

# פיל וחתול

## בהרפתקה במסלול

4-2 שחקנים, גיל 4 ומעלה.

### תכולת המשחק

- לוח משחק ועליו מסלול המירוץ
- פילים וחתולים ב-4 צבעים (פיל וחתול מכל צבע)
- קוביית משחק שעליה מופיעות הצורות המרכיבות את מסלול המירוץ

### מטרת המשחק

להיות השחקן הראשון שמצליח להגיע עם הפיל והחתול לנקודות הסיום.

### הרעיון שמאחורי המשחק

החתול בורח מהכלב, הפיל נבהל מהעכבר, וכולם ממהרים אל נקודת הגמר. האם תזיזו את החתול או את הפיל? איזו צורה על הלוח תקדם אתכם מהר ובטוח יותר? כדי לנצח עליכם להפעיל כישורי אסטרטגיה, תכנון מהלכים וקבלת החלטות. זה לא עוד משחק מזל, זהו משחק של החלטות אמיצות!

### תחילת המשחק

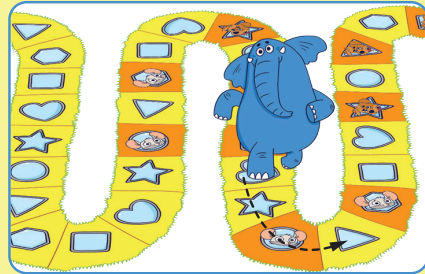
כל שחקן בוחר צבע ומקבל פיל וחתול בצבע שבחר. את הפילים מעמידים בנקודת הזינוק של הפילים. את החתולים מעמידים בנקודת הזינוק של החתולים. השחקן הצעיר ביותר משחק ראשון, ואחר כך משחקים עם כיוון השעון.

### דוגמה

יובל הטיל את הקובייה והיא מראה משולש. יובל בודק ומגלה שאם יקדם את החתול למשולש הבא הוא יגיע למשולש עם כלב, ואז יהיה עליו לחזור למשולש הקודם.



יובל מחליט לקדם את הפיל שלו למשולש הבא.



### סיום המשחק

כשאחד השחקנים מצליח להגיע ראשון לשת נקודות הסיום - של הפיל ושל החתול - הוא המנצח!

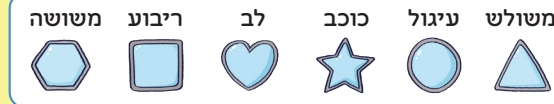
### גרסה לשחקנים צעירים

השחקן שמגיע עם אחת החיות שלו - הפיל או החתול - לנקודת הסיום, הוא המנצח!



### מהלך המשחק

מטילים את קוביות הצורות לפי התור. הקובייה מורכבת מכל הצורות המופיעות על לוח המשחק:



הצורה שיוצאת בקובייה קובעת לאיזו משבצת במסלול אפשר להתקדם. בחרו עם איזו חיה ברצונכם להתקדם: הפיל או החתול שלכם. אם מגיעים עם הפיל למשבצת שבה מופיע עכבר, הפיל "נבהל" וחוזר אחורה במסלול למשבצת הקודמת שבה מופיעה הצורה שהתקבלה בקובייה. לעומת זאת, אם מגיעים עם הפיל למשבצת שבה מופיע כלב, הפיל "מתעודד" וקופץ קדימה במסלול למשבצת הבאה שבה מופיעה הצורה שהתקבלה בקובייה. החתול מתנהג בצורה הפוכה: כאשר החתול מגיע למשבצת שבה מופיע עכבר הוא "מתעודד" וקופץ קדימה, וכאשר הוא מגיע למשבצת עם כלב הוא "נבהל" וחוזר אחורה, בהתאם לצורה המופיעה בקובייה.



# TRICKY TRACK

LITTLE STEPS, BIG SURPRISES!

## Game Rules

2-4 players, ages 5+

### Contents

- Game board
- 4 elephants and 4 cats (in 4 colors)
- 1 die with 6 shapes

### Every turn is a chance to think!

The cat escapes the dog, the elephant evades the mouse – and everyone's racing to the finish line!

Will you move the cat or the elephant? Which shape is safest?

Landing on a mouse or a dog can help you – or slow you down.

To win, you'll need to pay attention, make smart choices, and plan your next move. It's not just about luck – it's about thinking one step ahead!

### Object of The Game

Be the first player to reach the end of the track – with both the cat and the elephant.

### Beginning of The Game

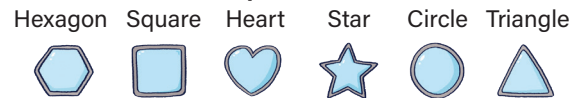
Each player chooses a color to play with. All cats and elephants in the chosen colors are placed at their starting positions.



### Playing The Game

The youngest player goes first. Players take turns rolling the die and choosing whether to move **the cat** or **the elephant** to the next space that matches the shape shown on the die.

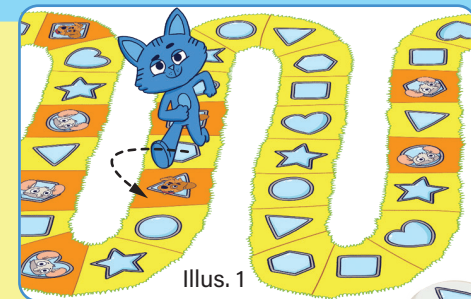
#### The shapes on the die



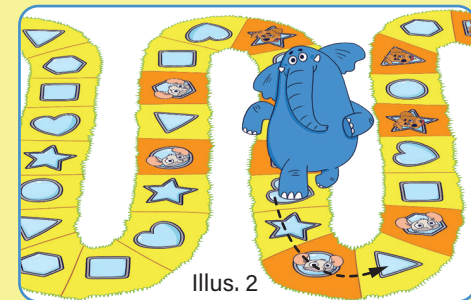
- If the cat lands on a mouse: it jumps forward to the next space with the same shape.
- If the cat lands on a dog: it jumps back to the previous space with the same shape.
- If the elephant lands on a mouse: it jumps back to the previous matching shape.
- If the elephant lands on a dog: it jumps forward to the next matching shape.

### Example

Alex rolls the die and gets a triangle. If he chooses to move the cat to the next triangle, it will land on a dog and therefore must jump back to the previous triangle. (Illus. 1)



Alex decides to move his elephant forward to the next triangle. (Illus. 2)



### End of The Game

The game ends when **both the cat and the elephant** of one color reach the end of the track. This player is the winner!

### Version for Younger Players

To make the game easier for younger children, you can end the game as soon as **either** the cat **or** the elephant reaches the end of the track.

