



# יער הצפון

## הוראות משחק

משימת חיפוש בין העצים

משחק מאת: ג'ק צימט  
6-2 משתתפים, גיל 5+, 15 דקות.

ברחבי יערות ארצות הצפון, בטבע קסום ומושג, מתחבאות חיות: שועלים, דורבנים, בונים, ינשופים ואיילים. עזרו לצמד החוקרים למצוא אותן!

במשחק זה הופכים את דיסקיות העץ כדי לגלות את החיות המסתרות בצידן האחר. שמרו על ערבות ועל זיכרון חד כדי לגלות היכן מתחבאות חיות היער.

### תכולה

10 אריחי חיות, 10 דיסקיות עץ דו-צדדיות, מטבעות עץ ושקית לשמירה על חלקי המשחק.

### מטרת המשחק

לחשוף 4 חיות זהות ולצבור את מספר הנקודות הגבוה ביותר.



### הכנת המשחק

ערבבו את דיסקיות העץ והניחו אותן במעגל במרכז השולחן. בכל צד של הדיסקיות מופיעה חיה שונה.

**שימו לב:** אם בשלב זה ישנן 4 חיות זהות גלויות הפכו אחת מהן באופן אקראי.

ערבבו את האריחים והניחו אותם בערימה מחוץ למעגל הדיסקיות, כשפניהם כלפי מטה. חלקו 6 מטבעות לכל שחקן, ואת היתרה הניחו ליד ערימת האריחים.



## מהלך המשחק

### 1. חשיפת אריח

משכו את האריח העליון מהערימה והניחו אותו כשפניו כלפי מעלה במרכז מעגל הדיסקיות. כעת חפשו בין הדיסקיות שבמעגל את החיה שמופיעה על האריח.

### 2. מציאת החיות המסתרות

השחקן הפותח הופך דיסקית מהמעגל לפי בחירתו.

אם החיה שחשף זהה לזו שעל האריח, השחקן לוקח מטבע ממרכז המעגל וזוכה בתור נוסף. אם אין מטבעות במרכז המעגל, השחקן לוקח מטבע משחקן אחר שהוא בוחר. השחקן יכול להמשיך להפוך דיסקיות או לעצור ולסיים את תורו. אם החיה שנחשפה **שונה** מזו שמופיעה על האריח הפתוח, השחקן ישים מטבע שלו במרכז המעגל ויסיים את תורו. התור עובר לשחקן הבא.

ממשיכים להפוך דיסקיות, עד שהחיה שעל האריח נחשפת על גבי 4 דיסקיות. נסו לזכור את החיות שהופכים, זה יעזור לכם בסבבים הבאים!

השחקן שחשף את החיה על גבי הדיסקית הרביעית, זוכה בכל המטבעות שנמצאים בתוך המעגל, וכן באריח שבמרכז המעגל. אם אין מטבעות במעגל, השחקן זוכה רק באריח.

## סבב חדש

אחרי שכל 4 החיות נחשפו, מתחיל סבב חדש של חיפושים. השחקן הבא משמאל פותח אריח חדש ומחפש 4 חיות חדשות.

אם החיה שעל האריח כבר חשופה על גבי 4 דיסקיות במעגל, מחזירים את האריח לערימה ופותחים אריח אחר במקומו.

## סיום המשחק

כאשר נגמרים האריחים בערימה, המשחק מסתיים. כל שחקן סופר כמה מטבעות וכמה אריחים יש לו.

כל מטבע שווה נקודה אחת, וכל אריח של חיה שווה 2 נקודות. השחקן שצבר את סכום הנקודות הגבוה ביותר - הוא המנצח!



## הידעת?

עצים מחטניים נפוצים ביערות הצפון. המחטים שלהם סופגות אור שמש רב, וכך שומרות על עצמן מקיפאון.



If the animal is different than the one shown on the tile, the player must put one token in the circle and their turn is over. It's the next player's turn. Players continue until all 4 animals are discovered. When a player finds the fourth animal in the family, that player wins all the tokens from the circle as well as the tile. If there are no tokens in the circle, the player only takes the tile. Then, the player to their left will start the next round.



### New Round

After the whole family has been found, a new round of searching starts with: **1** drawing a new tile and **2** finding the animals.

If all four members of the family shown on the new tile are already visible, the tile is placed at the bottom of the deck and a new tile is drawn instead. When all tiles have been used, the game is over.

### End of the Game

When there are no tiles left to play, the game ends.

To determine a winner, players count the number of tokens and tiles they've won.

Each token is worth 1 point and each animal tile is worth 2 points.

The player with the highest score wins.



## Did you know?

Coniferous trees are the most common species in the Taiga. Their needles absorb more sunlight to prevent them from freezing.



# TAIGA Game Rules



## A woodland game by Jacques Zeimet

Ages: 5+, Number of players: 2-6, Duration: 15 minutes

Throughout the great northern Taiga, families of red foxes, porcupines, beavers, snowy owls and caribous are hiding. Help our two zoologists Olivia and Noah to find the different families, to better study them.

### Contents

10 tiles, 10 wooden discs, wooden tokens, cotton bag.

### Object of the game

The player with the most points at the end of the game wins.

### Setup

Mix up the wooden discs and place them in a circle at the center of the table. Each disc has a different animal on each side. If four discs show the same type of animal, randomly flip one of them.

Shuffle the tiles to form a draw pile and place it, face down, outside the circle.

Deal 6 tokens to each player. The remaining tokens are set aside.

### How to Play

#### 1. Turn up one tile

Draw the top tile from the draw pile, and place it face up in the center of the circle.

The animal shown is the one players will be looking for this round.

#### 2. Find the hidden animals

The first player flips over a wooden disc of their choice.

If the animal is the same as the one shown on the tile, the player takes a token from the circle and plays again. If there are no tokens in the circle, the player takes one from another player of their choice. Then, they can play again or pass their turn.

