

لعبة ليتور سُلَّم الأحرَف

المحتوى: ١٠٤ كروت لعب
٤ كروت مساعدة
تعليمات اللعبة

مدة اللعب حوالي ٥٠-٦٠ دقيقة.

الصور وحروف اللعب ل ٣ أو ٤ لاعبين، ابتداءً من ٦ سنوات

الشرح:

ليتور هي لعبة اجتماعية ممتازة لكافة أفراد العائلة. هذه اللعبة مخصصة للمتعة، ويمكن بجانب ذلك أن تتعلم الأبجدية عن طريق اللعب. هذه اللعبة تقدم طريقة تعلم رائعة وأيضاً تحاكي القدرة على تمرين الدماغ.

تعليمات اللعب (على سبيل المثال ل ٤ لاعبين)

هدف اللعبة:

يربح اللاعب الذي قام بوضع وإنهاء كافة كروته (لم يبق أي كرت من كروته بيده، ولم تبق لديه أي مجموعة مغلقة)

التحضير للعبة:

هذه اللعبة يجب أن يلعبها على الأقل ٣ لاعبين و كحد أقصى ٤ لاعبين. ويجب أن يكون عدد الأحرَف المستخدمة مساوٍ لعدد اللاعبين هذا يعني عندما تكون ٧٨ حجرلعب، يلعب ٣ لاعبين. وعندما يكون ١٠٤ حجرلعب ، يلعب ٤ لاعبين. ويتبع ذلك توزيع المجموعات التي يجب صفها في منتصف اللعبة بحيث يكون عدد المجموعات=عدداللاعبين=عددالأحرَف.

كيف يبدأ اللعب؟

في البداية تقوم بتغطية كروت اللعب وخلطها في منتصف مكان اللعب وثم توزيعها. الآن يأخذ كل لاعب ٣٦ بطاقة من المنتصف ويقوم بصفها أمامه على شكل مجموعة (عمود) و تكون مقلوبة بحيث أن لا يتعرف على الكرت.

من يبدأ اللعب؟

اللاعب الأصغر عمراً يبدأ اللعبة أو اللاعب الأقصر بين اللاعبين، ويليه اللاعب الذي بعده باتجاه حركة عقارب الساعة.

كيف تلعب لعبة ليتور:

يقوم اللاعب الذي سيبدأ، بفتح الكرت الأول من مجموعته التي أمامه ووضعه أمامه.

طالما كان الكرت الذي فتح حرف A. يقوم اللاعب بوضعه في منتصف حقل اللعب.

بحيث يكون في نهاية اللعبة أكثر عدد ممكن من الكروت البالغ عددها ١٠٤ كروت ضمن ٤ مجموعات (أعمدة) التي تبدأ بحرف A وتنتهي ب Z، في منتصف حقل اللعب.

فقط عندما يقوم اللاعب بفتح الكرت الذي يحمل حرف A ويضعه في منتصف حقل اللعب، يقوم بسحب كرت آخر من أمامه.الآن يجب أن يضع الكروت التي تحمل الرسم A أو B في منتصف حقل اللعب.

اللاعب الأول يتابع السحب لحتى أنه لم يعد يستطيع أن يكمل سلسلة الأحرَف الأبجدية المتتابعة.

إذا لم يعد يستطيع اللاعب أن يكمل المجموعة التي أمامه، يكون أمامه بعد ذلك عمودين أحدهما مغلق والآخر مفتوح. خلال مجرى اللعب يستطيع أي لاعب أن يضع أوراقه ليس فقط في منتصف حقل اللعب وإنما أمام نفسه أو أمام لاعب معه لكي يستطيع سحب كرت من كروته المغطاة.

الآن يكون دور اللاعب ٢:

هو أيضاً يقوم بفتح كروته الواحد تلو الآخر ، وينظر إذا كان بالإمكان أن يضع كروته على الكروت المفتوحة التي في منتصف اللعبة أو عند أحد اللاعبين الآخرين.

