

ל-2 עד 4 משתתפים, בגילאי 4 ומעלה

היה ונעלים

משחק הקוסם

הוראות משחק

מה בקופסה:

● 24 אסימונים, מהם: 20 אסימוני משחק דו-צדדיים בשני נושאים שונים, בצד אחד מספרים ובצד השני איורים ועוד 4 אסימוני "קסם".

● 4 לוחות משחק אישיים

● כובע קסמים + בסיס מגנטי

● אריח כיסוי מגנטי ● שקית בד



לוחות משחק אישיים

לזכור איזה אסימון נעלם ולהיות המשתתף הראשון שאסף 4 אסימונים.

מטרת המשחק:

הכנות:

לפני שמשחקים בפעם הראשונה, הפרידו את האסימונים מלוח הקרטון.

כל משתתף מקבל לוח משחק אישי.

הניחו את אסימוני ה"קסם" בצד -

הם לא משתתפים במשחק בשלב זה

(ראו הנחיות למשחק עם אסימוני ה"קסם" בהמשך).



אסימוני "קסם"

בחרו אם לשחק עם הצד של האסימונים שמציג איורים או עם הצד שמציג מספרים

והכניסו את 20 האסימונים לשקית הבד.

חברו את כובע הקסמים לבסיס שלו.

כסו את החור בבמה שבתחתית

הקופסה עם אריח הכיסוי.





תמונה מס' 1

כל המשתתפים יביטו על האסימונים במשך כדקה וינסו לזכור אותם. המשתתף שזהו תורו, יניח את המכסה על הקופסה, יניח את כובע הקסמים במרכז המכסה, על הכוכב, וינער בעדינות את הקופסה מצד לצד (על גבי השולחן) עד שישמע צליל של לפחות אסימון אחד נופל (ראה תמונה מס' 2).



תמונה מס' 2

איך משחקים:

משתתף בתורו יוציא 6 אסימונים מהשקית ויניח אותם גלויים על הבמה שבתחתית הקופסה, סביב אריח הכיסוי, כשהצד בו בחרתם לשחק פונה כלפי מעלה (ראו תמונה מס' 1)

שימו לב: במשחק עם משתתפים צעירים, מומלץ שמבוגר יבצע את פעולת הניעור.

לאחר מכן, יסיר המשתתף את כובע הקסמים מהמכסה (במשיכה כלפי מעלה, לא על-ידי החלקה הצידה) ויסיר את המכסה מהקופסה. הסתכלו יחד בתוך הקופסה - איזה אסימון נעלם?

ייתכן שיותר מאסימון אחד חסה, אך המשתתף צריך לנחש נכון רק פריט אחד.

לאחר שהמשתתף ניחש מה נעלם, הוא יסיר את אריח הכיסוי מהחור ויניף בהירות את הבמה כלפי מעלה (דרך החור במרכז) כדי שכולם יוכלו לבדוק את התשובה בקלות. אם התשובה נכונה, יקבל המשתתף את האסימון שזיהה ויניח אותו על לוח המשחק שלו, במקום המסומן. אם טעה, התור עובר למשתתף הבא.

אחרי כל תור, החזירו את כל האסימונים הנותרים בחזרה לקופסה. הם ישתתפו שוב בסיבוב הבא. אם יש אסימון אחד שזוהה נכון ועבר ללוח המשחק האישי של המשתתף שזיהה אותו, הוא יוחלף באסימון חדש, כך שתמיד יהיו 6 אסימונים במשחק.

למתקדמים: אפשר להחליף את כל האסימונים בכל תור: החזירו את כל האסימונים לשקית, ערבבו והוציאו 6 אסימונים חדשים.



סיום המשחק ומנצח:

המשחק מסתיים כאשר אחד המשתתפים אוסף 4 אסימונים - והוא המנצח.

רוצים חוויית משחק קסומה עוד יותר? הוסיפו למשחק את אסימוני "הקסם"

אם בחרתם לשחק עם אסימוני "הקסם", הניחו אותם על השולחן, בהישג ידם של כל המשתתפים.



ניתן להוסיף אסימון "קסם" אחד בלבד בכל תור.

מה עושה אסימון קסם?

כשלאחד המשתתפים יש לפחות 2 אסימונים על לוח המשחק שלו, המשתתף הבא בתור יכול להוסיף אסימון "קסם" אחד למשחק, בנוסף לששת האסימונים הרגילים.

אם המשתתף שזוהו תורו ניחש נכון שאסימון "הקסם" הוא זה שנעלם לאחר נייעור הקופסה, הוא יכול לקחת אסימון ממשותף אחר שצבר לפחות 2 אסימונים ויניח אותו על הלוח האישי שלו.

שימו לב: אסימון "הקסם" חוזר למקומו על השולחן ולא מתוסף ללוח האישי של המשתתף.

150924 0000-0236-1665--C.L.G.

www.kodkod.com



©Richard & Nico den Dulk, The Netherlands.

יבוא ושיווק: קודקוד שיווק בע"מ, ח.פ. 515863728.
אזהרה! סכנת חנק: במלל חלקים קטנים. אינו מיועד לילדים מתחת לגיל 3 שנים.
הוראות כתובות בלשון זכר אך מתייחסות לשני המינים כאחד.
©2024, כל הזכויות שמורות לקודקוד שיווק בע"מ.
המשחק מיוצר בסין עבור קודקוד.