

זוכר אותי?



חלקי המשחק

- 24 קלפי תמונה עם גב בהיר
- 6 קלפים מיוחדים עם גב בהיר
- 24 קלפי תמונה עם גב כהה

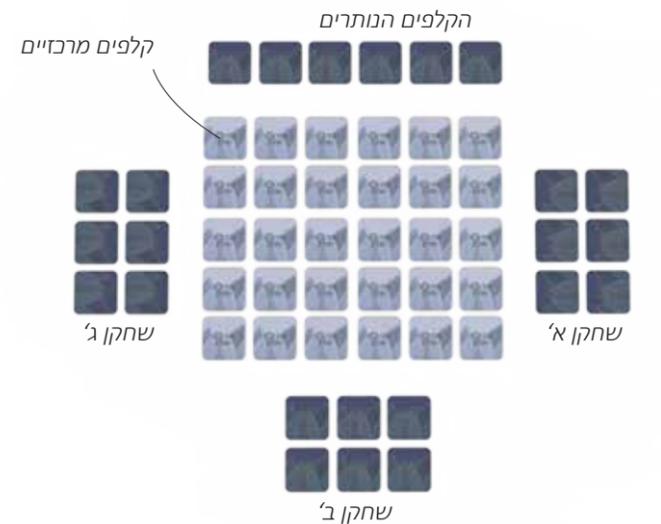
מטרת המשחק

להשיג כמה שיותר זוגות קלפים! המנצח הוא השחקן שבסוף המשחק הרויח את מירב הזוגות.

סידור המשחק

- הופכים את כל הקלפים עם הפנים כלפי מטה ומפרידים בין שני הסוגים. את הקלפים עם הגב הבהיר מסדרים במרכז ב-5 שורות שוות.
- מחלקים לכל שחקן 6 קלפים עם גב כהה כשהם מוסתרים (לא להציץ). לרמת קושי גבוהה יותר ניתן לחלק לכל שחקן יותר קלפים באופן שווה.
- את הקלפים הנותרים מסדרים לצד הקלפים שבמרכז. כל שחקן מסדר מולו את 6 הקלפים. מרגע זה אין אפשרות לשנות את סדר הקלפים.

סידור המשחק לדוגמא



- כאשר כל השחקנים מוכנים פותח כל שחקן את הקלפים שלו כך שהם חשופים לעיני כל המשתתפים. על כל שחקן לנסות ולזכור את הקלפים שלו ואת הקלפים של השחקנים האחרים. לא ניתן לשנות את הסדר של הקלפים בשום שלב. שחקן שמרגיש שהוא זוכר את הקלפים שלו, רשאי להפוך אותם עם הפנים כלפי מטה. מרגע שהפכתם קלף לא ניתן להסתכל בו שוב.

שימו לב שהקלפים שלכם פתוחים מספיק זמן כדי שתוכלו לזכור אותם, אך לא יותר מדי זמן כדי שהשחקנים האחרים לא יספיקו לזכור אותם גם הם.

- לכל קלף עם גב כהה יש זוג זהה במרכז בין הקלפים עם הגב הבהיר. עליכם למצוא כמה שיותר זוגות בכך שתפתחו קלף מהמרכז ותאימו אותו לאחד מהקלפים הכהים כך ששתי התמונות שבהם יהיו זהות.

מהלך המשחק

- לאחר שכל השחקנים הפכו את הקלפים שלהם כשפניהם כלפי מטה, השחקן הצעיר ביותר מתחיל והסדר ממשיך עם כיוון השעון. כל שחקן בתורו הופך קלף 1 מהמרכז כך שהוא חשוף לכולם. **תמיד** הופכים קודם כל קלף בהיר ורק לאחר מכן ניתן להפוך קלף כהה.

- אם השחקן חושב שהקלף הוא זוג של אחד מהקלפים שלו הוא יכול להפוך את הקלף המתאים.
- אם הוא **צדק** הוא לוקח את הקלף מהמרכז אליו ומניח אותו על הקלף שלו ומסיים את תורו.



אם הוא טעה הוא מחזיר את הקלף שפתח למרכז והופך חזרה את הקלף שלו.



אם השחקן חושב שהקלף הוא זוג של אחד מהקלפים של שחקן אחר הוא רשאי לפתוח את הקלף המתאים.

אם הוא צדק הוא זכה בזוג והוא לוקח את זוג הקלפים אליו.

