

من معه الرقم 3؟

نسخة الأطفال من هذه اللعبة الكلاسيكية لعدد 2 - 4 لاعبين

كانت الديناصورات تلعب بالخارج طوال اليوم، ولكن أن الأوان الآن لتعود إلى المنزل. إن الهدف هو إدخال جميع الديناصورات في كهوفها بأسرع ما يمكن قبل حلول الليل.

تتضمن اللعبة: لوحة لعب واحدة، 12 دمية لعب، نرد أرقام واحد إعداد اللعبة: يوضع الملعب في المنتصف. يأخذ كل شخص 3 أشكال من لون واحد ويشغل حقول الأركان الأربعة المقابلة. تمثل الدمى الملونة الديناصورات التالية:

- الأحمر = الديناصور ريكس (تومي)
- الأزرق = بليتيصورس (باولا)
- الأصفر = بتيرانودون (بيا)
- الأخضر = ترايسيراتوبس (توبياس)

طريقة اللعب: يتم درجة النرد بالتناوب حتى يقوم أحد اللاعبين بإلقاء الرقم 3. يُسمح لهذا العضو في الفريق بالبداية. تتمثل المهمة الآن في نقل دُمى اللعب الثلاثة حول الملعب داخل "الكهف" باللون المقابل في أسرع وقت ممكن. في كل مرة، يُرمي النرد مرة واحدة على التوالي في اتجاه عقارب الساعة. ثم يستكمل كل لاعب العدد المقابل من النقاط التي تم جمعها بأي شكل من أي لون. إذا وصل أحد أعضاء الفريق بقطعة اللعب الخاصة به إلى مربع يشغله بالفعل شخص آخر، فيجب على اللاعب إخراج قطعة اللعب الخاصة به من اللعبة ويجب على هذا الشخص أن يبدأ المسيرة الطويلة عبر الملعب بأكمله مرة أخرى. إذا كان المربع مشغولاً بأحد القطع الخاصة، فلا يمكن تنفيذ هذه الحركة ويجب على الشخص المضي قدماً بقطعة أخرى. من حيث المبدأ، يُسمح بتخطي قطع اللعب الخاصة والأجنبية. ولجعل اللعبة أكثر تشويقاً، يمكن أيضاً الاتفاق في البداية على ما يلي:

- أن يُسمح برمي النرد ثلاثة مرات إذا لم يكن هناك شكل خاص في اللعبة.
- ألا يُسمح في بداية اللعبة لأعضاء الفريق بإحضار قطعهم الفردية إلى الملعب، إلا إذا كانوا قد رموا عدداً محدداً مسبقاً من النقاط (مثل الرقم 3).

- أنه بعد رمي الرقم 3، يُسمح برمي النرد مرة أخرى.

- أنه عند الانتقال إلى "الكهف" الخاص، يجب تدرج العدد المطلوب بالضبط من النقاط وألا يُسمح بالقفز فوق قطع اللعب. الفائز هو أول من يجلب قطع اللعب الثلاثة إلى مكان آمن في "الكهف" الخاص به. يصبح الفائز بأعلى صوته "رووآر!" ويفوز.

لعبة السنم

نسخة الأطفال من لعبة النرد الشهيرة لعدد 2 - 4 لاعبين

لا، لا، لم يعد بإمكان صغير الديناصور العثور على أمه بعد الآن ويحتاج إلى المساعدة! الطريق طويل ومليء بالسلامم والحجارة، لكن لا تدع ذلك يوقفك! من يستطيع إظهار أم الديناصور بأسرع طريقة؟

تتضمن اللعبة: لوحة لعب واحدة، نرد أرقام واحد، أربعة دُمى لعب إعداد اللعبة: يوضع الملعب في المنتصف. يحصل كل شخص على شكلٍ من لون واحد يتم وضعه في مربع البداية. طريقة اللعب: يبدأ أصغر عضو في الفريق، ثم يقوم اللاعبون برمي النرد بدورهم. يتقدم كل شخص بقطعه بعدد المربعات، الذي يشير إليه الرقم الموجود على النرد. يمكن أن يكون هناك أي عدد من قطع اللعب في الملعب، ولا يتم "الارتطام" بقطع اللعب الخاصة باللاعبين الآخرين. إذا وصل أحد الأشكال إلى السلم (الحقول الخضراء) أو إلى أحد الأحجار (الحقول الصفراء)، فإنه إما أن يصعد السلم أو يعود أدراجه عن طريق الأسهم. من يصل أولاً إلى المربع المستهدف بالعدد الدقيق من النقاط ويصيح "روو أر!" هو الفائز.

