

לצחצח ולנצח!

תן חיך

הוראות משחק

מה בקופסה:

לוח משחק

32 אסימוני משחק + קופסת פלסטיק (זוהי הקופסה)

8 שיניים עצובות

4 דמויות משחק

קובייה

מטרת המשחק

להיות הראשון שצבר 8 אסימוני משחק, 2 מכל צבע וללא שיניים עצובות עם חורים בשיניים.

היכרות עם חלקי המשחק

האסימונים בצבעים ירוק, כתום, חום ולבן

מייצגים אוכל בריא.



ירוק = פירות וירקות

כתום = בשר ודגים

חום = דגנים ומוצרים

לבן = מוצרי חלב

דברי מתיקה מוצגים בלוח בצבע אדום

ומייצגים מזון פחות בריא לשיניים.

כגון עוגה, ארטיק, שוקולד, מיץ וסוכריה.

אם משתתף נעצר על משבצת עם דבר מתיקה אדום, הוא לוקח שן עצובה אחת ומניח אותה על אחת מהשיניים באזור האישי שלו על הלוח. לכל משתתף אזור אישי. (ראו את המסגרת בתמונת הלוח)



אזור אישי



לוח המשחק ומשמעות המשבצות על הלוח:

שמש: משתתף שנעצר על משבצת השמש, לוקח מהקופסה אסימון אחד בכל צבע שיבחר וממקם אותו באזור האישי שלו.

שמש בכף יד: משתתף שנעצר על משבצת זו, לוקח מהקופסה אסימון אחד בכל צבע שיבחר ונותן אותו למשתתף אחר שצריך את הצבע הזה.

סוכריה בכף יד: משתתף שנעצר על משבצת זו, לוקח שן עצובה אחת מהקופסה ונותן אותה למשתתף אחר. במידה וכל המשתתפים האחרים נמצאים אצל רופא השיניים, המשתתף צריך לשמור את השן העצובה לעצמו.

מברשת שיניים: משתתף שנעצר על משבצת זו, מחזיר שן עצובה אחת לקופסה. אם אין למשתתף שיניים עצובות כלל, עליו להטיל את הקובייה פעם נוספת כפרס. משתתף שצבר שתי שיניים עצובות הולך ישר לכסא רופא השיניים.

משבצות נוספות מציגות דברי מאכל ומשקה מ-4 קבוצות המזון ודברי מתיקה.



הכנות

הניחו את לוח המשחק במרכז השולחן. כל משתתף בוחר דמות משחק אחת מעץ וממקם אותה על אחת ממשבצות מברשת השיניים. לכל משתתף אזור אישי בהתאם למיקומו סביב הלוח.

הניחו לצד הלוח את קופת אסימוני המשחק ואת השיניים העצובות.

איך משחקים

צעיר המשתתפים מתחיל את המשחק. משתתף בתורו מטיל את הקובייה ומתקדם בהתאם עם כיוון השעון. אם נעצר במשבצת שיש בה מאכל / משקה בצבע ירוק, חום, כתום או לבן הוא לוקח אסימון באותו הצבע מהקופה ומניח אותו באזור האישי שלו על אחד משמונת העיגולים הירוקים.

דוגמה: משתתף נעצר על משבצת עם ציור של לחם. עליו לקחת אסימון חום מהקופה ולמקם אותו באזור האישי שלו.



6 בקובייה

אם משתתף הטיל קובייה והתוצאה היא 6, הוא יכול לצעוד צעד, שניים או שלושה צעדים לבחירתו.



יצרן: למדע תעשיות קלות בע"מ. © 2019, כל הזכויות שמורות. כתובת: בצלאל 27, ערד, 8909355, ישראל.

אזהרה! סכנת חנק: בגלל חלקים קטנים, אינו מיועד לילדים מתחת לגיל 3 שנים. ההוראות כתובות בלשון זכר אך מתייחסות לשני המינים כאחד.

© 2017 SAVAS TAKAS IR KO, UAB



השלמת האזור האישי. מטרת המשתתפים למלא את האזור האישי באסימונים. כל משתתף יכול לצבור עד שני אסימונים מאותו צבע. אם למשתתף יש כבר שני אסימונים באותו צבע והוא מגיע למשבצת עם צבע זה, הוא אינו יכול לצבור אסימון שלישי מאותו צבע.

השיניים העצובות. משתתף שנעצר על משבצת עם דבר מתיקה אדום, לוקח שן עצובה אחת ומניח אותה באזור האישי על סימון השיניים המחייכות. משתתף שנעצר על משבצת עם מברשת שיניים מחזיר שן עצובה אחת לקופה. משתתף שצבר שתי שיניים עצובות מעביר את דמות המשחק שלו לכיסא רופא השיניים ומפסיד תור אחד בזמן שרופא השיניים סותם לו חור בשן. בתור הבא המשתתף מחזיר את השיניים העצובות לקופה ומטיל את הקובייה במטרה לצאת ממרפאת השיניים.

רק משתתף אחד יכול לעמוד על משבצת באותו הזמן (כלל זה אינו תקף לכיסא רופא השיניים). אם משתתף נעצר על משבצת שיש עליה כבר דמות אחרת הוא צריך להעביר את הדמות של המשתתף השני משבצת אחת קדימה ולקחת אסימון או שן עצובה (לפי מה שמורה המשבצת).

מי שהעבירו את הדמות שלו צריך לקחת אסימון או שן עצובה בהתאם למיקומו החדש בלוח. אם יש לו כבר שני אסימונים באותו הצבע, הוא אינו יכול לקחת עוד אסימונים מהקופה. אם המשתתף שהעבירו אותו צעד אחד קדימה נעצר על משבצת שיש עליה דמות של משתתף אחר יהיה עליו להעביר את הדמות האחרת צעד אחד קדימה וכך הלאה. מי שהעבירו אותו קדימה למשבצת עם מברשת שיניים, מחזיר שן עצובה אחת לקופה. אם אין לו שיניים עצובות בכלל, הוא אינו יכול להטיל שוב את הקובייה ומפסיד את תורו.

המנצח

המשתתף הראשון שצבר שמונה אסימונים באזור האישי שלו (שני אסימונים מכל קבוצת מזון: שניים לבנים, שניים ירוקים, שניים חומים ו-שניים כתומים) ואין לו שיניים עצובות הוא המנצח. משתתפים שצברו שמונה אסימונים ויש להם לפחות שן עצובה אחת צריכים קודם כל להיפטר מהשן העצובה ורק אז יחשבו כמנצחים.



www.kodkod.com