אם הוא טעה שפתח מהמרכז חוזר למקומו והקלף של השחקן האחר נשאר פתוח ורק השחקן אליו שייך הקלף יוכל לקחת את הזוג שלו כאשר יפתח אותו מהמרכז בתורו.

אם השחקן לא יודע לאן שייך הקלף שפתח הוא רשאי להפוך אותו חזרה ולסיים את תורו, או לפתוח את אחד הקלפים הנותרים (בעלי גב כהה) שלא שייכים לאף שחקן.

אם הוא צדק הוא לוקח אליו את הזוג.

אם הוא טעה הוא הופך חזרה את הקלפים ומחזירם למקומם.



קלפים מיוחדים

"הצץ"

שחקן שפתח בתורו את הקלף "הצץ" רשאי להציץ באיזה קלף שיבחר מבין הקלפים הכהים - שלו, של שחקן אחר או מהנותרים. את הקלף בו הוא בוחר להציץ הוא לוקח אליו כך שרק הוא יראה אותו ולאחר מכן מחזיר אותו למקומו. הקלף "הצץ" נשאר פתוח במקום בו הוא נפתח. לאחר שהשחקן הציץ באחד הקלפים מסתיים תורו.



"הפוך 2"

שחקן שהפך את הקלף "הפוך 2" רשאי להפוך 2 קלפים נוספים מהמרכז ולנסות להתאים זוג לכל אחד מהם. לאחר שקלף "הפוך 2" נפתח הוא נשאר פתוח במקומו.



אם אחד מ-2 הקלפים שפתח הוא עוד קלף של "הפוך 2" השחקן הופך 2 קלפים נוספים (סה"כ 5 קלפים פתוחים, מתוכם 2 של "הפוך 2").

סיום המשחק

המשחק מסתיים כאשר הותאמו כל זוגות הקלפים. המנצח הוא השחקן שהשיג את מירב הזוגות.



הל תזכרני?



אجزاء اللعبة

- 24 بطاقة صور ذات ظهر فاتح اللون
- 6 بطاقات خاصة ذات ظهر فاتح اللون
- 24 بطاقة صور ذات ظهر غامق اللون

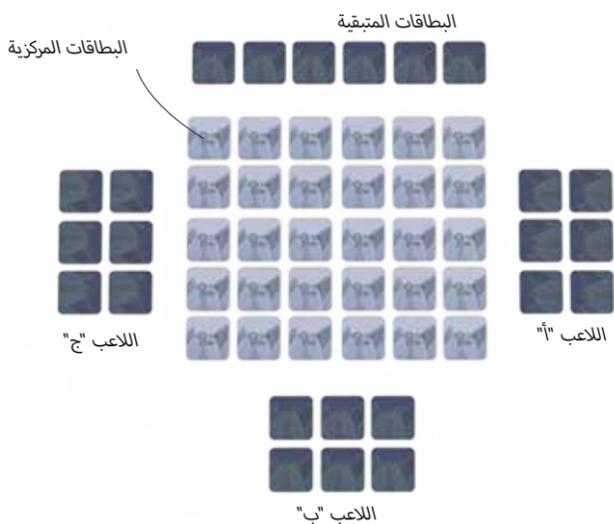
الهدف من اللعبة

الحصول على أكبر قدر ممكن من أزواج البطاقات! الفائز هو اللاعب الذي يكسب في نهاية اللعبة أكبر عدد من الأزواج.

ترتيب اللعبة

- نقلب جميع البطاقات بحيث يكون وجهها للأسفل، ونفصل بين النوعين. نقوم بترتيب البطاقات ذات الظهر الفاتح في الوسط على شكل 5 صفوف متساوية.
- نوزع لكل لاعب 6 بطاقات ذات ظهر غامق بحيث تكون مخفية (ممنوع استراق النظر). للحصول على مستوى صعوبة أعلى، بالإمكان إعطاء كل لاعب عدداً أكبر من البطاقات، لكن بالتساوي.
- نقوم بترتيب البطاقات المتبقية إلى جانب البطاقات التي في الوسط. على كل لاعب أن يقوم بترتيب بطاقته الـ 6 أمامه. اعتباراً من هذه اللحظة، لا يعود بالإمكان تغيير ترتيب البطاقات.

