

פליפ-פלופ!

המשחק שישאיר אתכם בלי קלף אחד ביד!

המשחק מיועד לשני משתתפים ויותר, בגילאי 6 ומעלה.

הוראות

מה בקופסה:

56 קלפים דו-צדדיים.

מטרת המשחק:

להיות התאמות בין תמונות ואותיות ולסיים את כל הקלפים לפני המשתתפים האחרים.

שימו לב: הקלפים הם דו-צדדיים כאשר בצד אחד מופיעות 3 אותיות (מסומן במסגרת סגולה) ובצד השני 4 תמונות (מסומן במסגרת כתומה). התמונות שונות זו מזו ואילו האותיות חוזרות מספר פעמים על גבי הקלפים. האותיות האדומות פחות שכיחות מהשחורות והן בעלות ערך רב יותר.



איור 4

סיום המשחק ומנצח:

המשחק מסתיים כשלאחד המשתתפים נגמרים הקלפים, או כשאף משתתף לא יכול יותר להניח קלפים על ערימת המשחק שעל השולחן. המשתתף שנשארו לו הכי מעט קלפים מנצח במשחק. לפני שמשחקים שוב, סדרו את הקלפים כך שהתמונות והאותיות יהיו באותם צדדים וערבבו את החפיסה.

DH-1741-0236-0000 290822

www.kodkod.com



A game by Martin Nedergaard Andersen. © 2018 The Games Factory LLP.
Made under license by Lemada Light Industries Ltd. P.O.Box 21560, Tel-Aviv 61214, Israel.

יצרן: למדע תעשיות קלות בע"מ. © 2022, כל הזכויות שמורות.
פ. 510707482, כתובת: בצלאל 27, עיר: 8909355, ישראל.
אזהרה! סכנת חנק: בגלל חלקים קטנים, אינו מיועד לילדים מתחת לגיל 3 שנים.
ההוראות כתובות בשלשן זכר אך מתייחסות לשני המינים כאחד.

הכנות:

סדרו את הקלפים כך שכל הקלפים פונים לאותו צד, ערבבו אותם והניחו קלף אחד במרכז השולחן **כשצד האותיות פונה כלפי מעלה**. זוהי ערימת המשחק. חלקו את שאר הקלפים באופן שווה בין כל המשתתפים, **כשצד התמונה פונה כלפי מעלה** – לא מציצים ולא הופכים את הקלפים (ראו איור 1). במידה ויש קלפים עודפים, החזירו אותם לקופסה – הם לא משתתפים במשחק.



קלפים של משתתף 2



קלפים של משתתף 3



ערימת המשחק

איור 1



קלפים של משתתף 1



קלפים של משתתף 4

קלף אותיות
שמניח המשתתף



איור 2

קלף תמונות
על השולחן



כל המשתתפים הופכים במהירות את הקלפים שבידיהם ועכשיו מתחילים לחפש תמונה התואמת לאחת מ-3 האותיות המופיעות על הקלף שעל השולחן. המשתתף שמצא ראשון, מכריז את שם התמונה והאות ומניח את הקלף, הפעם עם צד התמונה כלפי מעלה, על גבי קלף האותיות שעל השולחן. שוב כולם הופכים במהירות את הקלפים שלהם וממשיכים לחפש ולהפוך צד בכל פעם שמשחקים קלף.

שימו לב: לאחר התאמה של אות לתמונה, לא ניתן לבצע את אותה התאמה שוב. לדוגמה: אם משתתף הניח תמונת כדור על קלף המציג את האות "כ", אי אפשר להניח על קלף הכדור קלף עם האות "כ" (ראו איור 3).

איור 3

