

המבורך[®]

PAC-MAN



8+

2
5

15_{mn}



המבור



הוראות המשחק



המבור פק-מן

תכולה

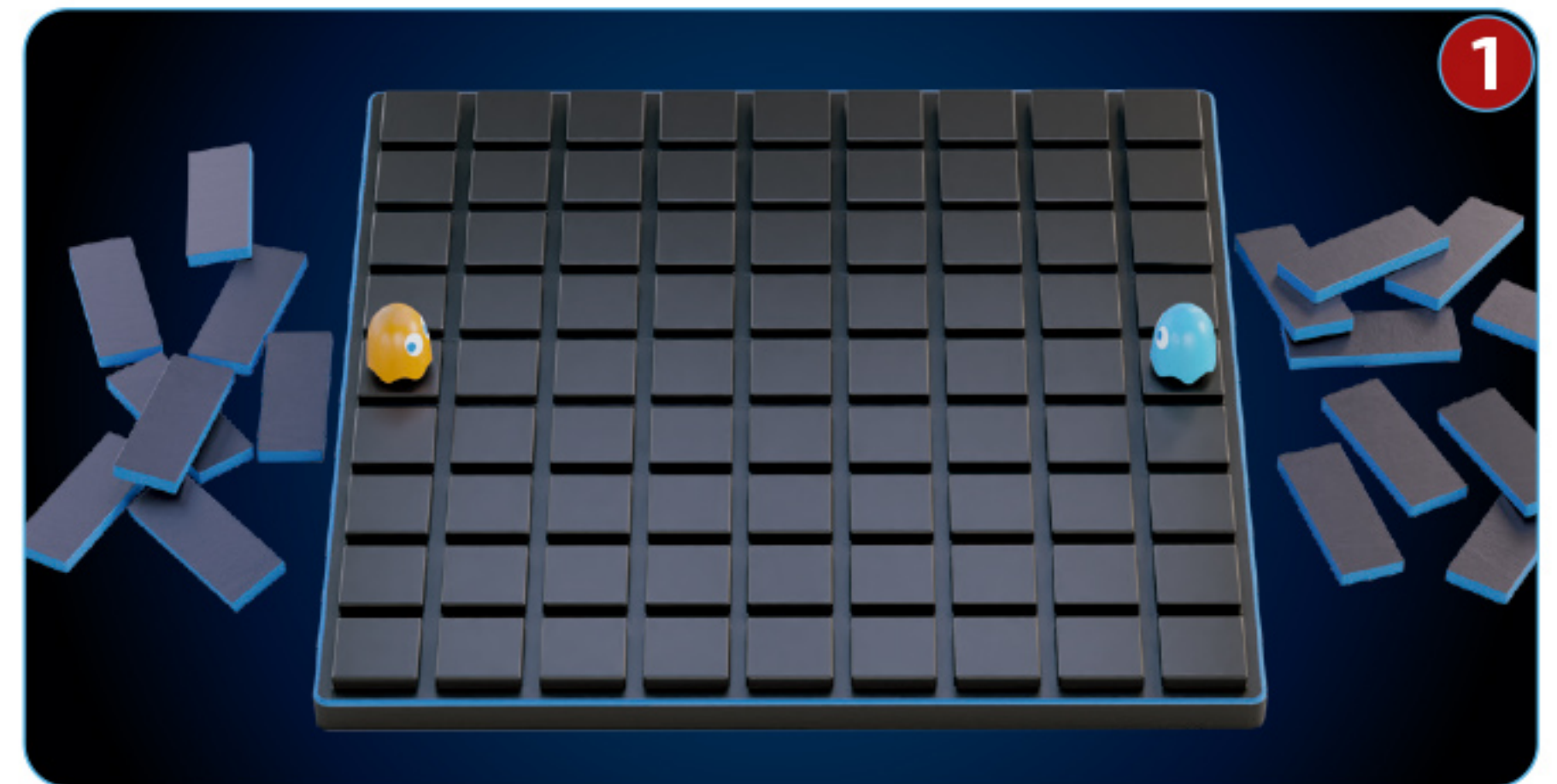
לוח משחק עם 81 ריבועים, 4 כלי משחק בדמויות רוחות הרפאים: בלינקי, אינקי, פינקי וקלייד, 1 כלי פק-מן, 20 מחסומים, 4 כדורי כוח ו-3 כלי חיים (לשימוש בגרסת המשחק הייחודית).

