مرحبًا! أنا **AMIGO** الصغير وسأوضح لكم،
فكرة عمل هذه اللعبة. أتمنى لكم مزيدًا من المتعة!

amigo-spiele.de/01735

RING DING

من هايم شافير

مع رسومات من بي. شتاخوليتز وبي. شيلجر

اللاعبون: 2-6 **السن:** بدءًا من 4 سنوات **المدة:** حوالي 10 دقيقة

محتويات اللعبة

32 بطاقة أيادي

72 حلقة شعر مطاطية، 12 بكل من اللون الأزرق، والأصفر، والأخضر، والبرتقالي، والوردي والأبيض

1 جرس

فكرة اللعبة

يحاول جميع الأطفال بأقصى سرعة ممكنة، شد حلقات الشعر المطاطية على الأصابع وفقًا للتكوينات الظاهرة على البطاقات.

التحضير للعبة

يتم وضع الجرس في منتصف الطاولة. يُفضل وضعه على منديل أو قطعة من الصوف، لعدم خدش الطاولة. يتم خلط الـ 32 بطاقة ووضعهم في كومة واحدة مغطاة بجانب الجرس. يتم توزيع حلقات الشعر المطاطية حول الجرس والبطاقات على الطاولة.

مسار اللعبة

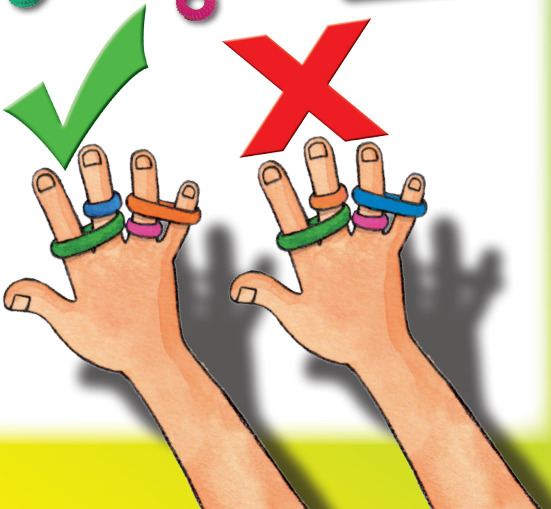
يقوم اللاعب الأكبر سنًا بقلب أعلى بطاقة بكومة السحب ويضعها مكشوفة بجانب كومة السحب. بمجرد أن تصبح البطاقة مرئية للجميع، يحاول جميع اللاعبين بأقصى سرعة ممكنة، شد حلقات الشعر المطاطية على أصابعهم كما هو مرسوم على البطاقة.

من يستكمل ذلك أولاً، يجب أن يقوم باليد التي توجد بها حلقات الشعر المطاطية، بطرق الجرس. إذا كان قد شد جميع حلقات الشعر المطاطية بالتسلسل الصحيح، فيجوز له الاحتفاظ بالبطاقة المكشوفة كمكافأة له.

ولكن إذا كان قد ارتكب خطأ وأخذ حلقات الشعر المطاطية الخاطئة أو لم يضعها على الأصابع بالترتيب الصحيح، فيجب عليه إرجاع بطاقة من البطاقات التي فاز بها مسبقًا مرة أخرى إلى المنتصف. من يتحتم عليه إرجاع بطاقة كعقوبة، ولكن لم يكن لديه بعد أية بطاقات فاز بها، فإنه يتوقف عن اللعب في الجولة التالية.

في حالة ما إذا كان اللعب بين اثنين من اللاعبين، فهذا يعني

أن اللاعب الآخر سيفوز بالبطاقة التالية دون منافسة.
قبل كشف البطاقة التالية يتم وضع حلقات الشعر المطاطية مرة أخرى في منتصف الطاولة ويقوم الفائز بآخر بطاقة بقلب البطاقة التالية.



نهاية اللعبة

اللاعب الذي يفوز أولاً بخمس بطاقات، يكون هو الفائز.

البدائل

إذا رغبت في إضفاء المزيد من الإثارة على لعبة **Ringlding**، فبإمكانك ممارسة هذه الطرق البديلة بعد عدة جولات:
حيث لا يتم وضع البطاقة مكشوفة في المنتصف، بل إظهارها فقط لمدة 5 ثوان ثم تغطيتها مرة أخرى. بعد تغطية البطاقة مرة أخرى، يبدأ اللاعبون، بأقصى سرعة ممكنة بشد حلقات الشعر المطاطية على الأصابع، وفقًا لما قد ظهر بالبطاقة. هنا أيضًا يفوز بالبطاقة اللاعب الذي يطرق الجرس أولاً - إذا كان قد قام بشد جميع الحلقات المطاطية بشكل صحيح. إذا كان قد ارتكب خطأ، فيجب عليه إرجاع إحدى بطاقاته كعقوبة له.

نصيحة للآباء

تم تشكيل لعبة بطاقات الأيادي، بحيث يستطيع المرء تثبيت ظهر اليد وكذلك باطن اليد لأعلى، للقيام بالمهام. الأطفال الذي يفضلون استخدام اليد اليسرى، ليس لديهم ما يعيقهم في ذلك.

لقد اشتريت منتجًا عالي الجودة. إذا كنت ترغب في تقديم أي شكوى، يُرجى الاتصال بنا مباشرة. هل لديك أسئلة؟ يسرنا مساعدتك:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
hotline@amigo-spiele.de :بريد إلكتروني ،www.amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXII,MMXIII Version 1.1