

4-2
משתתפים

כילאי: 5+



ובן הפחדים נלאים!

הוראות משחק

מה בקופסה:

- 97 קלפים, מתוכם:
- 60 קלפי כבשים
- 15 קלפי התקפה: מפחידונים
- 10 קלפי הגנה: מגינים
- 12 קלפי כוחות-על: חיבור, חיסור ומקפא הזמן

פעם סיפרו לי שפחד הוא כוח על-אנושי ששומר עלינו מפני סכנות חיצוניות. אבל לפעמים הפחד הוא פנימי ומגיע מהדמיון שלנו.

פעם סיפרו לי את זה, אז אני מספר את זה לכם...
לפעמים הפחד מתחפש ליצורים אפלוליים ביותר: זומבים מלאי שטנה ונזלת בשלבי ייבוש מתקדמים, רוחות רפאים זדוניות, ומה לא... לפעמים זה קורה דווקא בחושך כשאנחנו לבד. לפעמים זה קורה דווקא לפני השינה... יש דרך אחת לנצח בגבורה את הפחד: למצוא מחדש את הכוח העל-אנושי הרדום בכל אחד ואחת מאיתנו - הפחד בעצמו! להתיידד איתו ולהיעזר בכוחו הכמוס כדי להיפטר מכמה מפחידונים ושאר יצורים אפלים.
במשחק הזה תמצאו כמה שיטות שאספתי בדרך... ומה השיטה שלכם לנצח את הפחד?

מטרת המשחק:

לצבור כמה שיותר קלפים ו... לנצח את המפחידונים, להתגבר על הפחד ולהצליח לישון בשקט!

איך משחקים?

מערבבים היטב את הקלפים ומניחים אותם הפוכים כקופה.
כל משתתף מקבל 5 קלפים.
קובעים מראש את סדר המשתתפים.
כל שחקן בתור מניח את אחד הקלפים שבידיו בערימה במרכז השולחן.
הקלף יונח גלוי.
... מתחילים לספור כבשים... עד 10.

כלומר, אם השחקן הניח קלף של כבש, עליו לספור את הקלף על פי סדר הנחת קלפי הכבשים - ממספר 1 עד 10: הראשון בסבב יאמר בקול "כבש 1", השחקן הבא אחריו שהניח קלף של כבש ימשיך את הספירה - "כבש 2", וכך הלאה. השחקן שהניח את הכבש ה-10 אוסף את כל ערימת הקלפים אליו. אחרי כל הנחת קלף, על השחקן לקחת קלף מהקופה כדי להשלים ל-5 קלפים ביד. אם אין ברשותכם קלף כבש, אפשר להניח במקומו קלף הגנה ובכך להמשיך את רצף הספירה.



קלפי כבשים

קלפים מיוחדים

קלפי פעולה:

מפחידונים: קלפי התקפה (זומבי, רוח רפאים, מפלצת, ערפד וחושך). הנחת קלף מפחידון עוצרת את ספירת הכבשים, והמשתתף שהוריד אותו רשאי לאסוף אליו את כל הקלפים שנצברו בערימה. כאשר מניחים קלף של מפחידון יש לצעוק **בואוואו**.

מגינונים: קלפי הגנה (נשיפת הדרקון, תמיסת מי מלח, נוצת דגדוגים, כפית חרב ופנס).

הנחת קלף מגינן מאפשרת להתגבר על המפחידון המתאים לו (ראו פירוט בהמשך).

משתתף שהוריד קלף מגינן מבטל את המפחידון שמפניו הוא מגן. כל שחקן יכול להניח קלף הגנה מתאים, גם אם אינו השחקן הבא בתור. כאשר מניחים קלף מגינן יש לצעוק **בואוואו** כדי להבהיל את המפחידון.

השחקן שהניח את המגינן המתאים לוקח אליו את קלפי הערימה.

קלפי כוחות-על:

ניתן לשנות את רצף ספירת הכבשים באמצעות שימוש בקלף כוחות-על.

כשמשחקים עם ילדים צעירים שעדיין מתקשים בביצוע פעולות חשבון, אפשר לשחק ללא קלפי כוחות-העל.

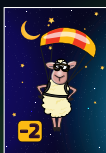
קלף מקפיא הזמן:

מקפיא את ספירת הכבשים - התור עובר לשחקן הבא שממשיך את סדר הספירה.