نموذج ترتيب اللعبة



- عندما يكون جميع اللاعبين جاهزين، يقوم كل لاعب بفتح بطاقته بحيث تكون مكشوفة أمام جميع المشاركين. يجب على كل لاعب أن يحاول تذكّر بطاقاته وبتاقات اللاعبين الآخرين. **ليس بالإمكان** تغيير ترتيب البطاقات ولا في أي مرحلة.
- يحق للاعب الذي يشعر بأنه يتذكر كل بطاقته، أن يقوم بقلبها بحيث يصبح وجهها للأسفل. اعتباراً من اللحظة التي يتم فيها قلب أي بطاقة، لا يعود بالإمكان النظر إليها مجدداً.

انتبهوا! أن تكون بطاقتكم مفتوحة لوقت كافي، لكي تتمكنوا من تذكرها، لكن ليس أكثر مما يجب، لأن لا يستطيع اللاعبون الآخرون تذكرها هم أيضاً.

- كل بطاقة ذات ظهر غامق اللون، لها بطاقة موازية في المركز ذات ظهر فاتح اللون. عليكم إيجاد أكبر عدد ممكن من الأزواج من خلال فتح بطاقة من المركز ومطابقتها مع بطاقة من البطاقات ذات الظهر الغامق بحيث تكون كلا البطاقتين متطابقتين.

سيرورة اللعبة

- بعد أن يقوم كل اللاعبين بقلب بطاقتهم بحيث يصبح وجهها للأسفل، يجب على اللاعب الأصغر سناً أن يبدأ، وتستمر الدورة باتجاه عقارب الساعة. يقوم كل لاعب، بدوره، بقلب بطاقة واحدة من المركز بحيث يكشفها أمام الجميع.
- يجب **دائماً** أن يتم قلب بطاقة غامقة اللون، و فقط بعد ذلك يتم قلب بطاقة غامقة اللون.

Remember Me?

Game Contents

- 24 bright picture cards
- 6 special bright cards
- 24 dark picture cards



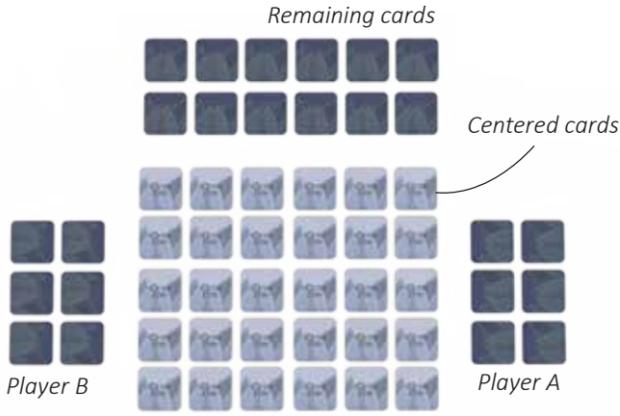
Game Objective

Obtain as many pairs of cards as possible! The player that has the most pairs of cards by the end of the game wins.

Game Set Up

- Place all cards facedown and separate the bright cards from the dark cards. Place the bright cards in the center and set them up in 5 equal rows.
- Each player gets 6 dark cards facedown (no peeking). For higher difficulty level, the players can each be given more cards, equally distributed.
- Place the remaining cards alongside the cards that are in the center. Each player lays out their 6 cards in front of them. From this moment forward there is no option to change the arrangement of the individual's cards.

Game layout example:



- Once all players are done setting up their cards, every player displays their cards, so they are exposed before all participants. Every player must try to memorize their own cards and other players cards as well. There is no option to change the order of the cards at any stage of the game. Players that believe they memorized their cards well, can turn their cards back over (facedown). Once the cards have been turned over, they are not to be looked at again.

Make sure that your cards are exposed long enough for you to be able to memorize them, but not enough for the other players to be able to memorize your cards too.

- Every dark card had an identical one in the centered cards. The players must find as many pairs as possible by turning over cards from the center and matching them with their dark cards as they confirm the pictures on the cards are identical.

Course of the Game

- Once all players turned over their own cards and the cards are facing down, the game begins with the youngest player and the order of turns continues in a clockwise direction.

Every player on their turn, turns 1 card over from the centered cards so its exposed to all participants.

The players **must** always turn the bright card over first, only then they can continue to turn the dark card over.

- If the player believes the card matches one of their cards, they can then turn over the dark card that they believe pairs with the bright card from the center. **If the player was right** and the cards match, the player must then take the card from the center and place it on top of the matching dark card.



If the player was wrong and the cards do not match, they must return the bright card to its original placement in the centered cards.