מטרת המשחק

להגיע ראשונים משורת ההתחלה אל השורה הנגדית

כללים למשחק של 2 שחקנים

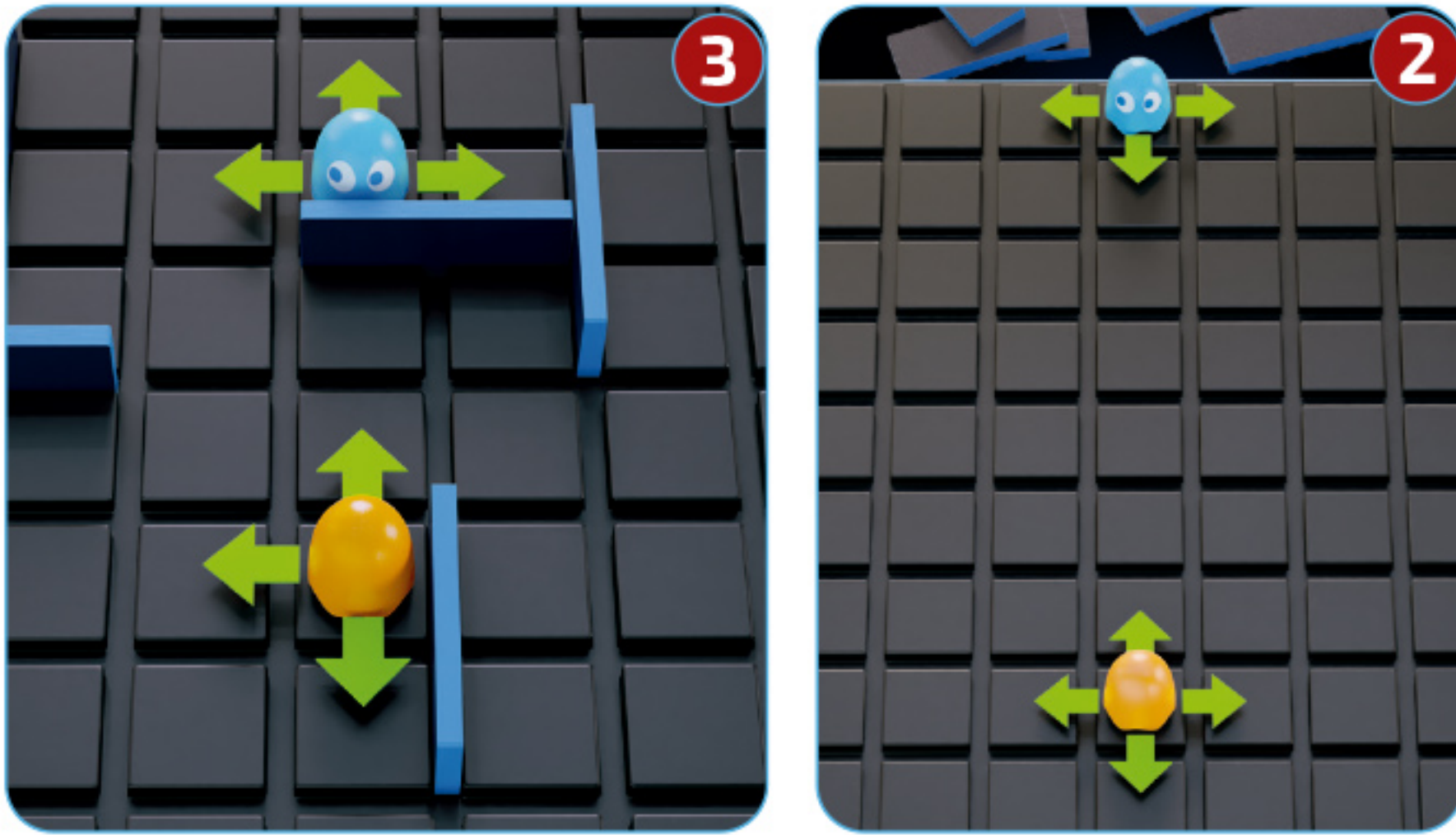
בפתיחת המשחק כל שחקן לוקח 10 מחסומים, ומשאיר אותם לידו. כל שחקן בוחר את כלי המשחק בדמות רוח הרפאים המועדפת עליו, ומניח אותו במרכז השורה הקיצונית הקרובה אליו. השחקנים מחליטים ביניהם מי ישחק ראשון. **1**



