

نام و نام خانوادگی: تاریخ:

برای بازی به یک مهره، یک سکه و صفحه‌ی بازی نیاز دارید.

دو نفری بازی کنید و با توافق هم، هر کدام نامتان را یک طرف صفحه‌ی بازی بنویسید ☺
در ابتدای بازی، مهره را در خانه‌ی شروع قرار دهید.

بازیکن چپ:

پایان				شروع				پایان
-------	--	--	--	------	--	--	--	-------

بازیکن راست:

یک نفر می‌تواند مسئول پرتاب سکه شود یا این که نوبتی سکه بیندازید.



اگر سکه رو آمد یعنی این شکلی! مهره را یک خانه به راست ببرید
و اگر سکه پشت آمد یعنی این شکلی! مهره را یک خانه به چپ حرکت دهید.

با این کار، مهره روی صفحه‌ی بازی حرکت می‌کند و چپ و راست می‌رود و انگار که دارد روی صفحه‌ی بازی، بدون هدف قدم می‌زند. زمانی که سکه روی یکی از خانه‌های پایان می‌رود، لحظه‌ی پایان بازی است. بازیکنی که نامش همان طرفی نوشته شده که سکه به خانه‌ی پایان رسیده است، می‌تواند در دور بعدی، مسئول پرتاب سکه شود ☺

در طول بازی، نمودار روبه‌رو را هم کامل کنید. یعنی هر بار که سکه رو آمد، یک خانه از ستون «رو» و هر بار که سکه پشت آمد، یک خانه از ستون «پشت» را رنگ کنید. می‌توانید در یک دور بازی، روی برگه‌ی خودتان و در یک دور دیگر، روی برگه‌ی دوستان این کار را انجام دهید. اگر خانه کم آوردید، می‌توانید خودتان خانه اضافه کنید.

برگه‌هایتان را به دوستان دیگر نشان دهید و برگه‌های آن‌ها را

هم ببینید ☺

«پشت»

«رو»