



paperoom

حزمة السفر

ألعاب قلم لشخصين: النقاط والمربعات، والمعركة البحرية، وإكس أو، وغوموكو.

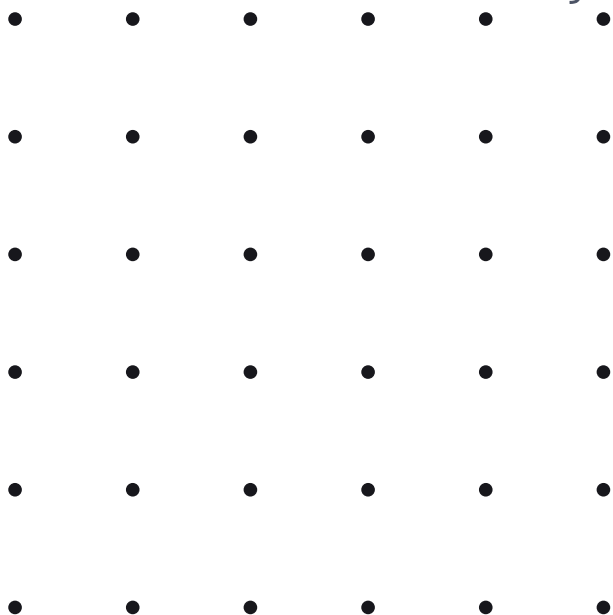
المحتوى

النقاط والمربعات · النقاط والمربعات
معركة السفن · معركة بحرية لاثنين
إكس أو · لعبة إكس أو
غوموكو ورقعة غو · خمسة في صف والغو
الثيران والأبقار · الثيران والأبقار، جدولان

النقاط والمربعات

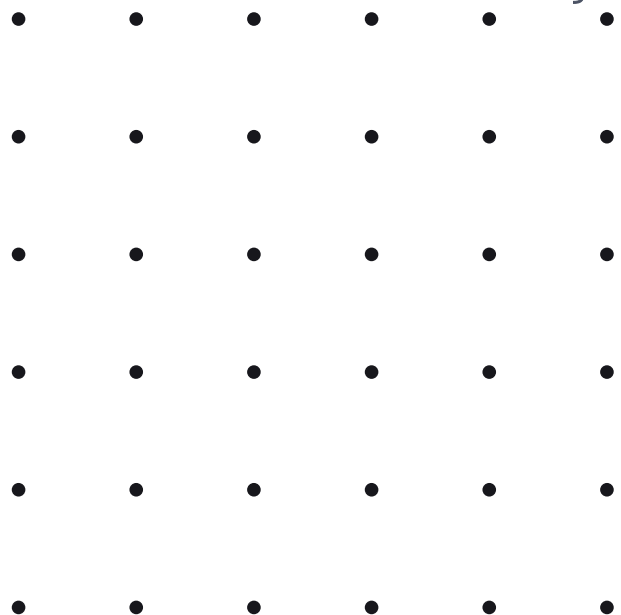
يتناوب اللاعبون رسم خط مستقيم واحد يصل بين نقطتين متجاورتين. وحين يُكمل خطك مربعًا، اكتب الحرف الأول من اسمك فيه، وأعد الرسم. يفوز اللاعب صاحب أكبر عدد من النقاط.

اللوحة ١



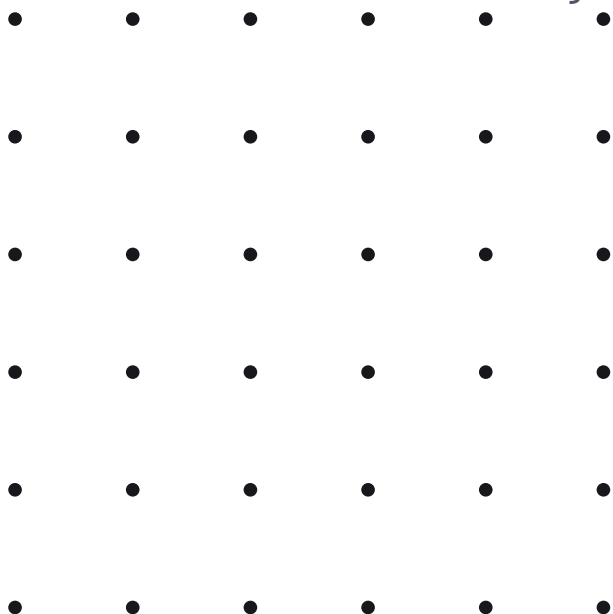
اللاعب ٢	اللاعب ١	
		الأحرف الأولى
		المربعات
		المجموع

