

- 3 כלי משחק מקרטון
- 11 אריחי פעולה מקרטון
- 20 כרטיסי משחק
- 4 כרטיסי רמזים ופתרונות

משימה בלתי אפשרית במפעל לרובוטים

מארי (יחידת בינה רובוטית עצמאית ניידת) "התעוררה" במפעל הרובוטים שספג פגיעה קשה בעקבות סופה. היא מבינה שמערכת האבטחה לא עמדה בעוצמת הפגיעה ושמרכז הבקרה, "המוח" של המפעל, גם הוא נפגע מברק וספג נזק. בלי "המוח" שמנהל אותו, יצא המפעל כולו משליטה. מארי קצת מבולבלת ומסוחררת. היא נעמדת על... אממ... הרגליים? וכל מה שהיא רוצה עכשיו זה למצוא את מרכז הבקרה ולהחזיר אותו לפעולה. באוו נראה אם הוא עדיין מפקח על המפעל ממקום מושבו בקומה העליונה.

הוראות

כרטיסי המשחק בנויים בדרגת קושי עולה ולכן מומלץ לעבור בין שלבי המשחק לפי הסדר.

מטרת המשחק:

להניע את מארי מנקודת הפתיחה לנקודת הסיום באמצעות אריחי הפעולה ובכך לעבור לשלב הבא.

הכנות:



קחו כרטיס משחק ברמה הרצויה והניחו אותו לפניכם.

בפעם הראשונה שמשחקים, נתקו את אריחי הפעולה וכלי המשחק ממסגרת הקרטון.

קחו את כל אריחי הפעולה שמופיעים לצד סימן זה  והניחו אותם לידכם.

את שאר האריחים שימו בצד.

ראו מידע נוסף על אריחי הפעולה בעמ' 4.



נקודת פתיחה

מקמו את הדמות של מארי בנקודת הפתיחה כשהיא פונה בכיוון הצללית שמופיעה

על הכרטיס (הניחו גם כלי משחק אחרים במידה וכרטיס המשחק שבחרתם מנחה זאת).

איך משחקים?

בצעו את סעיפים א' ו-ב' בזה אחר זה:

(א) הניחו את אחד מאריחי הפעולה המשתתפים בחידה בשורה מתחת לכרטיס המשחק (שורת הפקודות). לאחר מכן, (ב) בצעו את הפעולות שמופיעות על כל האריחים בשורה, משמאל לימין.

כל ביצוע של סעיפים א' ו-ב' נקרא סבב.

בסבב הראשון יש רק אריח פעולה אחד בשורת הפקודות. בסבבים הבאים ניתן למקם אריחים חדשים בכל מקום בשורה (מימין או משמאל לאריח שכבר הונח, אבל לא ניתן להעביר אריח שהונח בשורת הפקודות למקום אחר).

שימו לב: בכל פעם שמוסיפים אריח פעולה לשורת הפקודות, יש לבצע שוב את כל שורת הפעולות, משמאל לימין.

חזרו על סעיפים א' ו-ב' עד שתגיעו לאחד משני המצבים הבאים:

בסיום סבב, מארי נמצאת בנקודת היציאה (הצלחתם במשימה),

או

מארי לא נמצאת בנקודת היציאה ואין בידכם אריחי פעולה נוספים.

אין להחזיר אריחי פעולה לקופסה: מרגע שהונחו בשורת הפקודות, הם נשארים על השולחן עד סוף השלב.

מארי לא יכולה לחצות את הקירות הצהובים ומכשולים אחרים. במקרה שמארי צריכה לחצות קיר, המשימה נכשלה ואתם צריכים לחזור לנקודת הפתיחה.





דוגמה - שלב אחר שלב:



קחו את אריחי הפעולה:

1

קדימה



המתנה



סיבוב עם כיוון השעון



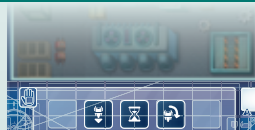
בצעו את הפעולה: הדיזו את מארי משבצת אחת קדימה [בכיוון שאליו היא פונה].

3



הניחו אריח פעולה אחד: התחילו עם הצעד קדימה.

2



בצעו את כל הפעולות משמאל לימין לפי הסדר.

5



הניחו אריח נוסף במקום כלשהו בשורה.

4



עליכם לסיים את רצף הפעולות (הסבב) גם אם מארי כבר הגיעה לנקודת היציאה.

7

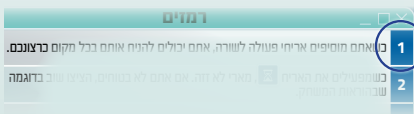
הניחו אריח נוסף במקום כלשהו בשורה

6



רמזים

אם אתם תקועים, הציצו בקלפי ה'רמזים' (שבתחתית ערמת הכרטיסים).
חפשו את מספר החידה שאתם מנסים לפתור.



במהלך המשחק אני מפזרת רמזים
לגבי הדרך הטובה ביותר לפתור
את החידה, אבל לפעמים אני גם סתם
חושבת בקול רם.



פתרונות

אם אתם עדיין לא יודעים איך להתקדם, אתם מזמנים להציץ ב'פתרונות' (שבתחתית ערמת הכרטיסים).
שם תמצאו את הפתרונות הפשוטים ביותר לכל חידה.

שימו לב שלחלק מהחידות יש מספר פתרונות מכיוון שבחלק מהמקרים לפעולות
אין סדר אחד מסוים, ופעמים רבות ניתן להחליף בין הפעולות או, למשל, להחליף בין הפעולות.

פתרון לדוגמה שלב-אחר-שלב



אריחי משחק



אריחי הפעולה:

סובבו את מארי 90 מעלות עם כיוון השעון על אותה משבצת.



סובבו את מארי 90 מעלות נגד כיוון השעון על אותה משבצת.



הזיזו את מארי משבצת אחת קדימה (בכיוון שאליו היא פונה).



הזיזו את מארי שתי משבצות קדימה (בכיוון שאליו היא פונה).



שום דבר לא קורה. אם המיקום של אריח זה אינו רלוונטי, הוסיפו אותו תמיד לסוף השורה ומקמו את כל שאר אריחי הפעולה משמאל לו.



עצרו. אין לבצע את כל הפעולות שמימין לאריח זה. כשאתם מוסיפים אריחי פעולה מימין לאריח זה, מקמו אותם בסוף השורה.



את הפעולה הבאה שמופיעה בשורה בצעו פעמיים.



הזיזו את אריח הדלת. אתם יכולים להוסיף אריח זה רק אם כבר דרכתם על משבצת המפתח.



מצד אחד לצד שני: סובבו את מארי 90 מעלות עם כיוון השעון או נגד כיוון השעון (בהתאם לחיצים), ואז הפכו את האריח לצידו השני.



Published under license of White Castle.
©2024 All rights reserved

Author: Johannes Krenner | Illustrator: Maxim Yurchenko
Licensed with permission from Red Cat Games LLC.



www.kodkod.com



יבוא ושיווק: קודקוד שיווק בע"מ, ח.פ. 515863728.
חטיבת אלכסנדרוני 1, אור יהודה, 6031001, ישראל.
אזהרה! סכנת חנק: בגלל חלקים קטנים, אינו מיועד לילדים מתחת לגיל 3 שנים.
ההוראות כתובות בלשון זכר אך מתייחסות לשני המינים כאחד.