קלפי חיבור וחסור:

מגדילים או מקטינים את ספירת הכבשים בהתאם למספר ולפעולה הרשומים עליהם.

למשל: אם בראש הערימה נמצא קלף הכבש ה-6 ברצף הספירה, שימוש בקלף חיבור +2 יקדם את הספירה: $6 + 2 = 8$ כבשים.
שימוש בקלף -2 ייקח את הספירה לאחור: $6 - 2 = 4$ כבשים.



קלפי חיבור וחסור

קלף
מקפיא הזמן

זכרו: ב-3 מקרים בלבד ניתן לאסוף את ערימת הקלפים מהשולחן ולצבור קלפים:

- כששחקן מניח בערימה את קלף הכבש ה-10 בסבב ספירת הכבשים.
- כששחקן מניח קלף התקפה (מפחידון) ולאף משתתף אין קלף הגנה מתאים לו (מגינן).
- כששחקן מניח קלף הגנה (מגינן) לקלף התקפה (מפחידון) שהונח ע"י שחקן אחר.

ניתן להמשיך לשחק עוד ועוד סבבים עד ש... מתעייפים ונרדמים...

סיום המשחק

כאשר לא נשארים יותר קלפים על השולחן (לא בקופה ולא בערימת הקלפים במרכז השולחן).

מי מנצח?

השחקן שהצליח לאסוף את כמות הקלפים הגבוהה ביותר.

מגיננים

המדריך המלא לנלחם במפחידונים ובשאר יצורים אפלים:

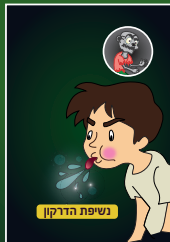
מפחידון מסוג זומבי

מה זה זומבי? איש מת-חי.

מטרתו הזדונית של הזומבי היא להרוס לנו את הביטחון העצמי. לזומבי יש תכונות מחרידות! הוא לא מקפיד על צחצוח שיניים, הוא חסר מצפון ונטול רגשות, וגם אינו מרגיש כאב או פחד. ברררר... הוא לא נאה חיצונית וממש לא נימוסי. אבל יש לו גם נקודות תורפה: אין לו שכל מתפקד... וגם לא לב מתפקד... וגם לא זרימת דם... אה, הוא גם חסר יכולת להניע את הגוף... וגם אין למוח שלו יכולת לרצות משהו או להרגיש תוקפנות או רעב... בקיצור, הזומבים הם מתים! כל מערכות החיים שלהם קרסו, לכן הם אינם יכולים להתמודד עם סביבת חיים רגילה. אז תהיו בטוחים שהם לא יכולים להתמודד עם חדר השינה שלכם...

המגינן שמסייע להגן מפני זומבי: נשיפת הדרקון

כדי להיפטר מזומבי שמאיים להתנפל עליך, צריך פשוט לעשות "פררר" עם הלשון לכיוון המאיים.
כך יוצרים מחסום אווירי מחוידק שהזומבי לא יכול לעבור דרכו בלי להסתכן בחיסולו.

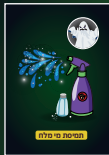


מפחידון מסוג רוח רפאים

מה זאת רוח רפאים? רוח של מת ללא גוף פיזי.
מטרתה הזדונית של רוח הרפאים היא להפריע לנו לישון בנחת.
לרוח רפאים יש **תכונות מחרידות**! היא יכולה להיות בכל מקום ובכל עת ולעבור דרך קירות, לא ניתן לפגוע בה בעזרת חומר פיזי (למעט כמה חומרים מיוחדים), והיא הכי מפחידה בתקופות של חוסר אמן בעצמנו. אבל יש לה גם נקודות תורפה: על פי מקורות שונים נמצא כי רוחות משקשקות מפחד ממלח, ברזל, כסף וזפת. רוחות מתפזרות ונעלמות בעזרת דיבור פנימי חיובי, ובעיקר מול חוויה של ביטחון עצמי וטכניקת השיתוף הרגשי עם אדם אהוב.

המגינן שמסייע להגן מפני רוח רפאים: תמיסת מי מלח

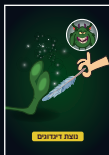
כדי להיפטר מרוח רפאים יש להכין מבעוד מועד תרסיס של מים עם מעט מלח - זה כבר יבריח בוודאות כל רוח לא רצויה.