عندما يستطيع اللاعب أن يضع الكرت في منتصف حقل اللعب و أيضاً عند أحد اللاعبين، في هذه الحالة تكون الأفضلية لحقل اللعب! على العمود الذي في منتصف حقل اللعب يجب وضع الكرت صاحب الحرف الذي يلي الكرت الموضوع في منتصف حقل اللعب ، أما عند الوضع على العمود الذي عند اللاعب الآخر فيمكن وضع الحرف الذي يسبق الحرف الموضوع مسبقاً أو الحرف الذي يليه.

هذا يعني أن هذه اللعبة تتطلب قدراً كبيراً من التركيز. على كل لاعب أن يتأكد فيما إذا كان بإمكانه وضع كرته، المفتوح والموضوع في بداية مجموعته من الأعلى ، على العمود الموضوع في منتصف حقل اللعب أو عند العمدان عند أحد اللاعبين الآخرين، إذا كان هذا الشيء غيرممكناً فإنه يسحب كرتاً مغلقاً من مجموعته التي أمامه. عندما يستخدم أحد اللاعبين الخطة التالية : في البداية يضع الكرت في منتصف اللعبة

ثم عند اللاعب الآخر، فلم ينتبه ويخطئ، ينتهي دوره، لجولة واحدة. القاعدتين التاليتين غير إجباريتين ويمكن اللعب بدونهما أو مع اختيار إحداهما:

قاعدة إضافية اختيارية: ١- عندما يخطئ أي لاعب في أي قاعدة من قواعد اللعبة فإنه يُخالف ويقوم كل لاعب من اللاعبين بإعطائه أول ورقة من أوراقهم المغطاة ويضعها فوق مجموعته المغطاة وبدون أن ينظر إليها.

قاعدة إضافية اختيارية: ٢- عندما يخطئ اللاعب في أي قاعدة أو عندما يضع الكرت في مكان خاطئ فإنه يعيد الورقة التي وضعها وينتظر حتى الجولة التالية.

إذا قام أي لاعب بفتح كافة كروته المغلقة وكان دوره، فإنه يقوم بقلب الكروت المفتوحة بحيث يستطيع اللعب من البداية.

ما هو غير مسموح ؟

إذا قام اللاعب بوضع الكرت الذي فتحه في مجموعة محددة(وسط اللعبة- عند لاعب آخر- عند نفسه) فإنه لا يحق له أن يغير رأيه.

نهاية اللعبة:

إذا قام اللاعب بإنهاء كافة الكروت التي لديه بنجاح ، ولم يبق لديه أية كروت أمامه فهو الفائز.

إذا كان قد وضعها على عمود اللاعب الآخر أو على الأعمدة الأربعة في منتصف اللعبة فهذه ليست بمشكلة.

اللعبة تنتهي طالما هناك لاعب واحد فقط لديه كروت في حقل اللعب الخاص به.



ليست مناسبة للأطفال دون سن ثلاث سنوات.

مصدر الصورة: pixabay.com

جميع الحقوق محفوظة.

LETTOWER®

DAS Lern- und Integrationsspiel

Auch als MEMO-Spiel spielbar!



فارسي العربية

مقدمة ليتور

مقدمة:

