

MASTER LABYRINTH

דרקון רב עוצמה אסף כמות עצומה של אוצרות בתוך מבוך מרשים. קבוצה של הרפתקנים אמיצים יוצאים לדרך להשתלט על הדרקון ולזכות בכל האוצרות.

רק מומחה אמיתי במבוכים ימצא את דרכו לאוצרות היקרים וינצח את הדרקון ושומריו.

תכולה

לוח משחק	1
קלפי מבוך	34
קלפי אוצר (זוג מכל אחד מהערכים 1 עד 12)	24
אוצרות (זוג מכל אחד מהערכים 1 עד 12)	24
מטבעות	24
דרקון + בסיס המטמון	1
הרפתקנים	4
שומרים	2
קוביית דו קרב	1
קוביית דרקון	1

מטרת המשחק

בתור הרפתקן, כל שחקן מזיז את המבוך כדי לזכות במיירב האוצרות. כל זאת תוך כדי התגוננות מפני הדרקון ושומריו. את האוצרות אוספים לפי הסדר ורק לאחר שכל האוצרות נאספו, ניתן לנהל דו קרב נגד הדרקון. אם הדרקון מובס, אז המשחק מסתיים וההרפתקן עם מיירב הנקודות מוכתר כמנצח.

הכנה למשחק

לפני שמשחקים בפעם הראשונה, צריך להפריד בזהירות את הקלפים מתוך הקרטון.

לערבב את קלפי המבוך כשהם פונים כלפי מטה ולהניח אותם באופן אקראי במקומות הפנויים שעל הלוח כך שייוצר מבוך חדש. לקלף אחד לא יהיו מקום על הלוח, מפני שהוא משמש להזזת המבוך.

במרכז הלוח מניחים את הדרקון על בסיס המטמון. הדרקון חייב להיות מופנה לעבר אחד מארבעת הצדדים.

כל שחקן בוחר בדמות אחרת של הרפתקן ומניח אותה בנקודת ההתחלה שעל הלוח (התאמה בצבע).

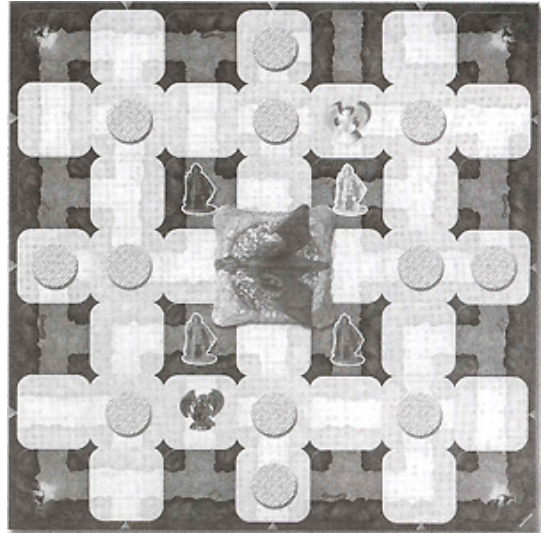
האוצרות מחולקים לשתי ערמות. ערמה אחת עם הערכים 1 עד 6 וערמה שנייה עם הערכים 7 עד 12. את הערמה עם הערכים מ 1 עד 6 מערבבים ומניחים כך שרואים רק את הקלף העליון. בשלב הזה של המשחק לא צריך את הערמה השנייה עם הערכים מ 7 עד 12.

תורגם מגרמנית ע"י משפחת פומר מפרדס חנה עבור החנות תיבת נוח שבמדרחוב זיכרון יעקוב

מניחים את השומרים במשבצת הלבנה והשחורה בהתאמה.

את המטבעות מניחים ליד הלוח.

את 24 קלפי האוצר מחלקים לשתי ערמות. האחת מ 1 עד 6 והשנייה מ 7 עד 12. מערבבים את שתי הערמות ומחלקים אותם באופן שווה בין השחקנים. השחקנים אינם חושפים את קלפי האוצר לשאר השחקנים.



