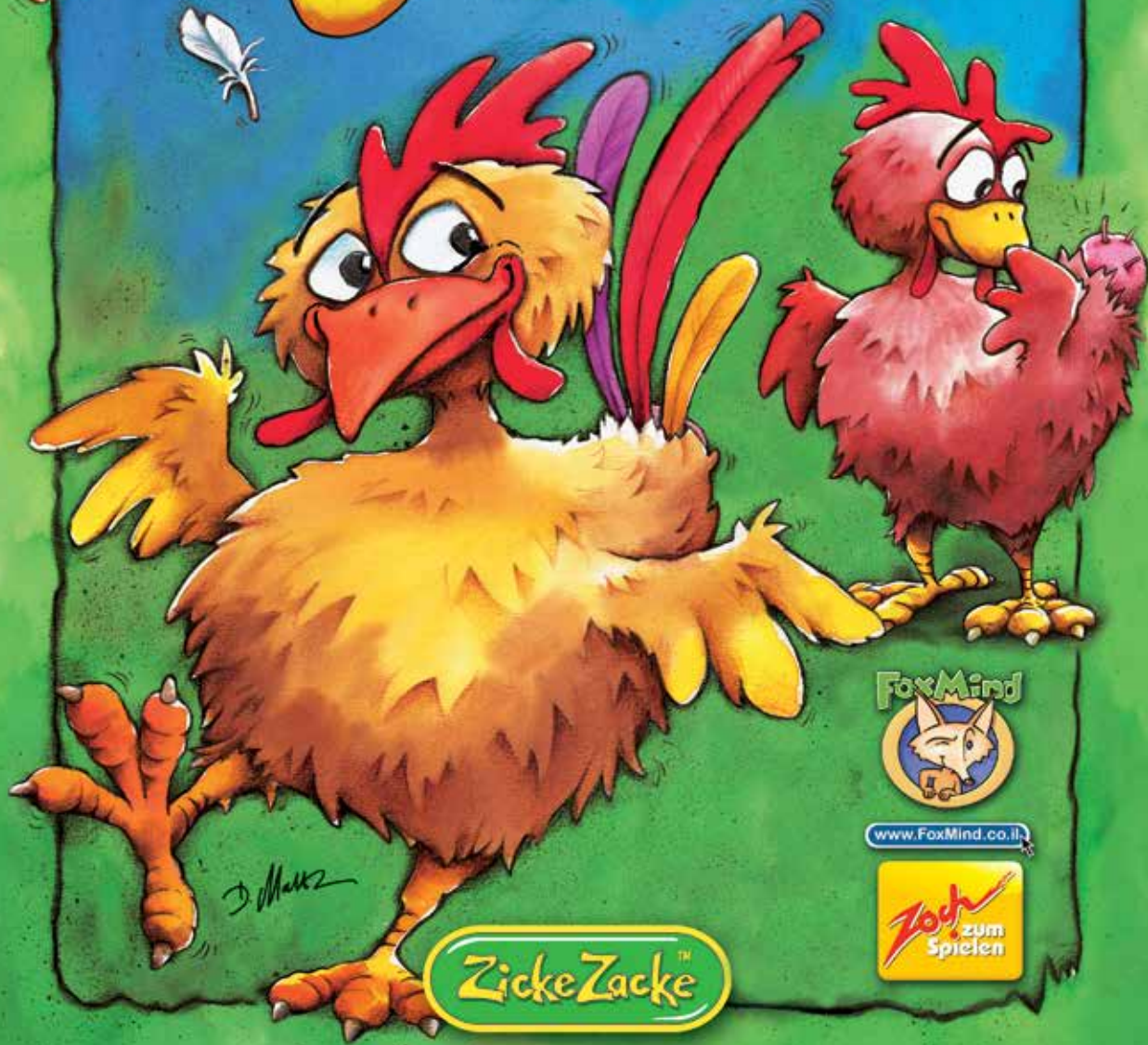


גבא נזה

חוזרת הוראות



www.FoxMind.co.il



ZickeZacke™

גבס נוצה

תחרות זכרון מלהיבה

ל-4-2 משתתפים

בגילאי 4+

בחצר המשק מהומה גדולה. התרנגולים מתאמנים לקראת האולימפיאדה! המקצוע: מריטת נוצות!

כל תרנגול מנסה למרוט את נוצותיהם של שאר התרנגולים, ובאותה העת למנוע מתרנגולים אחרים למרוט את נוצותיו שלו.

התרנגול שמצליח להשיג את שאר התרנגולים ולהשאיר אותם חסרי נוצות - מנצח!

אבל כדי למרוט לתרנגול נוצות צריך להשיג אותן וזו משימה לא פשוטה בכלל!

