

1. משחק זוגי - 4 משתתפים.
 2. מי שמיצע ל- ♦ מנצח רק אם יש לו הכי הרבה נקודות.
 3. אם אין לו הכי הרבה נקודות, זכותו לזרוק עוד פעם אחת את הקובייה ולזכות אחרת כדי לקבל את הנקודות האחרונות.
 4. המשחק מסתיים לאחר סעיף 3 ומנצח הו מי שיש לו הכי הרבה נקודות או מי שהמיצע ל- ♦ יש לו הכי הרבה נקודות.



26	11	33	70	26	18
50	-15	92	24	-10	18
8	35	72	44	-12	20
×2	86	3	48	×2	39
-5	74	20	-15	40	50
26	11	33	-20	26	-8
50	-10	×2	-20	15	♦



132 **59** **-45** **170** **526** **-118**



×3 **95** **192** **620** **-150** **325**



×2 **452** **×4** **44** **-222** **88**



76 **269** **×2** **-171** **×2** **339**



-59 **215** **-20** **115** **94** **12**



26 **11** **33** **-20** **26** **-8**



×2 **210** **-200** **-20** **15** 





A large grid for a dot marker activity. It consists of six vertical columns. Each column contains a sequence of shapes: a square, a circle, a square, a circle, a square, a circle, a square, a circle, a square, a circle, a square, a circle. The shapes are arranged in pairs (square-circle) repeated six times per column. The squares are white with a black border, and the circles are solid black. A faint, light-colored path or shadow is visible across the grid, starting from the top left and moving towards the bottom right.



26

11

33

70

26

18

50

-15

92

24

-10

18

8

35

72

44

-12

20

×2

86

3

48

×2

39

-5

74

20

-15

40

50

26

11

33

-20

26

-8

50

-10

×2

-20

15