כל שחקן בתורו בוחר אם להזיז את כלי המשחק שלו או להניח מחסום. אם לא נותרו לו מחסומים, השחקן חייב להזיז את כלי המשחק שלו.

תנועת הכלים

הכלים יכולים לנוע ריבוע אחד בלבד בכל תור, בכיוון אופקי או אנכי, קדימה או אחורה. **2**
הכלים יכולים לנוע רק מסביב למחסומים ולא מעליהם. **3**

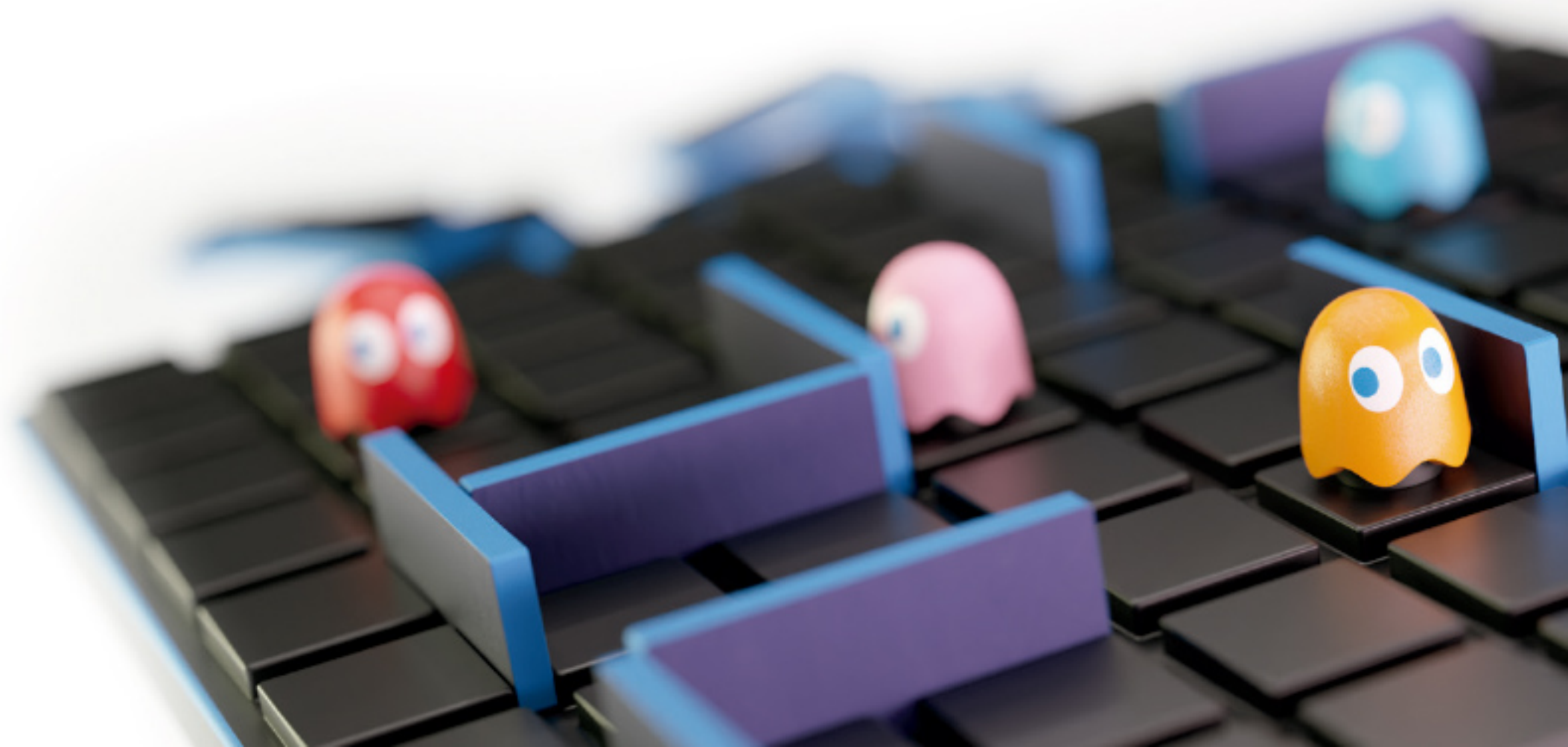
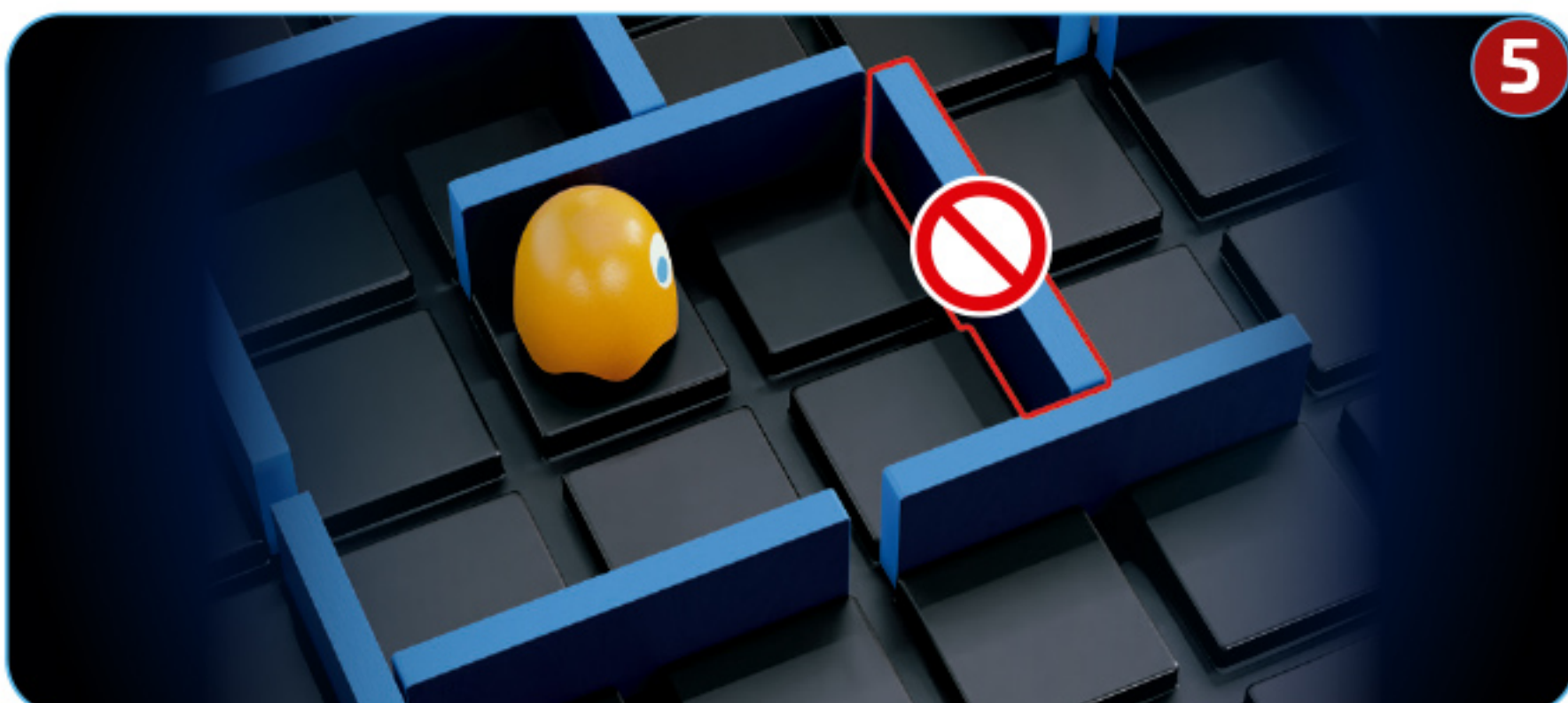