اللوحة ٢



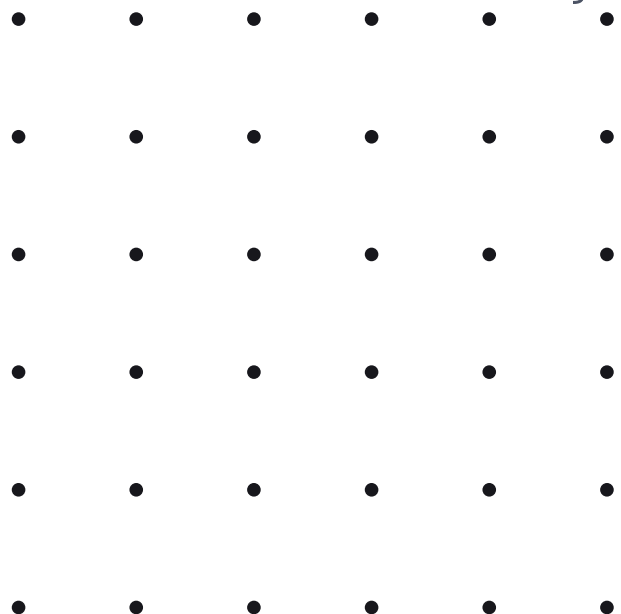
اللاعب ٢	اللاعب ١	
		الأحرف الأولى
		المربعات
		المجموع

اللوحة ٣



اللاعب ٢	اللاعب ١	
		الأحرف الأولى
		المربعات
		المجموع

اللوحة ٤



اللاعب ٢	اللاعب ١	
		الأحرف الأولى
		المربعات
		المجموع

معركة بحرية لاثنين

ضع أسطولك بسرّية. تناوبوا على نداء مربع مثل B7. ضع علامة على طلائك في شبكة العدو، وأنتِ على مربع في قائمة أسطولك عن كل إصابة تتلقاها.

		أسطولي									
		أ	ب	ت	ث	ج	ح	خ	د	ذ	ر
<div> <div>□□□□□</div> <div>□□□□</div> <div>□□□</div> <div>□□□</div> <div>□□</div> </div>	حاملة الطائرات	١									
	البارجة	٢									
	الطرّادة	٣									
	الغواصة	٤									
	المدّعة	٥									
		٦									
		٧									
		٨									
		٩									
		١٠									

		مياه العدو									
		أ	ب	ت	ث	ج	ح	خ	د	ذ	ر
<div> <div>الطلاقات</div> <div>الإصابات</div> </div>	١										
	٢										
	٣										
	٤										
	٥										
	٦										
	٧										
	٨										
	٩										
	١٠										

معركة بحرية لاثنين

ضع أسطولك بسرّية. تناوبوا على نداء مربع مثل B7. ضع علامة على طلائك في شبكة العدو، وأنتِ على مربع في قائمة أسطولك عن كل إصابة تتلقاها.

