

משחק זיכרון חפרפרת בגינה



Pic Pic Garden



הוראות המשחק

חפרפרת בגינה

משחק זיכרון

מטרת המשחק היא להיות הגנן שחופר ומוצא את מספר האוצרות הגדול ביותר.

עבור ילדים מעל גיל 5
2-6 שחקנים
30 דקות



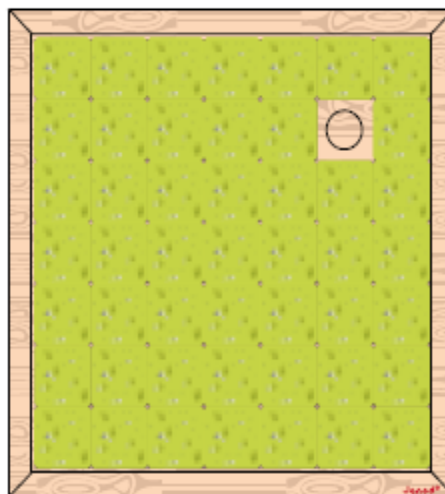
משחק אידיאלי לשם:

- שיפור מיומנויות של שימת לב וזיכרון.
- פיתוח יכולת הריכוז.
- יצירת אווירה מצחיקה ומהנה!

• הכנה לקראת משחק:

מקמו באופן אקראי את 12 אסימוני "המטמון" העגולים עם הפנים בחריצים שבלוח המשחק מעץ (אסימון אחד לכל חריץ). לאחר מכן, מקמו את 48 ריבועי האדמה על גבי לוח המשחק מעץ במטרה לכסות את כל אסימוני "המטמון". חלל אחד יישאר על גבי לוח המשחק ללא ריבוע אדמה, כך ששחקנים יכולים להחליק את ריבועי האדמה האחרים. צרו 2 ערמות של קלפים לצד לוח המשחק מעץ: ערמה אחת של כרטיסי המטמון (חלק אחורי כתום) וערמה של כרטיסים עם סימן שאלה (חלק אחורי כחול).

סובבו את לוח המשחק מספר פעמים כך שהשחקנים לא יוכלו לזכור את מיקום "המטמונים".



• מהלך המשחק

השחקן הצעיר ביותר מתחיל. השתמשו בכל הכרטיסים (מטמון + סימן שאלה). השחקן הראשון הופך את כרטיס המטמון עליו מצוירת התמונה שעליהם למצוא **וגם** כרטיס סימן שאלה המציין את המלכודת (או העזרה) הפעילות במהלך הסבב שלהם.

על מנת למצוא את המטמון שלהם, עליהם להזיז את ריבועי האדמה אחד אחד באמצעות תנועת החלקה. הם רשאים להתקדם לאיזה כיוון שהם רוצים, לחזור על הצעדים שלהם ורשאים להזיז את הריבועים כמה פעמים שהם רוצים עד שהם מגלים אסימון עגול.



מה קורה כאשר שחקן נוחת על מטמון?

- במידה ומדובר במטמון המצוין על גבי הכרטיס: השחקן לוקח את הכרטיס ושומר אותו לפניו. הם ממשיכים לשחק, והופכים את כרטיס המטמון הבא וכרטיס סימן שאלה נוסף במטרה למצוא תמונה אחרת. במידה והם נוחתים על מטמון שאינו זה שעליהם למצוא, תורו של השחקן הבא לשחק.
- במידה ומדובר במטמון נוסף: הם אינם לוקחים את הכרטיס. השחקן משמאל מתחיל להזיז את ריבוע האדמה, בחיפוש אחר אותו מטמון ותחת אותו מגבלות (כרטיס סימן שאלה).

הסבר על כרטיסי המלכודת/עזרה:



: לוח המשחק מעץ מסתובב 1/4 סיבוב.



: בעזרת ציוד זה, הגנן רשאי להזיז 2-3-4 ריבועים או שורות שלמות של אדמה באותו הזמן.



: השחקן רשאי לגנוב כרטיס אחד מגנן אחר.



: בעזרת ציוד מצוין זה, הגנן רשאי להרים ריבוע אדמה אחד (ואחד בלבד!) לאן שהוא רוצה בגינה. במידה והשחקן אינו מוצא את המטמון הנכון, תורו של השחקן הבא לשחק. השחקן הבא ממשיך להפיק תועלת מהשימוש בכרטיס החופר.



: הגנן נאלץ לקחת הפסקה! כעת תורו של השחקן הבא לשחק, ללא הגבלות ספציפיות כלשהן.



: על השחקן למצוא 2 מטמונים מבלי לעשות שום טעות! לכן השחקן הופך כרטיס מטמון שני. במידה והשחקן אינו מוצא שום מטמון, השחקן הבא רשאי לנסות את מזלו. במידה והשחקן מוצא מטמון אחד, אולם אינו מוצא את המטמון השני, הוא אינו זוכה בכרטיס ואת כרטיסי המטמון מניחים מתחת לערמה שבמשחק. השחקן הבא הופך כרטיס מטמון חדש וכרטיס מלכודת/עזרה.



: למרבה הצער, על השחקן לתת את אחד מהכרטיסים שלו לגנן אחר.

במידה והערמה למשיכת כרטיס מלכודת/עזרה ריקה, ערבבו שוב את הכרטיסים שכבר היו במשחק וצרו ערמה חדשה. ברגע שערמת כרטיסי המטמון ריקה, המשחק הסתיים.

• סיום המשחק

השחקן שמרוויח את כמות הכרטיסים הגדולה ביותר מוכרז בתור הגנן הטוב ביותר!