سباق الديناصورات

لعبة الركض المثيرة لعدد 2 - 4 لاعبين

هناك شيء ما يحدث في غابة الديناصورات اليوم، لأن هناك سباق! أي الديناصورات سيصل إلى خط النهاية أولاً؟ في أماكنكم، استعدوا، روو أر - انطلقوا!

تتضمن اللعبة: لوحة لعب واحدة، 4 دُمى لعب، نرد أرقام واحد، نرد ملون واحد إعداد اللعبة: يوضع الملعب في المنتصف. يحصل كل لاعب على شكلٍ من لون واحد يتم وضعه في مربع البداية. طريقة اللعب: تبدأون في اللعب في اتجاه عقارب الساعة. من كان لديه آخر عيد ميلاد يُسمح له بالبدء.

البيسطة:

طريقة اللعب الأولى: يختار كل لاعب ديناصورًا في البداية. يقوم اللاعب الذي عليه الدور برمي نرد الأرقام وينتقل بالشكل الذي معه بمقدار رقم النرد المقابل. يأخذ الدور عضو الفريق التالي. الفائز هو أول ديناصور يصل إلى العلم ذي المربعات. لا يلزم الوصول إلى المربع الهدف بعدد محدد من النقاط. طريقة اللعب الثانية: يمكن أيضًا لعب هذه اللعبة بشكلٍ ممتاز بدون فائز واحد! وللقيام بذلك، ما عليكم سوى رمي النرد حتى تصل جميع الديناصورات إلى وجهتها.

الصعبة: يتم اللعب بجميع الأشكال، بغض النظر عن عدد المشاركين. يُرمي كلا النردين. يقرر النرد الملون الشكل الذي يتم وضعه ويوضح نرد الأرقام عدد المربعات التي سيتحركها الشكل للأمام أو للخلف. إذا أظهر النرد الملون اللون الأبيض، فإنه يُسمح للشخص أن يقرر أي الأشكال يمكنه التحرك للأمام. فكر جيدًا! هل يمكنك إصصال الشكل إلى الهدف أم ستجعل من السهل على شخص آخر الفوز باللعبة؟ الفائز هو أول من أحضر ديناصورًا بالرقم الدقيق إلى الهدف.

ثوران البركان

لعبة فريق النرد الملون لعدد 1 - 4 لاعبين

النجدة، سينفجر البركان الكبير ويجب على الديناصورات الوصول إلى بر الأمان! ساعد الديناصورات على إتمام مهامها وحفظ جميع أصدقائها من الحمم البركانية قبل أن تصل إلى قرية الديناصورات! يجب عليك أداء المهام التالية:

1. اركض مثل الترايسيراتوبس
2. ازأر مثل التي ريكس
3. اقفز على ساق واحدة
4. تهدأ ببطء حول الطاولة كديناصور ضخم
5. تحرك مثل الزاحف المجنح

تتضمن اللعبة: لوحة لعب واحدة، نرد ملون واحد، دمية لعب واحدة، 6 بطاقات بركان صغيرة إعداد اللعبة: يوضع الملعب في المنتصف. يتم اللعب بقطعة لعب واحدة. استخدم لهذا الغرض أحد الأشكال وضعه في مربع "رووآر!". هذه هي نقطة البداية والنهاية. ستجدون على ورقة الإدراج المنفصلة ستة بطاقات بركانية. قسّموا هذه البطاقات وضعوها في أحد أركان لوحة اللعب مع البركان.

