

4-2 משתתפים
גילאי 4 ומעלה

**סבלנות -
המשחק הקלאסי
עם קוביית הקסם!**

לוח

הוראות:

מה בקופסה?

לוח משחק תלת מימדי מיוחד עם קוביית הקסם שלא הולכת לאיבוד!
16 כלי משחק ב-4 צבעים שונים.

מטרת המשחק:

להיות הראשון שהגיע עם ארבעת כלי
המשחק שלו לנקודות הסיום.

קצת הכנות:

1. כל משתתף בוחר צבע ומניח את
ארבעת הכלים בצבע שבחר בנקודות
המוצא באותו הצבע שמחוץ למסלול.
זה ה"בית" שלו.
2. איך מקפיצים את קוביית הפלא?
מניחים את כף היד על הבעה דמוית
הזכוכית שבמרכז הלוח, לוחצים
לחיצה קצרה כלפי מטה ועוזבים מיד.



איך משחקים?

מי מתחיל?

לוחצים על הקובייה, בעל ההטלה הנמוכה ביותר מתחיל והתור ממשיך עם כיוון השעון. משתתף בתורו "מקפיץ" את הקובייה ומתקדם כמספר הצעדים שהקובייה מראה בכיוון החץ הלבן. משתתף שיש לו יותר מכלי משחק אחד במסלול יכול להתקדם עם כל אחד מהכלים שלו על פי בחירתו. כלי משחק לא יכול לעצור על נקודה התפוסה עם כלי בעל אותו צבע.

קיבלתם 6 בקובייה?

מותר להעביר כלי משחק מה"בית" למסלול ובתנאי שנקודת הפתיחה (החץ הלבן) פנויה. או להתקדם עם כלי משחק נוסף שלכם שכבר נמצא על המסלול. וקיבלתם גם בונוס - תור נוסף. עצרתם על משבצת שעליה כלי משחק של משתתף אחר? שולחים אותו ל"ביתו" ותופסים את מקומו.

שימו לב: את כלי המשחק ניתן להוציא מ"הבית" רק אם הטלתם 6.

לא קיבלתם 6?

אסור להוציא כלי משחק מה"בית", אם יש לכם כלי משחק נוסף במסלול מתקדמים לפי הקובייה. אחרי שכלי המשחק מסיים סיבוב על המסלול, הוא צועד לנקודות הסיום הממוספרות 1 עד 4 בצבע שלו במרכז הלוח, שם הוא מוגן ואי-אפשר להוריד אותו מהמסלול ולהחזירו ל"ביתו". מגיעים לנקודות הסיום רק במספר מדויק של צעדים. לדוגמה: אם ישנן 4 משבצות עד לסיום והקובייה מורה 6, צועדים 4 צעדים קדימה ו-2 לאחור.

מנצח:

הראשון שארבעת הכלים שלו הגיעו לארבע נקודות הסיום בצבע שלו. אפשר להמשיך במשחק כדי לקבוע מי מהשתתפים במקום השני, השלישי והרביעי.

www.kodkod.com



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