅔ يمكن إنشاؤها بـ ㅓ و ㅣ. لا يمكن استخدام بطاقات الجوكر كحرف ساكن مزدوج ولكن يمكن أن تحل محل أحد الحروف الساكنة.
7. اللاعب الأول الذي يجمع 20 نقطة يفوز! (اجمع النقاط الموجودة في الزاوية العليا اليسرى)