הקמת מחסומים

את המחסומים יש להניח בחריצים שבין הריבועים. **4**

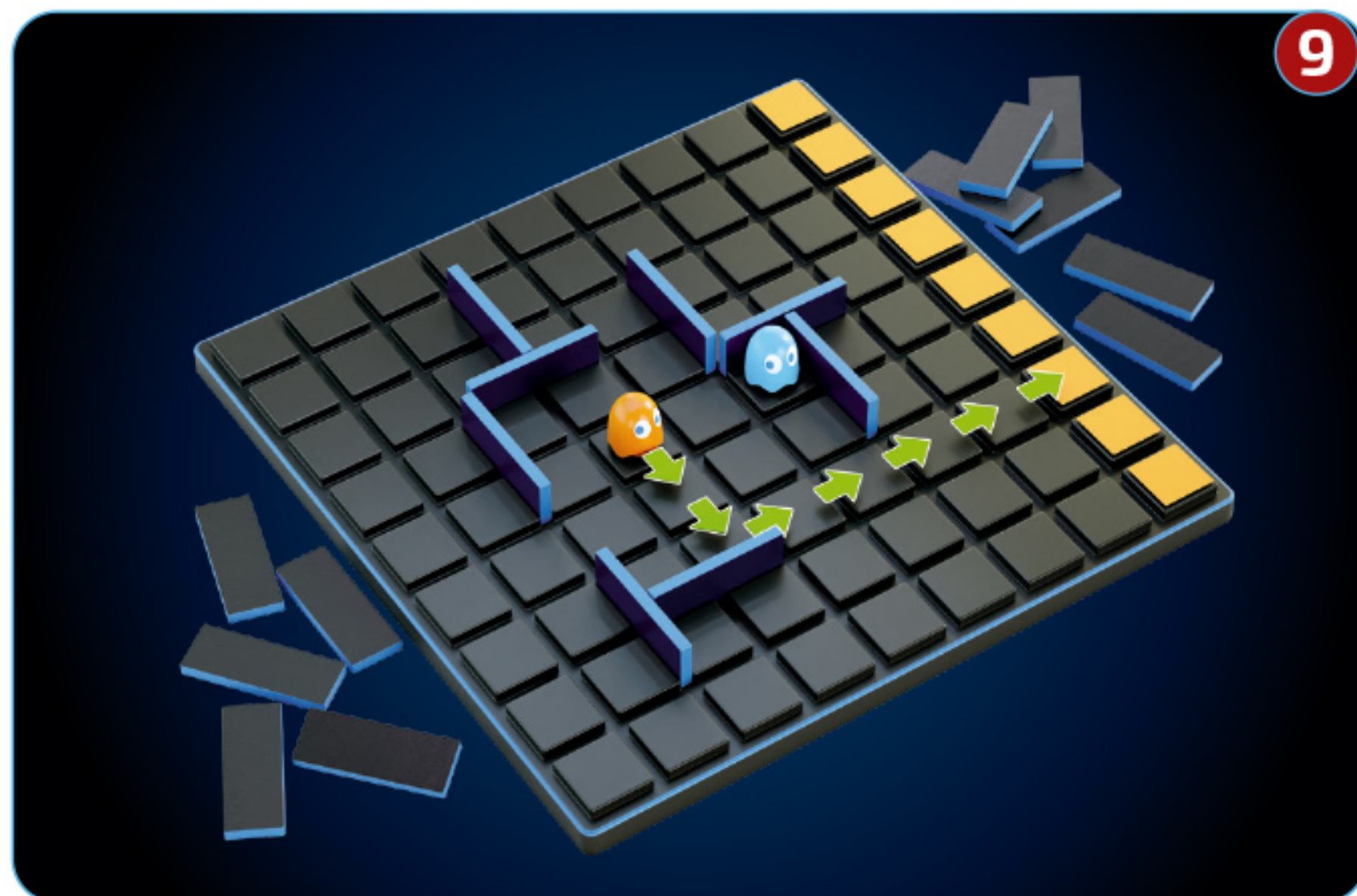


הקמת מחסומים מיועדת להאט את התקדמות היריב, אך אסור לחסום לו לגמרי את הגישה אל קו הסיום שלו. חייבים להשאיר לו מוצא כלשהו. **5**