רק בעלי יכולת זכרון יוצאתמן הכלל יוכלו לזכור היכן נמצאים כל הפריטים שמפודרים

בחצר ולהשיג את ידיביהם. תרנגול שאינו חד ראיה והבתנה, ימצא עצמו חיש מהר עירום וללא נוצות

תכולת המשחק:

24 ביצים עם איורים שונים עליון

12 מתומנים עם איורים שונים עליון

4 תרנגולים

4 נוצות



www.FoxMind.co.il

מיוצר בגרמניה ע"י נוריס. משווק בישראל
ע"י פוקסמיינד בע"מ, כפר ורדים, מרווה 12
טל' 03-9092034 513226795
Made in Germany by Noris. Distributed in
Israel by FoxMind Ltd. Kfar Vradim Marva 12

info@FoxMind.co.il www.FoxMind.co.il

© 1998 ZOCH VERLAG

WWW.ZOCH-VERLAG.COM

AUTHOR:

KLAUS ZOCH

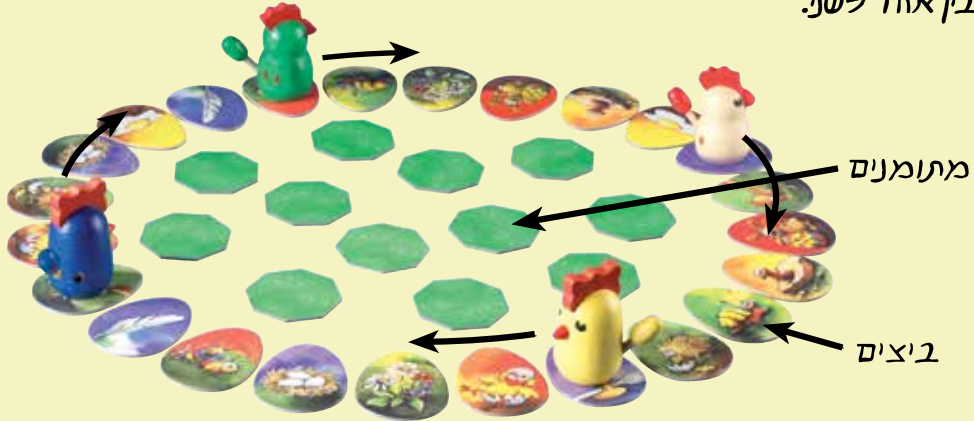
ILLUSTRATION:

DORIS MATTHÄUS



הכנת המשחק

יש לערבב את 12 המתומנים ולהניחם כשפניהם מטה במרכז השולחן. יש להניח את 24 הביצים כשפניהן מעלה מסביב למתומנים, כך שיצרו מעגל סגור. כל משתתף בוחר תרנגול, ממקם בדגנו נוצה בצבע תואם לו ומציב אותו על הביצה הקרובה אליו. שימו לב שיש להציב את התרנגולים כך שהמרחקים ביניהם יהיו שווים ככל האפשר. כלומר, אם יש 4 תרנגולים אז יהיה רווח של 5 ביצים בין אחד לשני.



מהלך המשחק

התרנגולים מתקדמים על גבי מעגל הביצים עם כיוון השעון. המשתתף הצעיר ביותר מתחיל, הוא מסתכל על האיור המופיע על-גבי הביצה שלפניו (משמאל לתרנגול שלו) ולאחר מכן הופך את אחד המתומנים באופן בו כל המשתתפים יוכלו לראות את האיור שבצידו השני. אם האיור על-גבי המתומן הזה לזה שעל הביצה שלפניו, המשתתף מקדם את התרנגול שלו ומניח אותו על הביצה.



המשתתף מחזיר את המתומן למקומו, כשפניו מטה, וכעת הוא מנסה למצוא את המתומן עליו יש איור הזהה לזה שעל הביצה הבאה, וכך הלאה. המשתתף

ממשיך לקדם את התרנגול שלו על גבי מעגל הביצים כל עוד הוא מצליח להתאים את האיורים ולמצוא דוגות של איורים זהים. משתתף שטעה והפך מתומן שעליו איור שונה מזה שעל הביצה, לא מקדם את התרנגול שלו והתור עובר למשתתף הבא אחריו.

תפיסת הנוצה

כשתרנגול מגיע אל הביצה שמאחורי תרנגול אחד, הוא שואף להשיג אותו. בשביל לעשות זאת הוא מתבונן בביצה שלפני התרנגול שלפניו ומנסה להפוך את המתנמן עם האיור הזהה. במידה והוא מצליח, התרנגול שלו מדלג מעל לתרנגול של היריב ולאחר מכן מורט אתנצותיו וממקם אותן בדג בתרנגול שלו (איורים 1 ו-2).

לאחר מכן, הוא ממשיך לשחק ולהתקדם לביצה הבאה בתור וכך הלאה, עד שהוא טועה והתור עובר עובר למשתתף הבא.



באיורים 1 ו-2 המשתתף הגיע אל הביצה שמאחורי תרנגול אחד, כעת הוא שואף להשיג אותו ולכן הוא מתבונן בביצה שלפני התרנגול שלפניו. במקרה הזה מופיע על הביצה איור של ביצת עין, לכן המשתתף מנסה להפוך מתנמן על-גביו מופיע גם כן איור של ביצת עין.



אם הוא מצליח למצוא את המתנמן המתאים, הוא מדלג מעל לתרנגול היריב וזוכה בנצותיו. משתתף יכול לדלג מעל 2 או 3 תרנגולים, כל עוד הם מסודרים אחד אחרי השני ללא רווחים ביניהם.



באיור 3 המשתתף המשיך בתרנגול הכחול יכול לדלג מעל שני התרנגולים האחרים בבת אחת ולזכות בכל נצותיהם, זאת במידה ויצליח למצוא את המתנמן עם איור החילדון.

סיום המשחק

המשתתף שתרגולו מצליח לאסוף אתנצותיהם של כל התרנגולים במשחק, מנצח!