طريقة اللعب: تناوب اللعب في اتجاه عقارب الساعة. يبدأ أكبر محبي الديناصورات. تتشاركون في المساعدة في العثور على جميع الديناصورات وإحضارها إلى بر الأمان بعيداً عن البركان. من يأتي عليه الدور، يرمي النرد الملون. إذا كان هناك خصلة من العشب باللون الموضح في النرد في المربع التالي في اتجاه عقارب الساعة، فيمكنكم تحريك قطعة اللعب إلى المربع التالي. تنبيه: يتمتع اللون الأبيض بميزة الجوكر. فهو يمثل جميع الألوان. في هذه الحالة، يمكنكم دائماً التحرك مربعاً واحداً للأمام. إذا كانت ألوان النرد والملعب غير متطابقة، فإن الديناصورات تتجمد ولا يسمح لكم بالتحرك أكثر من ذلك. لكن الحمم البركانية تقترب. لذلك، ضعوا بطاقة بركانية في الركن المقابل. إذا وصلتكم إلى مربع المهمة، فإنه يجب على اللاعب تنفيذ الإجراء المطلوب (انظر لوحة اللعبة). ولا يُسمح لكم بالمضي قدماً إلا بعد إتمام المهمة. تنتهي اللعبة عندما تنتهي جميع المهام ويتم الوصول إلى المربع المستهدف مع الصياح بصوت عالٍ "رووآر!". لقد عملتم بشكل جيد كفريق وربحتم المباراة معاً. إذا تركت البطاقة الأخيرة الزاوية مع البركان قبل أن تصل دمية اللعب إلى المربع المستهدف، فلن تتمكنوا للأسف من إكمال جميع المهام وتخسرون جميعاً. من الأفضل إعادة المحاولة مرة أخرى الآن!

يمكن أيضاً لعب اللعبة بصورة منفردة. تتقصدون الدور الرئيسي وتحاولون أداء جميع المهام بمفردهم

الدومينو

لعبة الورق الشهيرة للأطفال لعدد 2 - 4 لاعبين

تتضمن اللعبة: 25 ورقة لعب
إعداد اللعبة: رتب بطاقات الأشكال. يتم لعبها بـ 25 بطاقة فقط. الخلفيات الملونة المختلفة ليس لها أي أهمية في هذا النوع من اللعب. في حالة اللعب بأربعة لاعبين، يحصل كل لاعب على أربعة بطاقات. في حالة اللعب بثلاثة لاعبين، يحصل كل لاعب على خمسة بطاقات وفي حالة اللعب بلاعبين، يحصل كل لاعب على ستة بطاقات. يتم وضع بطاقة واحدة مكشوفة على الطاولة كبطاقة بداية. توضع البطاقات المتبقية مقلوبة في منتصف الطاولة لتكون كومة السحب.
طريقة اللعب: يبدأ أصغر أعضاء الفريق ويجب أن يحاول إضافة إحدى البطاقات التي في اليد إلى أحد طرفي بطاقة البداية. الشرط الأساسي لذلك هو وضع الأشكال المتطابقة بجوار بعضها البعض (على سبيل المثال، يجب وضع التي ريكس بجوار التي ريكس ويوضع الترايسيراتوبس بجوار الترايسيراتوبس، بغض النظر عن اللون). إذا لم يتمكن شخص ما من وضع أي بطاقة لأن بطاقته لا تتطابق مع الشكل الموجود في نهاية الدور، فيجب عليه سحب بطاقة مقلوبة من كومة السحب. إذا كانت هذه البطاقة غير مناسبة أيضاً، فيجب على هذا اللاعب عدم اللعب مرة واحدة ويحين دور اللاعب التالي. تستمر اللعبة على هذا النحو ويُمنح المركز الأول لمن استطاع وضع جميع البطاقات أولاً. إذا لم يتمكن أي شخص من وضع المزيد من البطاقات، على الرغم من أن أعضاء الفريق لا يزال لديهم بطاقات في حوزتهم، فإنه يجب إنهاء اللعبة. ويفوز من لديه أقل عدد من البطاقات.