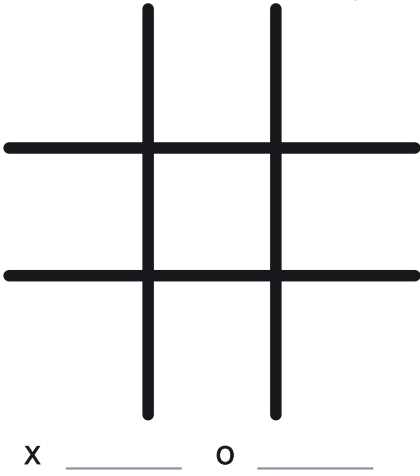
		أسطولي									
		أ	ب	ت	ث	ج	ح	خ	د	ذ	ر
<div> <div>□ □ □ □ □</div> <div>□ □ □ □</div> <div>□ □ □</div> <div>□ □ □</div> <div>□ □</div> </div>	حاملة الطائرات	١									
	البارجة	٢									
	الطرّادة	٣									
	الغواصة	٤									
	المدمّرة	٥									
		٦									
		٧									
		٨									
		٩									
		١٠									

		مياه العدو									
		أ	ب	ت	ث	ج	ح	خ	د	ذ	ر
<div> <div>الطلقات</div> <div>الإصابات</div> </div>		١									
		٢									
		٣									
		٤									
		٥									
		٦									
		٧									
		٨									
		٩									
		١٠									

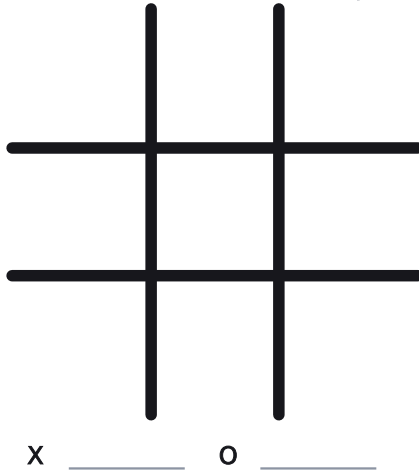
لعبة إكس أو

يتناوب اللاعبون وضع علامتهم في خانة فارغة. يبدأ X. تفوز بثلاث علامات متتالية، أفقيًا أو عموديًا أو قطريًا.