If the player believes that the bright card matches one of the other players' card, the other player must display said card. **If the player was right**, they win the pair of cards and take them.

If the player was wrong, they must return the bright card to its original position in the center. The other player's card which is displayed stays exposed, but only the owner of that card can win that card's pair once they find it on their turn.

If the player does not know where the matching dark card is, the player can either turn the card back over and end their turn, or choose one of the remaining cards that do not belong to any of the players to display.



Special Cards

- "Peek"



When a player gets the "peek" special card on their turn, they are allowed to have a peek at one of the dark cards – that can be the players own cards, their opponents cards or the remaining cards in the

center. The player chooses a card to peek at while keeping it hidden from the other players. When the player is done peeking, they must return the card to its original placement. The "peek" card must stay displayed at the place it was turned over. Once the player finished peeking their turn is over.

- "Peek"



When a player gets the "Turn Over 2" special card on their turn, they are allowed to turn over 2 cards from the center and try to match them each to their identical card. Once the "Turn Over 2" card has been drawn, it must stay displayed at the same place.

End of The Game

The game ends once all cards are paired with their identical matches. The player who has the most pairs wins.

- إذا كان اللاعب يعتقد أن البطاقة موازية ومطابقة لإحدى بطاقاته، عليه أن يقوم بقلب البطاقة الملائمة.
- إذا كان محققاً، يأخذ البطاقة من الوسط إليه ويضعها مع بطاقته وينتهي دوره.



إذا كان مخطئاً، فعليه أن يعيد البطاقة إلى الوسط، وأن يعاود قلب بطاقته مجدداً.



إذا اعتقد اللاعب أن البطاقة مطابقة لإحدى البطاقات التي بحوزة لاعب آخر، فيحق له أن يفتح البطاقة الملائمة.

إذا كان محققاً، يكون قد فاز بالزوج، ويأخذ زوج البطاقات إليه.

إذا كان مخطئاً، يقوم بإعادة البطاقة التي فتحها من الوسط إلى مكانها، وتبقى بطاقة اللاعب الآخر مفتوحة، ويكون بإمكان اللاعب الآخر فقط (صاحب البطاقة) أن يأخذ البطاقة المطابقة لها عندما يفتحها في الوسط في دوره.

إذا لم يكن اللاعب يعرف إلى أين تنتمي البطاقة التي فتحها في الوسط، بإمكانه إعادة قلبها وإنهاء دوره، أو بإمكانه أن يقوم بفتح إحدى البطاقات المتبقية (ذات الظهر غامق اللون) التي لا يملكها أي لاعب.

إذا كان محققاً، يأخذ زوج البطاقات.

إذا كان مخطئاً، يقوم بقلب البطاقات مجدداً، ويعيدها إلى مكانها.



بطاقات خاصة

- "استرق النظر"



يحق للاعب الذي يفتح في دوره بطاقة "استرق النظر" أن يسترق النظر إلى أي بطاقة يختارها من بين البطاقات ذات الظهر الغامق – إحدى بطاقاته أو إحدى بطاقات لاعب آخر أو حتى من البطاقات المتبقية في الوسط. عليه أن يأخذ البطاقة التي يرغب باستراق النظر إليها عنده، بحيث لا يستطيع أي شخص آخر غيره رؤيتها. بعد ذلك يقوم بإعادة البطاقة إلى مكانها. يجب أن تبقى بطاقة "استرق النظر" مفتوحة في مكانها. بعد أن يقوم اللاعب باستراق النظر إلى البطاقة، ينتهي دوره.

- "اقلب 2"



يحق للاعب الذي يقوم بقلب بطاقة "اقلب 2" أن يقلب بطاقتين إضافيتين من الوسط، وأن يحاول مطابقة أزواج لكل منهما. بعد أن يتم فتح بطاقة "اقلب 2"، يجب أن تبقى مفتوحة في مكانها.

إذا كانت إحدى البطاقتين الجديديتين اللتين تم فتحهما هي أيضاً بطاقة "اقلب 2"، يجب على اللاعب قلب بطاقتين إضافيتين (بالمجموع 5 بطاقات مفتوحة، من ضمنها بطاقتين "اقلب 2").

نهاية اللعبة

تنتهي اللعبة عندما تتم ملاءمة ومطابقة كل أزواج البطاقات. الفائز هو اللاعب الذي حصل على أكبر عدد من الأزواج المتطابقة.