סידור התחלתי של הלוח

הוראות משחק – חלק ראשון

השחקן שנראה הכי הרפתקני מתחיל במשחק. סדר המשחק לפי כיוון השעון. כל שחקן מבצע את הפעולות הבאות:

1. מזיז שורה במבוך (חייב)
2. מתקדם עם דמות ההרפתקן (זכות)
3. הגיע לאוצר? מרים את האוצר ואולי משחק בקלף האוצר
 - 3.1. זורק את קוביית הדרקון (חובה)
 - 3.2. ההרפתקן מאוויים? צא לדו קרב!
4. משחק קלף כפול (זכות)

1. מזיז שורה במבוך (חובה)

מסביב ללוח ישנם 12 חצים. מכניסים את הקלף שנותר מחוץ ללוח לתוך המבוך. כתוצאה מכך, בצד השני של החץ, קלף אחר יעזוב את הלוח. הקלף שעזב את הלוח נשאר במקומו עד שהתור עובר לשחק הבא. אסור להשתמש באותו החץ יותר מפעם אחת ברציפות. חובה להזיז את המבוך גם אם ניתן להגיע לאוצר בלי להזיז את המבוך.

במידה ובזמן ההזזה, אחת הדמויות יוצאת מהלוח, אז מחזירים אותה ביחד עם הקלף שברגע זה חזר אל הלוח. הזזת ההרפתקן עם המבוך לא נחשבת לצעד.

2. מתקדם עם דמות ההרפתקן (זכות)

השחקן יכול להזיז את ההרפתקן שלו, מספר בלתי מוגבל של משבצות כול עוד הוא מסוגל לנוע על השביל. בזמן ההתקדמות, מותר לקפוץ מעל אוצרות, שומרים והרפתקנים אחרים.

בשביל לזכות באוצר, חייבים להגיע ממשבצת אחרת. כלומר, זה בלתי אפשרי לעמוד מעל האוצר ולהמתין עד שמותר להרים אותו.

קלף האוצר

כל קלף אוצר מראה את סוג האוצר במרכז, הערך המספרי שלו והמטבע שהשחקן יקבל במידה ויחליט למסור אותו. בנוסף לכך, הקלפים עם הערך מ1 עד 6 מאפשרים לצאת לדו קרב חוזר והקלפים מ7 עד 12 מאפשרים סיבוב נוסף. השחקן יכול לבחור בין קבלת המטבע בתמורה לקלף או לבצע את הפעולה שרשומה עליו.

3. איסוף האוצר

השחקנים יכולים לאסוף את האוצר בסדר עולה בלבד.

שחקן שמגיע לאוצר הנמוך ביותר שנותר על הלוח – מניח אותו גלוי לידו. במידה ולשחקן יש גם קלף אוצר עם אותו הערך, אז הוא רשאי להשתמש בו. קלפי אוצר שכבר היו בשימוש, נשארים הפוכים ליד השחקן. בסוף המשחק, השחקן מקבל מטבע עבור כול קלף אוצר שלא היה בשימוש. שחקן שלוקח אוצר, איננו רשאי להמשיך לנוע על הלוח. (הוא כן רשאי לשחק סיבוב כפול).

דוגמא: שני האוצרות עם הערך 1 ו 2 כבר נאספו. רקפת מזיזה את המבוך כך שהדמות שלה תגיע לאוצר השני עם הערך 2. היא נעמדת על המשבצת עם האוצר ואוספת אותו. ברשותה קלף אוצר עם הערך 2, ולכן היא מחליטה להמיר את הקלף בכסף במטבע. עתה, כל השחקנים מנסים להשיג את קלף האוצר עם הערך 3.

3.1. זורק את קוביית הדרקון (חובה)

כל שחקן שמקבל אוצר, זורק את קוביית הדרקון. הקובייה מציינת את גודל הסיבוב שהדרקון יבצע על צירו. הדרקון מאיים על המסדרון שעליו הוא מצביע. במידה והמתקבל השומר השחור או הלבן, אז הוא מאיים על כול המסדרון שבו הוא נמצא.

שים לב: המבוך שמתחת לדרקון איננו מהווה חלק מהמסדרון.

3.2. ההרפתקן מאויים? צא לדו קרב!

אחרי שזורקים את קוביית הדרקון, בודקים אם חלק מההרפתקנים מאויים. במידה וכן, ההרפתקן יוצא לדו קרב עם הדרקון או השומר בהתאם למצב. במידה ויותר מהרפתקן אחד מאויים, אז השחקן שנמצא הכי קרוב (סופרים משבצות) למקור האיום יוצא לדו קרב. במידה וקיים שוויון, אז כל השחקנים שקרובים לאיום יוצאים לדו קרב, כך שכל אחד בתורו מגן על האוצר שברשותו. במידה ולשחקן המאויים אין אוצר, אז הוא פטור מהדו קרב.

השחקן צריך לזרוק את קובית הדו קרב. במידה והקובייה מראה את הערך 1 עד 3 אז השחקן מפסיד את האוצר עם הערך הנמוך ביותר. האוצר המופסד מוחזר לקופסא. אי אפשר להפסיד מטבעות כסף. במידה וברשות השחקן קלף אוצר עם היכולת לחזור על הפעולה בשנית, אז מותר לזרוק הקוביה בשנית. ניתן לנצל את הקלף פעם אחת בלבד.