في ليلة السبت، ليَّلة اللَّعبِ مع الأصدِقاءِ. حيث كان التلفاز مُشغلاً، كان قد حانَ وقتُ الأخبارِ. الاجتِمينِ. مُجَدِّداً. الموضوع الأهمُّ لِكُلِّ تَغطِيَةٍ صحِّفيَّةٍ. تَمَّاماً كالكَثيرِ مِنَ النَّاسِ في ألمانيا لم نَنجِخِ في التَّفكيرِ في هذا الموضوعِ الثمينِ والرائعِ. ولكن إنَّه مُساهمة نستطيعُ أن نُقدِّمها للذَّينِ بِحَاجةٍ لِلْمُساعدَةِ في تَسهيلِ الإندِماجِ؟ مُبَاشَرَةً أدركنا أنَّ (التفاهم) هو المفتاح والحل. اللُّغَةُ الألمانية كُنْطلة للإِنطلاق ليدءِ حياة جَدِيدَة. المرءُ يَسْتَطيعُ مِن خِلالِ اللَّعبِ أن يَتَعلَّم لُغَةً جَدِيدَةً بِشَكلٍ أَسْرَعِ وأَوْضَحِ، وهذا ما كُنَّا مُقتنعينَ بِهِ. هذه اللَّحظة كانت ساعةَ الوِلادة لِلعِبَّةِ ,, ليتور ,, لِعُبَّتِنا عُبةٌ بِرُجِ الأحرَفِ لِنَعلَمَ اللُّغَةَ والأبجديَّة.

مع تحياتنا الطيبة

Christoph Lilienthal & Alexander Wolf

Wolf, Lilienthal und Geffers
Lettower GbR

f Lettower – DAS Lern- und Integrationsspiel

Instagram lettower_lernspiel

www.lettower.com



104. کارت بازی
کارت کمکی 4 دانه
دستورالعمل بازی

جریان بازی در حدود 40 الی 60 دقیقه

تصاویر و بازی الفبا برای 4-2 بازی کن بالای 6 سال
یادداشت / لیتور یک بازی محفلی جالب برای تمام فامیل است این یک بازی و سرگرمی بخاطر آموختن الفبا است و در ضمن در انکشاف دماغ موثریت خود نیز دارا میباشد.

معرفی بازی به طور مثال حد اکثر 4 بازی کن

هدف بازی

بازی کن که تمام کارت های خود اول پایین گذاشت (هیچ کارت نزدش باقی نماند) برنده بازی شناخته میشود

آمادگی برای بازی

این بازی باید با 3 و یا حد اکثر 4 بازی کن بازی شود
تعداد کارت های الفبا با تعداد بازی کن باید مطابقت کند به این معنی که
78 کارت بازی برای 3 بازی کن و 104
کارت بازی برای 4 بازی کن بنابر این تعداد بازی کن در میان مشخص شده
(تعداد بازی کن و تعداد کارت های بازی)

چگونه باید بازی را آغاز کرد؟

در آغاز همه کارت ها باید مخلوط و در بالای میز گدشته میشود
بعدا هر بازی کن 26 کارت را انتخاب کرده و در مقابل خود بگذارد

کی بازی را آغاز میکنند؟

جوان ترین و خورد سال ترین
بعدا بازی کن دیگر

چگونه باید لیتور بازی شود؟

بازی کن اول اولین کارت خود را به روی راسته در مقابل خود میگذارد اگر
کارت حرف (آ) بود باید در میان گذاشته شود به همین ترتیب به هر تعداد
زیاد که کارت در میان آمد (از حرف آ الی حرف سیت) بازی ادامه پی
صرف وقت که بازی کن حرف ای را در میان گذشتت او میتواند کارت دوم
را دور بدهد

حالا او باید حرف ای و یا بی را در میان بگذارد

بازی کن اول بازی تا زمان ادامه میدهد کا کارت های وی به ترتیب ادامه
پیدا کند اگر او نتوانست که دیگر کارت را جای به جای کند او یک ساحه باز
دیگر در مقابل خود دارد

در جریان بازی یک بازی کن میتواند کارت خویش را نه تنها در میان بلکه
میتواند در مقابل بازی کن دیگر بگذارد و یک کارت از مقابل وی به دست
بیاورد

حالا نوبت بازی کن دوم است

او همچنان کارت خود را روی میگردد تا در میان میدان و یا در مقابل
بازی کن دیگر گذاشته و کارت دیگر به دست آورد. اگر او میتواند که کارت
خویش را میان میدان بگذارد . کارت را در میان میدان گذاشتن در اولویت