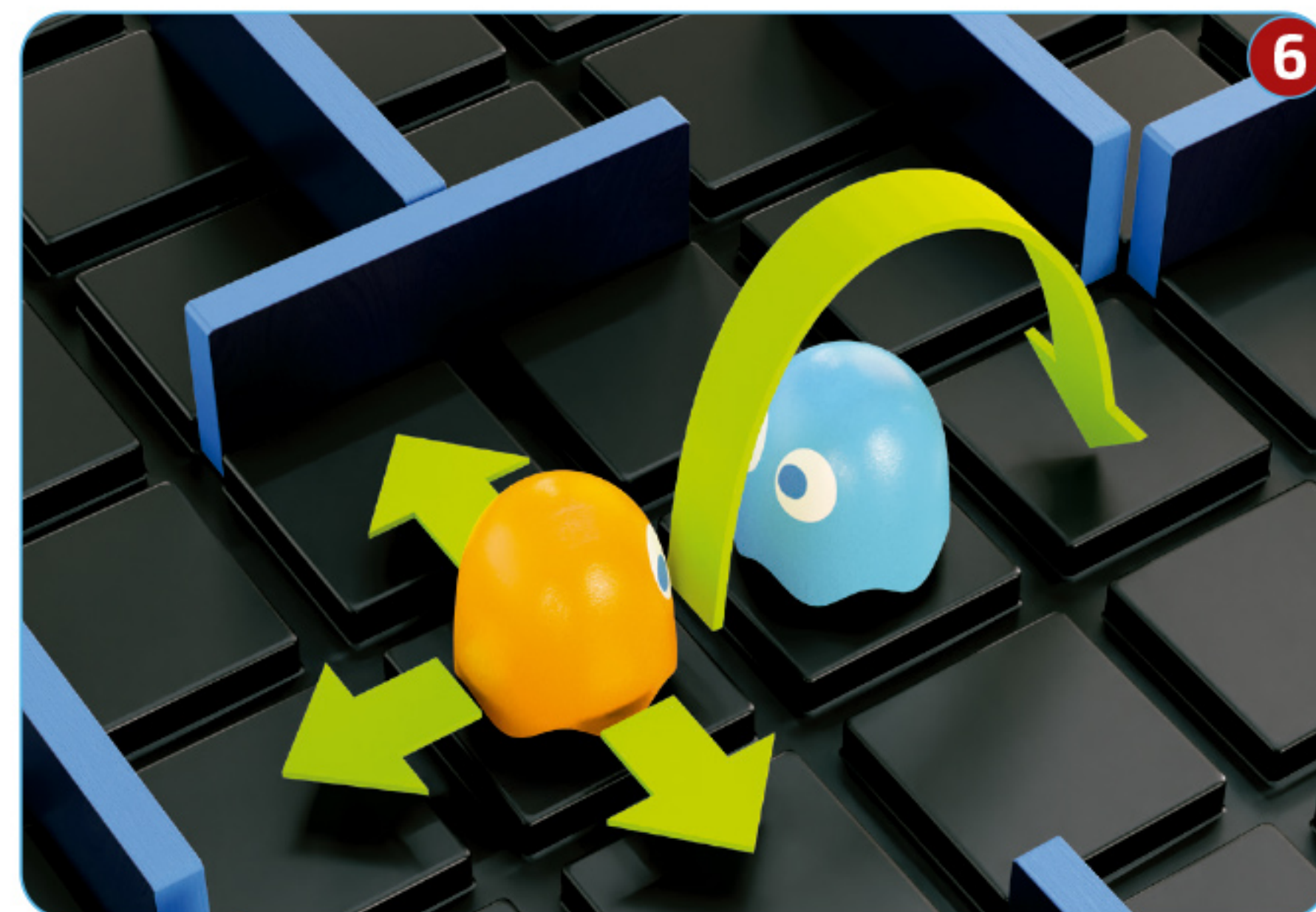
סיום המשחק

השחקן שמגיע ראשון משורת ההתחלה שלו אל אחד מ-9 הריבועים שבשורה הנגדית - ניצח במשחק. **9**



