

សកម្មភាពអប់រំ

ហ្គេម "Antipoden"

គោលបំណង៖ ស្គាល់គោលគំនិតនៃភាពផ្ទុយគ្នា នាំពាក្យផ្ទុយគ្នា។

សម្ភារៈ

- . 21 សន្លឹក "ថ្ងៃ"
- . 21 សន្លឹក "យប់"
- . 4 សន្លឹក "បក្សី"

ច្បាប់នៃល្បែង

- . អ្នកលេងម្នាក់ៗទទួលបាន 5 សន្លឹក "ថ្ងៃ" ។ សន្លឹកបៀ "យប់" ត្រូវបានដាក់នៅលើតុ ពាក្យមិនអាចមើលឃើញ។
- . អ្នកលេងទី 1 បើកកាត "យប់" ។ ប្រសិនបើគាត់មានកាតផ្ទុយនៅក្នុងហ្គេមរបស់គាត់ គាត់បង្កើត
គូស្វាមីភរិយាមួយគូដែលគាត់រក្សាទុកនោះ ឬកាត "រាត្រី" ថ្មី។
- . ប្រសិនបើគាត់មិនមានកាតផ្ទុយទេគាត់ឆ្លងកាត់វេនរបស់គាត់។
- . វាអាស្រ័យលើអ្នកលេងបន្ទាប់ដើម្បីបើកកាត "រាត្រី" ថ្មី និងទម្រង់ប្រសិនបើ
ដែលជាកន្លែងដែលអាចអនុវត្តបាន គូស្វាមីភរិយាដែលអាចធ្វើបានរវាងសន្លឹកបៀរបស់គាត់នៅក្នុងដៃ និងសន្លឹកបៀបានប្រែក្លាយ។
- . នៅពេលដែលអ្នកលេងបង្វិលកាត "បក្សី" អ្នកលេងទាំងអស់ត្រូវតែប្តូរកាតរបស់ពួកគេចូល
ដៃជាមួយអ្នកជិតខាងក្នុងទិសដៅទ្រនិចនាឡិកា។
- . ល្បែងបន្តតាមរបៀបនេះរហូតដល់គូទាំងអស់នៃគូផ្ទុយត្រូវបានប្រមូលគ្នា។
- . អ្នកឈ្នះគឺជាអ្នកដែលមានគូស្វាមីភរិយាច្រើនជាងគេនៅចុងបញ្ចប់នៃហ្គេម។



កាតព្វក្យ

បិទ

បើក

មានប្រយោជន៍

គ្មានប្រយោជន៍

ថ្លា

ស្រអាប់

មហិមា

តូចល្អិត

ហោះឡើង

ចុះចត

រំជើបរំជួល

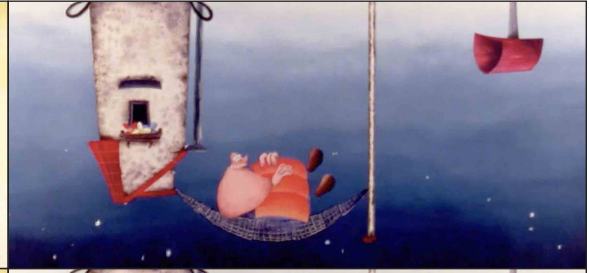
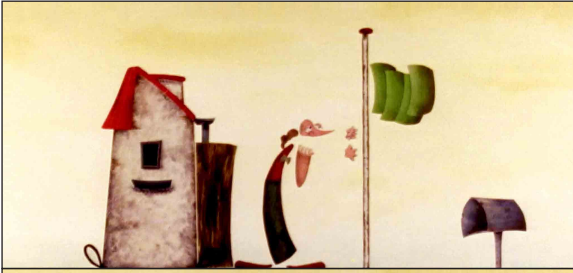
ស្ងប់ស្ងាត់

ខុសគ្នា

ដូចគ្នា



ដើម្បីបោះពុម្ពនៅខាងក្រោយកាតពក្យ





កាតព្វក្យ

ក្រៀមក្រំ

រីករាយ

គួរ

សេស

ចាស់

ថ្មី

ឡើង

ចុះ

សើច

យំ

វែង

ខ្លី

ដេកលក់

ភ្ញាក់



កាតព្វក្យ

ភាពយឺតយ៉ាវ

លឿន

អនុញ្ញាត

ហាមឃាត់

ថ្ងៃ

យប់

អាចមើលឃើញ

មើលមិនឃើញ

ស្រួល

មិនស្រួល

ទិញ

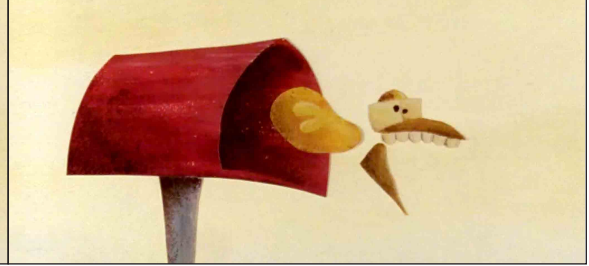
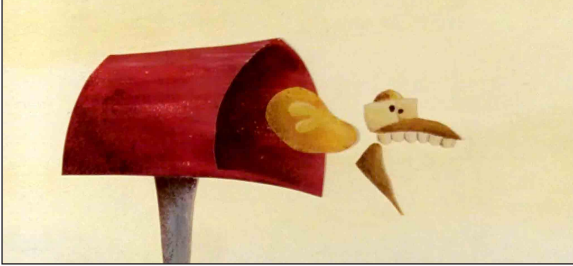
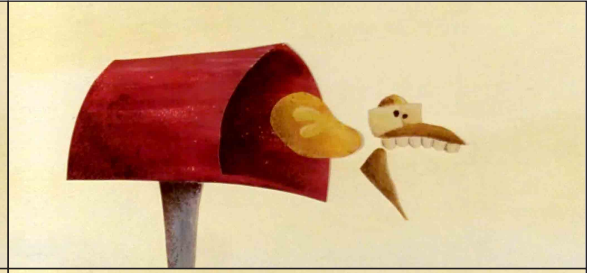
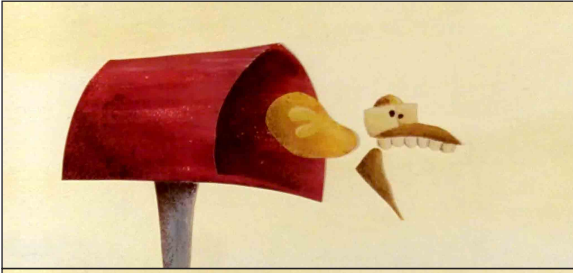
លក់

ស្មោះត្រង់

មិនស្មោះត្រង់



កាត "បង្កើត"





ដើម្បីបោះពុម្ពនៅខាងក្រោយកាត "បក្សី"