البحث والاكتشاف

لعبة رد الفعل السريع لعدد 2 - 4 لاعبين

تتضمن اللعبة: 35 ورقة لعب، نرد ملون واحد
إعداد اللعبة: ضعوا جميع البطاقات (باستثناء بطاقات الأشكال) وجانب الصورة لأعلى في وسط الطاولة بحيث تكون مرئية بوضوح. ضعوا بطاقات الأشكال في كومة على الجانب.
طريقة اللعب: يتم اللعب في نفس الوقت. يتم رمي النرد الملون بالتناوب في اتجاه عقارب الساعة.
طريقة اللعب الأولى - بالنرد الملون / بدون بطاقات الأشكال (السهلة)
في كل جولة جديدة، يتناوب اللاعبون على رمي النرد الملون. يتعين الآن على الجميع محاولة العثور على البطاقة ذات اللون الظاهر على النرد والحصول عليها. يُخمن اللاعبون البطاقة المطلوبة بأسرع ما يمكن ويضعون أيديهم على البطاقة. والآن يقرر الجميع معاً من كان الأسرع ومن عثر على البطاقة الصحيحة. إذا كنت الأسرع في العثور على البطاقة الصحيحة، فإنه يُسمح لك بالاحتفاظ بها. إذا خمن شخص ما (بصرف النظر عما إذا كان الأسرع أم لا) بطاقة خاطئة، فيجب على هذا الشخص وضع بطاقة من كومته المجمعة في منتصف الطاولة. أول شخص يجمع ستة بطاقات هو الفائز.
طريقة اللعب الثانية - ببطاقات الأشكال/ بدون النرد الملون (السهلة)

تُعب هذه اللعبة بمثل طريقة اللعب الأولى - استبدل النرد الملون ببطاقات الأشكال العشرة. في كل جولة جديدة، يتناوب اللاعبون على كشف بطاقة الأشكال. ويجب عليك الآن محاولة العثور على بطاقة بالشكل الموضح والحصول عليها. تُجمع بطاقات الأشكال المستخدمة في كومة منفصلة للبطاقات المستبعدة. إذا استنفذت بطاقات الأشكال، اخلطوا البطاقات وحولوا كومة البطاقات المستبعدة إلى كومة السحب الجديدة. طريقة اللعب الثالثة - ببطاقات الأشكال/ مع النرد الملون (الصعبة)

حددوا شخصًا واحدًا ليكون هو قائد اللعبة. يحصل هذا اللاعب على بطاقات الأشكال والنرد الملون. وفي كل جولة، يكشف هذا اللاعب في نفس الوقت عن بطاقة الشكل ويرمي النرد الملون. إذا كانت بطاقة الشكل تُظهر التي ريكس، فإنه يجب على بقية أعضاء الفريق الآن محاولة العثور على بطاقة بها صورة تي ريكس. لكن هذا هو الجزء السهل. لأنه لا يزال هناك النرد الملون ليأخذ دوره. فهو يحدد لون الخلفية التي يقف عليها الشكل. ويجب على اللاعبين الآن محاولة العثور على البطاقة الصحيحة والحصول عليها. كما عليهم تخمين البطاقة المطلوبة بأسرع ما يمكن ويضعون أيديهم على البطاقة. والآن يقرر قائد اللعبة من كان الأسرع ومن وجد البطاقة الصحيحة. إذا كنت الأسرع في العثور على البطاقة الصحيحة، فإنه يُسمح لك بالاحتفاظ بها. إذا خَمَن شخص ما (بغض النظر عما إذا كان الأسرع أم لا) بطاقة خاطئة، فيجب على هذا الشخص وضع بطاقة من كومته الممجة في منتصف الطاولة. أول شخص يجمع ستة بطاقات هو الفائز. في جميع طرق اللعب، يمكنكم تقليل أو زيادة عدد البطاقات الممجة، اعتمادًا على عدد أعضاء فريقكم. إذا كانت هناك بطاقة مطلوبة غير موجودة في اللعبة، فارم النرد مرة أخرى أو اسحب بطاقة شكل جديدة.