פנים אל פנים

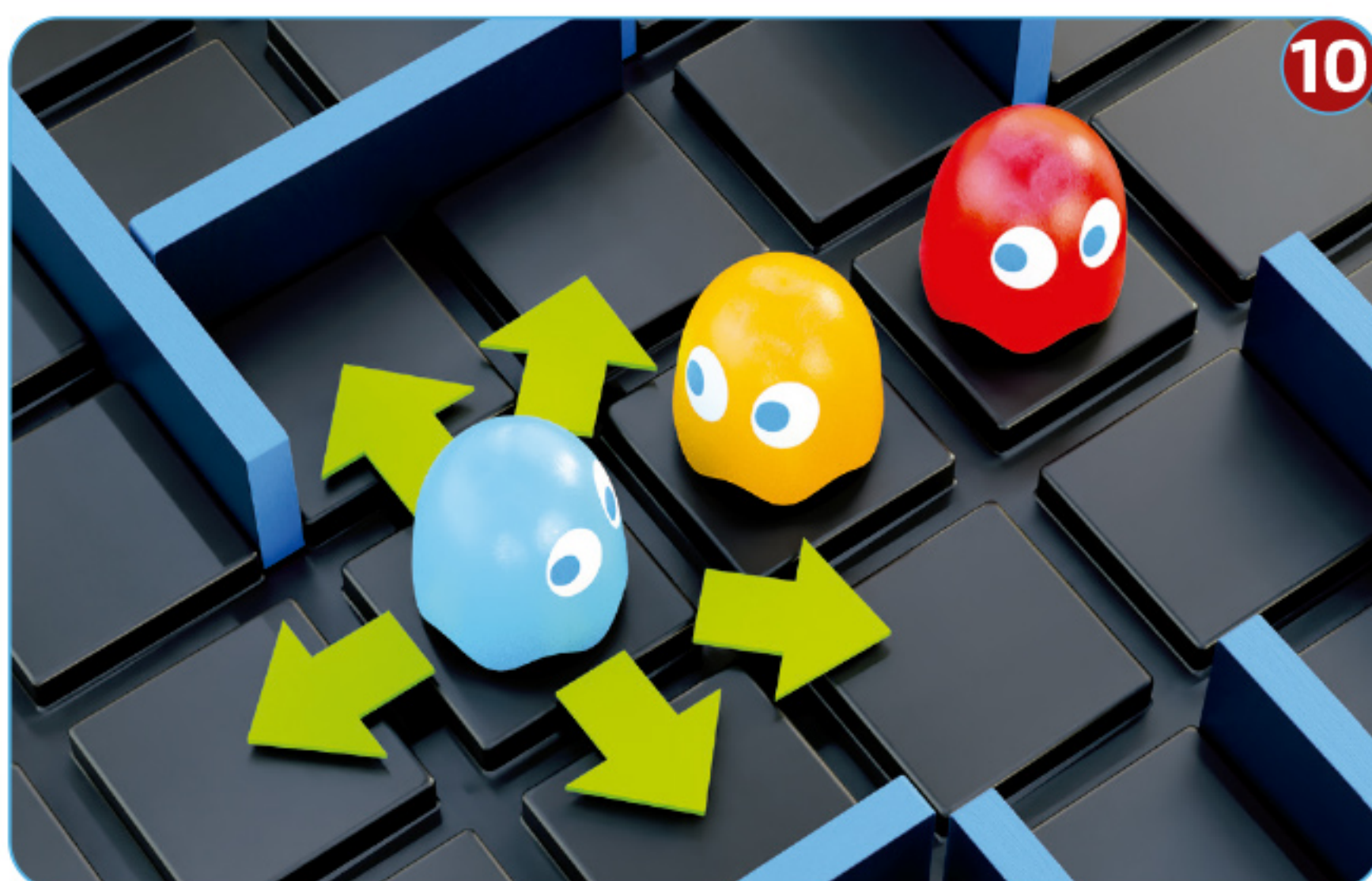