قرار دارد

در میان میدان باید کارت های بازی به شکل ترتیب الفبا گذاشته شود
(آ الی سیت) باشد
در مقابل بازی کتان میتواند از ای الی سیت و یا بر عکس از سیت الی ای
قرار بگیرد
اما شما باید حروف ویا کارت های بازی را به ترتیب بگذارید
بازی کتان باید بسیار متوجه باشند هر بازی کن باید متوجه شود که کارت
بازی در کجا مناسب است
امکان ندارد که کارت دست داشته خود را بگذارد و کارت دیگر را بردارد
زمانیکه بازی کتان قانون بازی را تعقیب نکردند و کارت بازی را اول در
میان گذاشتن باید بازی را متوقف ساخته نوبت را برای بازی کن بعدی داده
شود

دو قانون اختیاری اضافی نیز وجود دارد

گزینه اول / اگر بازی کن قوانین را مراعات نکرد و اشتباه انجام داد هر یک
بازی کن دیگر میتواند خوب ترین کارت های وی را بگیرد
بازی کن باید مجازات کارت شود بدون دیدن آنها

گزینه دوم / اگر بازی کن اشتباه میکند او باید جای کارت خود را دوباره
تعغیر داده و یک دور منتظر باشد زمانیکه یک بازی کن همه کارت های
پوشیده خود را دور داده باشد و دوباره نوبت وی میرسد وی میتواند دوباره
کارت های باز خویش را بگذارد

چی ممنوع است؟

زمانیکه یک بازی کن کارت خود را در میان گذاشت او اجازه برداشتن دوباره
کارت خویش را ندارد

ختم بازی

وقتیکه یک بازی کن همه کارت های خود را ختم کرد و دیگر کارت بازی
نزد وی باقی نماند او برنده بازی شناخته میشود این مهم نیست که در کجا
کارت های خود را جا بجا کرد

بازی ختم زمانیکه یک بازی کن کارت خود را ختم کند

LETTOWER®

DAS Lern- und Integrationspiel

Auch als MEMO-Spiel spielbar!



فارسی العربية

پیش گفتار

شبه شب شبی بازی با دوستان.
در زمان تماشای تلویزیون هم بازی جریان داشت و وخت برنامه خبری
شد.
مهاجرین/ باز هم گزارش در باره مهاجرین بود
کاملا به مثل بسیاری اشخاص در آلمان ما هم به این فکر شدیم که این
یک موضوع مهم میباشد
اما چطور میتوانیم آنها را برای پیشرفت شان کمک کنیم
ما به این نتیجه رسیدیم که ارتباط (تماس داشتن) میتواند کلید پیشرفت
آنها باشد
و بازی زبان آلمانی (گیم زبان آلمانی) میتواند شروع زندگی جدید برای
شان باشد
در اقدام به آموزش سریع و دوامدار زبان آلمانی به آنها راضی شدیم
بنیاد یاد گرفتن البای زبان ما بود(LETTOWER) در این زمان بازی
لیتوور

و یاد گرفتن آنرا پیشرو خواهیم داشت(LETTOWER®)در هفته های
آینده فقط بازی
در حقیقت بعد از چندین شب بی خوابی توانستیم یک بازی آموزنده را
ترتیب داده و امروز به دست خود داشته باشیم
هر قدر بیشتر تمرین کنیم بیشتر میفهمیم که این بازی با چند نفر و چقدر
مفید میباشد
این بازی موثریت خود را هم بخاطر یاد گرفتن زبان آلمانی وانکشاف ذهن
پیر و جوان میداشته باشد
امیدوار هستیم که حد اقل دلیل کمک اندک بخاطر هم زیستی و پیشرف
در آلمان شده باشیم

کریستوف لیلینتول و الیکسندر ولف

Christoph Lilienthal & Alexander Wolf

**Wolf, Lilienthal und Geffers
Lettower GbR**

Lettower – DAS Lern- und Integrationspiel

lettower_lernspiel

www.lettower.com



برای کودکان زیر سه سال مناسب نیست.

منبع تصویر: pixabay.com

همه حقوق محفوظ است.