מפחידון מסוג מפלצת

מה זאת מפלצת? יצור חי שלא כל כך דומה למשהו שאנחנו מכירים.
מטרתה הזדונית של המפלצת היא להתחבא לנו מתחת למיטה או בתוך ארון הבגדים.

למפלצת יש **תכונות מחרידות**! היא לא נחמדה, וממש לא מסבירה פנים. היא מתקשה בשמירה על היגיינה בסיסית, וחסרת חוש הומור. אבל יש לה גם נקודות תורפה: היא פוחדת מדגדוגים! בספרים עתיקים נמצא כי גם סבון, משחת שיניים וכלי ניקיון מהלכים אימים על מפלצות! אגב, מפלצות הן כל כך מבהילות, עד שהן נבהלות מהשתקפות של עצמן במראה.



המגינן שמסייע להגן מפני מפלצת: נוצת דגדוגים

כדי להיפטר ממפלצת מפוקפקת יש להכין מבעוד מועד נוצת דגדוגים מתחת לכרית או בהישג יד.

בעת הרחה של שובל ריח קטלני המגיע מכיוון מחבואה של המפלצת יש לשלוף את הנוצה. מפלצות כל כך פוחדות מדגדוגים שהן ללא ספק תברחנה ולא תחזורנה לעולם.



מפחידון מסוג ערפד

מה זה ערפד? בן אנוש מת שקם לתחייה ובאופן מפתיע גידל שני ניבים ארוכים ולעיתים יש לו גם שיער ארוך ומגניב.

מטרתו הזדונית של הערפד היא לגרום לנו לפקפק בעצמנו (אה, וגם משהו נוסף בקטנה - להפוך את קורבנותיו לערפדים, אוהוואוואוהו...).

לערפד יש **תכונות מחרידות!** יכולת לעוף ותזמון מדויק להופעה בלילה וניבים ארוכים בקדמת הפה. אבל יש לו גם נקודות תורפה: פחד משום (הירק), רגישות מוגברת לאור שמש, ופחד מכלי כסף.

המגינן שמסייע להגן מפני ערפדים: כפית חרב

כדי להיפטר מערפד, אנא מכם, החזיקו כפית כסף רגילה בהישג יד! זו יכולה לשמש כחרב מול ערפד צמא דם. ערפדים משקשקים מכלי כסף, הם לא יעזו להתקרב!!!

מפחידון מסוג חשכת הלילה

מה זה חשכת הלילה? חושך עצום... כזה שאין לנו אפשרות להסתמך בו על חוש הראייה ולהרגיש שהסביבה שבה אנו נמצאים מוכרת לנו. **מטרתה הזדונית של חשכת הלילה** היא להפעיל את הדמיון שלנו שעות נוספות...

לחשכה יש **תכונות מחרידות!** חוש אופנתי חדגוני שצובע הכול בשחור, יכולת להפנט מבוגרים על ידי כוח השפעה קסום ולשכנע אותם לעצור את הכיף ולהכריח ילדים ללכת לישון. והיא גם מעצבנת נורא כי היא דוחפת את השמש ומסלקת את האור. אבל יש לה גם נקודות תורפה: חשכה לא מצליחה להתגבר על אור, וכשאין חוש ראייה - תמיד אפשר להיעזר בחוש המישוש. עם השנים פיתחו בני האדם יכולת מיוחדת לראות גם בחשכה - ראיית לילה.

המגינן שמסייע להגן מפני חשכת הלילה: פנס קטן

כדי להיפטר מהחשכה, זכרו כי החשכה אחוזת בהלה מהאור. לכן פנס קטן בהישג יד יזכיר לחשכה שאי אפשר להפחיד גיבורים לאורך זמן. ואם אין לכם פנס, אל דאגה - העיניים האנושיות יודעות לראות בכלל לא רע בחושך, אם נותנים להן קצת זמן להסתגל.



ממציאים: שירה, רומי ואייל אהרונביץ'
ייעוץ וליווי: מיכל לאופר משחקי ננת קבלתי | עיצוב ואיור: סטודיו גליה סביר

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.

©2024, כל הזכויות שמורות לקודקוד שיווק בע"מ.

C.L.G-1783-0236-0000 200624

www.kodkod.com

