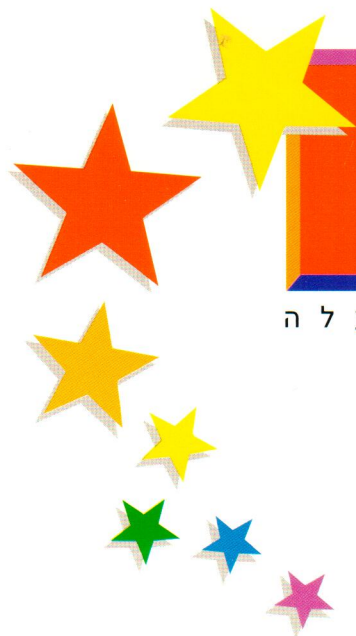




2 עד 4 משתתפים מגיל 4 ומעלה



משחק חימום:

מומלץ לילדים בגיל הרך או כמשחק הכרות.

מטרת המשחק:

לסדר 4 סדרות מ-1 עד 10, כל סדרה בצבע אחר.

קצת הכנות:

ישנן 4 סדרות הממוספרות מ-1 עד 10: סדרה אדומה, כחולה, שחורה וכתומה. הופכים את האבנים ומערבבים כשהספרות כלפי מטה (הג'וקרים לא משתתפים במשחק). מומלץ שמבוגר יסביר ויוביל את המשחק.

ולמשחק:

מוביל המשחק הופך אבן ומכריז על המספר והצבע (לדוגמא: שלוש אדום). שאר המשתתפים בודקים האם יש כבר אבנים מן הסידרה האדומה על השולחן. אם אין – אבן זו מתחילה את הסידרה האדומה. אם יש – בודקים היכן המיקום המתאים עבור האבן. הראשון שמוצא את המיקום הנכון, בסידרה האדומה (בין שתיים לארבע או בין שני המספרים שבערכם קרובים לו ביותר) זוכה בכוכב. המשחק מסתיים: כשכל ארבעת הסדרות מושלמות.

מי מנצח?

המשתתף שצבר הכי הרבה כוכבים.

נגמר החימום? אפשר לעבור למשחק האמיתי!

מטרת המשחק:

להרכיב הכי הרבה סדרות ולזכות במירב הכוכבים.

איך משחקים?

1. מערבבים היטב את כל אבני המשחק, כשהג'וקרים והמספרים מוסתרים.
2. כל משתתף מקבל: 6 אבנים אותן מעמידים בתושבת האישית, מוסתרות משאר המשתתפים. שאר האבנים קופה. 6 כוכבים, השאר – "קופת פרסים".
3. המשתתף הצעיר ביותר מתחיל והתור ממשיך לימין.
4. כל משתתף בתורו מנסה להניח סדרה על השולחן, או להוסיף אבן אחת או יותר לסדרה קיימת – אחת משתי הפעולות. הצליח? זוכה בכוכבים (ראה פרוט: בסעיף זוכים בכוכבים). לא הצליח? הוא לוקח אבן מהקופה ומחזיר כוכב אחד ל"קופת הפרסים". התור עובר למשתתף הבא.

הרכבת סדרות:

סדרה מורכבת מ-3 אבנים או יותר מאותו הצבע בסדר עוקב. יש 2 אפשרויות להרכיב סדרה:

1. מספרים עוקבים באותו הצבע – לדוגמה:



2. מספרים עוקבים באותו צבע כולל ג'וקר! אפשר להשתמש בג'וקר במקום כל מספר בכל צבע (אין משמעות לצבע הג'וקר).



השימוש בג'וקר:
הג'וקר יכול להחליף כל אבן. הוא יכול לייצג כל מספר מ-1 עד 10 בכל צבע.

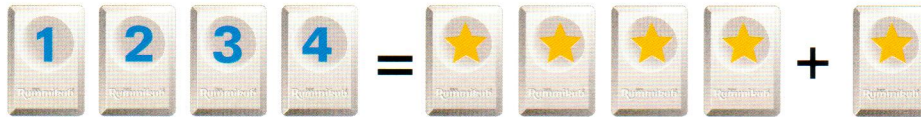


דוגמה:

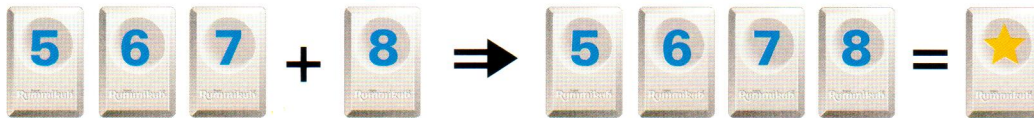
כדי לשחרר את הג'וקר, אפשר להחליף אותו באבן אותה הוא מייצג. (בדוגמה שלפנינו אבן "6 שחור" יכולה להחליף את הג'וקר).
חייבים להשתמש בג'וקר בבניית סידרה אחרת, עוד באותו התור.

זוכים בכוכבים:

★ כשמוניחים סידרה על השולחן, מקבלים כוכב על כל אבן בסידרה, ועוד כוכב אחד כפרס על הרכבת הסידרה.
לדוגמה: הונחו 4 אבנים + 1 פרס = סה"כ 5 כוכבים.



★ כשמוסיפים אבן לסדרה קיימת, מקבלים כוכב אחד על כל אבן שצורפה.
(בדוגמה הבאה, המשתתף מקבל כוכב אחד עבור "8 כחול").



משתתף שהשתמש בכל האבנים שברשותו ומסיים בזה את המשחק, מקבל כוכב אחד נוסף על סיום המשחק.

מאבדים כוכבים:

במקרים הבאים מחזירים כוכבים ל"קופת הפרסים":
★ בכל פעם שלוקחים אבן מהקופה, מחזירים כוכב אחד.
★ בסיום המשחק, כל משתתף מחזיר כוכב אחד על כל אבן משחק שנותרה ברשותו.

סוף המשחק:

המשחק מסתיים כשאחד המשתתפים נותר ללא אבנים.
הוא סופר את הכוכבים שברשותו. זהו הניקוד שלו.
שאר המשתתפים סופרים כמה אבני משחק נותרו בתושבות האישיות שלהם, ומחזירים ל"קופת הפרסים" כוכב אחד תמורת כל אבן משחק שברשותם.

מי מנצח?

המשתתף שנשאר עם הכי הרבה כוכבים בסוף המשחק.

שימו לב:

★ במקרה של שוויון במספר הכוכבים בין משתתף שסיים את כל אבני המשחק שלו למשתתף שנותרו ברשותו אבנים, המנצח הוא זה שסיים את האבנים.
★ במקרה בו למשתתף שלא סיים את האבנים יש יותר כוכבים מהמשתתף שסיים אותם, המנצח הוא בעל מספר הכוכבים הגדול יותר.

ועכשיו... מוכנים למשחק הרומיקוב של הגדולים?



D-9603-0236-0000 9205



לקוח נכבד!
בידך משחק נוסף מבית "קודקוד" - משחקי חברה בינלאומיים, המיוצרים באיכות מעולה ומחומרים ידידותיים לסביבה ככל שניתן. במקרה של פגם במוצר או אובדן חלקים, הערות, הצעות או שאלות אנא פנה בכתב ל- "קודקוד" משחקי חברה בינלאומיים מחלקת שרות לקוחות: ת.ד. 21560 תל-אביב 61214

© 1998 כל הזכויות שמורות ללמדע תעשיות קלות בע"מ.
ההוראות כתובות בשלשון זכר אך מיועדות לשני המינים כאחד.