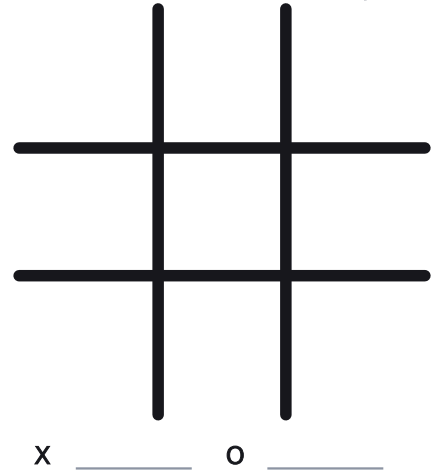
المباراة ١



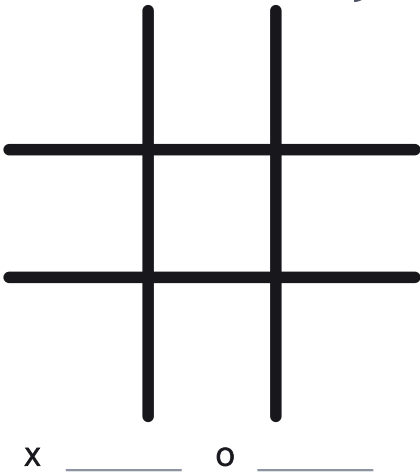
المباراة ٢



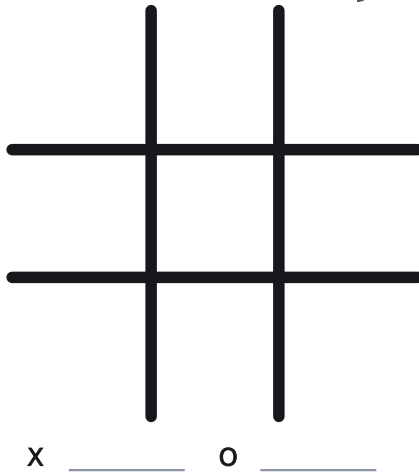
المباراة ٣



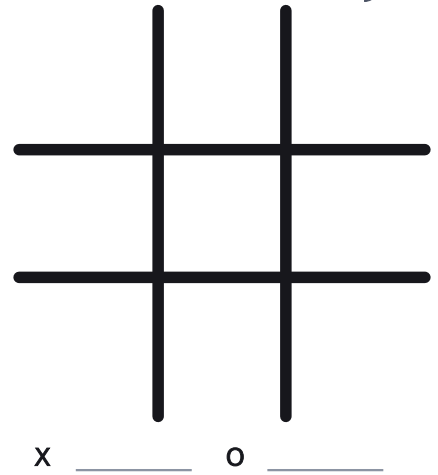
المباراة ٤



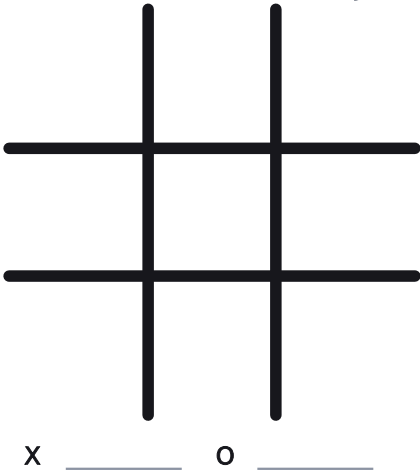
المباراة ٥



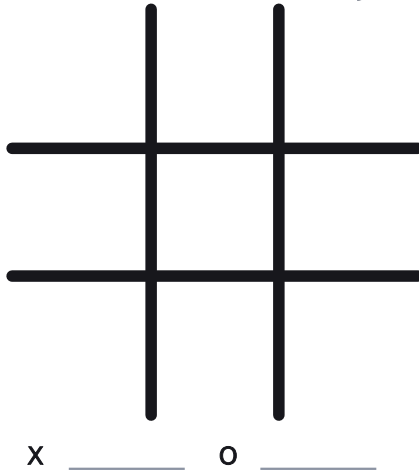
المباراة ٦



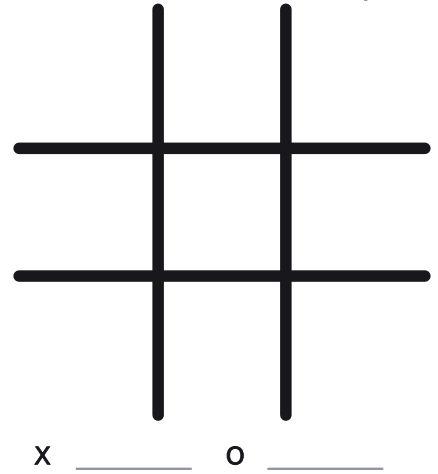
المباراة ٧



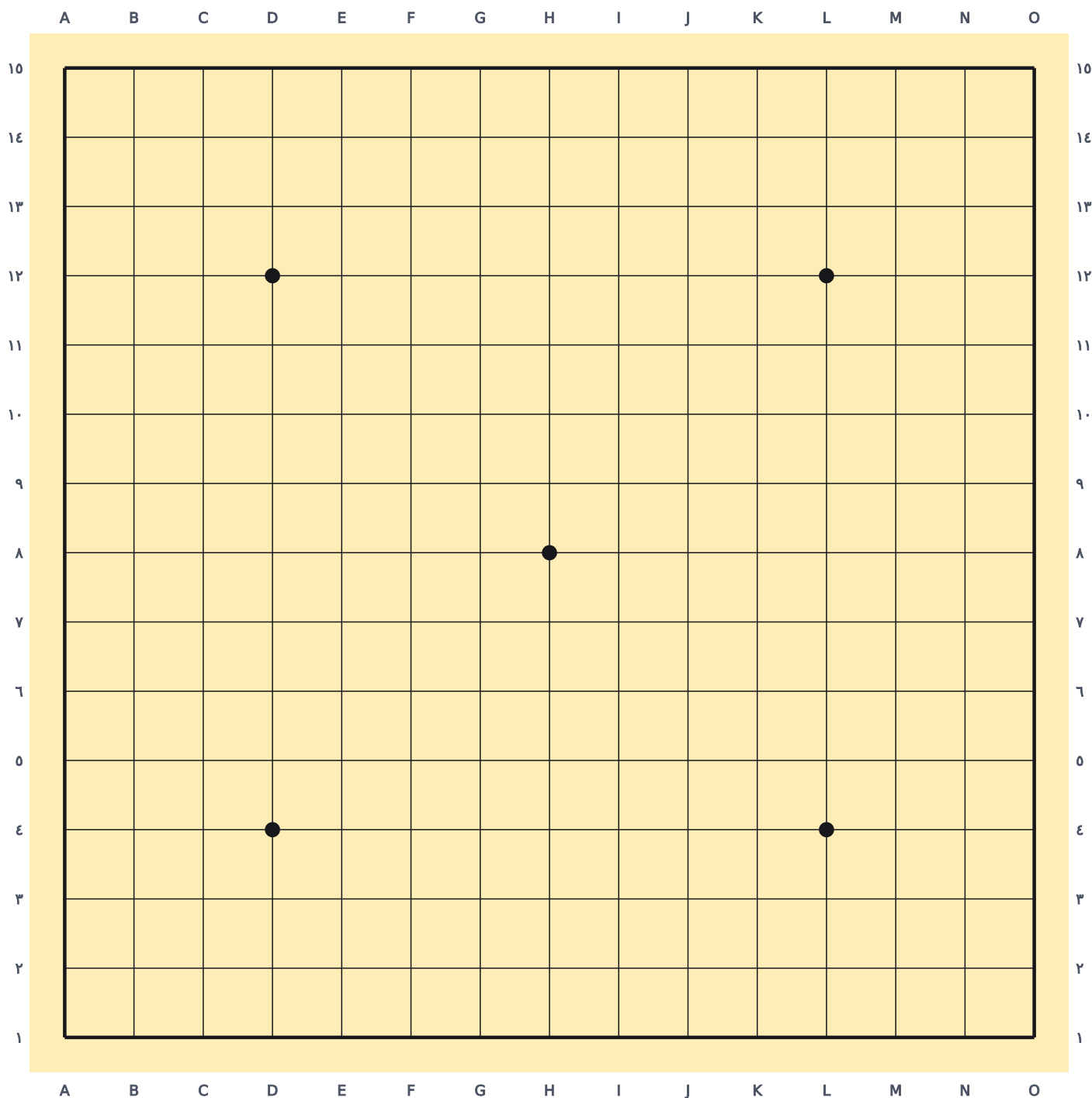
المباراة ٨



المباراة ٩



خمسة في صف والغو



يتناوب اللاعبون وضع علامة X أو O على نقطة تقاطع، أو وضع حجر. يفوز من يحصل على خمسة في صف في أي اتجاه.

الثيران والأبقار، جدولان

اكتب رقمًا سرّيًا من ٤ أرقام مختلفة تحت «سرّي»، واحتفظ به مخفيًا. تناوبوا على تخمين رقم الطرف الآخر المكوّن من ٤ أرقام مختلفة، ثم دوّن الإجابة كعدد A وعدد B.

سرّي

اللاعب ١

#	تخمين	A	B
١	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
٢	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
٣	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
٤	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
٥	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
٦	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
٧	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
٨	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
٩	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
١٠	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		

.	١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

رقم صحيح في مكان خاطئ = B · رقم صحيح في المكان الصحيح = A

سرّي

اللاعب ٢

#	تخمين	A	B
١	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
٢	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
٣	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
٤	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
٥	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
٦	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
٧	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
٨	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
٩	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
١٠	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		

.	١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

رقم صحيح في مكان خاطئ = B · رقم صحيح في المكان الصحيح = A