

פליפולו כראמל

גול מנצח בגדול!

2-4 משתתפים, גיל +5

תכולת המשחק

- 4 סטים של 12 אריחים דו-צדדיים, כל סט בצבע מסגרת אחר.
- 4 לוחות דו-צדדיים.

מטרת המשחק

לסדר כמה שיותר מהר את אריחי הדמויות שלכם בהתאם ללוח. כאן אין כמעט זמן לחשוב - המהירות מנצחת! אם תחליטו לשחק בסדרה של סבבים, מטרתכם תהיה לצבור את סכום הנקודות הקטן ביותר במהלך חמשת הסיבובים של המשחק.

הכנת המשחק

כל שחקן מקבל לוח אקראי אחד ו-12 אריחים בעלי מסגרת באותו צבע, ומניח אותם לידו על השולחן.

מהלך המשחק (לוח משחק אישי)

סופרים אחת-שתיים-שלוש, והופכים את לוח המשחק. כל שחקן מנסה לסדר את האריחים שלו על הלוח כמה שיותר מהר, כל דמות במקום שלה. אל תשכחו - האריחים הם דו-צדדיים! במקרים רבים תגלו שהאריח האחרון אינו מתאים למקום האחרון שנותר על הלוח, ולכן עליכם להחליף אותו עם אריח אחר שהונח קודם לכן.



השחקן הראשון שהתאים את כל האריחים לדמויות שבלוח חייב להכריז "גול מנצח בגדולי!" - והוא המנצח! אם אתם משחקים בסבבים, השחקן שמסיים ראשון את הסבב מקבל נקודה אחת, השני 2 נקודות, השלישי 3 נקודות וכן הלאה - ככל שיש פחות נקודות, כך טוב יותר. כדאי לרשום על דף את התוצאות של כל סבב. לאחר חמישה סבבים המשחק נגמר. המנצח הוא השחקן שצבר את סכום הנקודות הקטן ביותר בחמשת הסבבים של המשחק.

משחק לקטנטנים (גיל 3-4)

ניתן לשחק כמשחק לא תחרותי ליחיד. מניחים על השולחן את אחד מלוחות המשחק ו-12 אריחים מאותו צבע.

מטרת המשחק היא להניח את 12 האריחים על גבי לוח המשחק, כך שכל דמות על הלוח תהיה מכוסה על ידי אריח עם אותה דמות.

שימו לב! במהלך המשחק כדאי לעודד את הילדים לחפש דמויות משני צידי האריחים. כמו כן, במקרים רבים הילדים יגיעו למצב שבו האריח האחרון אינו מתאים למקום האחרון שנותר על הלוח, ולכן עליהם להחליף אותו עם אריח אחר שהונח קודם לכן. בהתחלה אולי יזדקקו לעזרה, אך לאחר כמה משחקים יוכלו לעשות זאת בעצמם.

אפשרויות משחק נוספות

אפשר להניח את האריחים לצד הלוח במקום על גבי הלוח (אופציה יותר מאתגרת), או לשחק עם לוח אחד משותף לכל השחקנים (זו האופציה המאתגרת ביותר).



מבוסס על סדרת הספרים "כראמל" מאת מאירה ברנע-גולדברג. © "כראמל" - כל הזכויות שמורות למאירה ברנע-גולדברג. משחק מאת: גלי שמעוני, צבי שלם. עיצוב הדמות: קרן מאי מטקלף אירום; רמי טל. עיצוב גרפי: אורית זוהר

© FoxMind, 2024. All rights reserved