במידה ומתקבל הערך 4 עד 6 – אז השחקן איננו מפסיד את האוצר.

מערת הדרקון

בזמן הזזת המבוך, יתכן והשחקן ימצא את עצמו מתחת לדרקון. אסור לדחוף את השחקן מתחת לדרקון או למשוך אותו החוצה. האזור שמתחת לדרקון איננו נחשב לחלק מהמסדרון של המבוך. שומרים שנמצאים מתחת לדרקון אינם יכולים לאיים.

4. משחק קלף כפול (זכות)

שחקן המשתמש בקלף המאפשר סיבוב נוסף, רשאי לבצע סיבוב נוסף אחרי שסיים את הסיבוב הנוכחי (הזזת המבוך, התקדמות עם ההרפתקן וכו'..).

הוראות משחק – חלק שני

ברגע שהאוצר השני עם הערך 6 נאסף, אז מניחי את 12 האוצרות עם הערכים 7 עד 12 על הלוח בהתאם לתרשים. יתכן וחלק מהאוצרות יונחו ביחד עם הרפתקן או שומר. לאחר הנחת האוצרות, מתחיל החלק השני של המשחק.

דו קרב סופי וסיום המשחק

המשחק מסתיים כאשר שחקן מנצח בדו קרב סופי נגד הדרקון. בשביל לצאת לדו קרב, השחקן חייב להיות בתוך השביל המאוויים ע"י הדרקון. בשביל לנצח את הדרקון, חייבים לזרוק את קוביית הדו קרב 3 פעמים ולהגיע לסכום של לפחות 12 נקודות. לאחר כל פעם שזורקים את הקוביה, מותר להשתמש בקלף המאפשר את זריקת הקוביה בשנית.

אם השחקן מפסיד את הקרב, אז הוא חייב למסור את האוצר עם הערך הנמוך ביותר שברשותו והתור עובר הלאה.

במידה והשחקן מנצח בדו קרב, אז הדרקון הפסיד והוא מונח לפניהם. לדרקון יש ערך של 15 נקודות.

דוגמא:

השחקנים אספו את כל 24 האוצרות. בתור של סיוון, היא מתייצבת לפני הדרקון ויוצאת איתו לדו קרב. בפעם הראשונה שהיא זורקת את הקוביה מתקבל הערך 3. בזריקה השנייה היא מקבלת את הערך 2 ומחליטה להשתמש בקלף האוצר האחרון שברשותה (הזכות לזרוק הקוביה בשנית). בזריקה החוזרת מתקבל הערך 5. נכון לעכשיו יש לסיוון 8 נקודות.

עתה היא זקוקה לפחות לערך 4 בשביל לנצח את הדרקון.

חישובי סיכום

מסכמים את כל האוצרות בהתאם לערך הרשום אליהם. מקבלים 5 נקודות עבור כל מטבע. השחקן שניצח את הדרקון זוכה ב 15 נקודות נוספות.

השחקן עם מירב הנקודות מנצח. במידה וקיים שוויון, אז השחקן שברשותו מרבית האוצרות מנצח.

דף מידע

ניתן להשיג בלעדית ב"תיבת נח" זכרון יעקב

טלפון: 04-6291204

שעות פתיחה: א-ה: 10:00-19:00 יום ו: 9:00-16:00

כתובת: רחוב המייסדים 56 זכרון יעקב, המדרחוב

לתשומת ליבכם:

1. נפתח מועדון לקוחות חדש עם הנחות על כל משחקי החנות ללקוחות "תיבת נח". להצטרפות נא שילחו את שמות ילדכם, תאריך הלידה ומקום המגורים, ובכל חודש תינתן הנחת יום הולדת גדולה לילדי החודש על מנת שתוכלו לפנקם במתנה ייחודית מ"תיבת נח".

כתובת E-MAIL להצטרפות: NOAHSARK56@walla.CO.IL

2. המשחק תורגם מגרמנית לעברית ע"י משפחת פומר שמפרדס חנה. הוראות המשחק ניתנות בחינם לכל הלקוחות של החנות תיבת נח שבמדרחוב זכרון יעקב. הכתובת להורדת הוראות הפעלה: <http://www.yoram.de/games.php>

חדש!! חדש!! חברי מועדון הלקוחות נהנים מקניה שישית מתנה.

אנו מאחלים לכם המון שעות של הנאה במשחק לימודי זה.