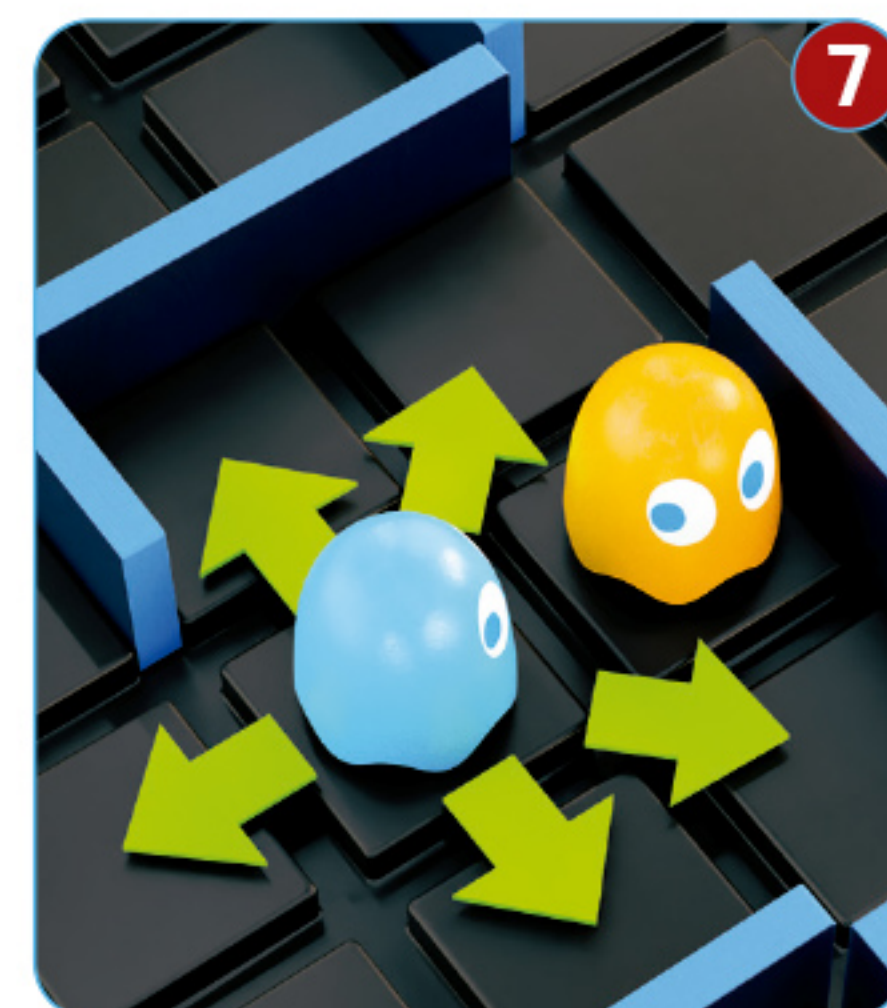
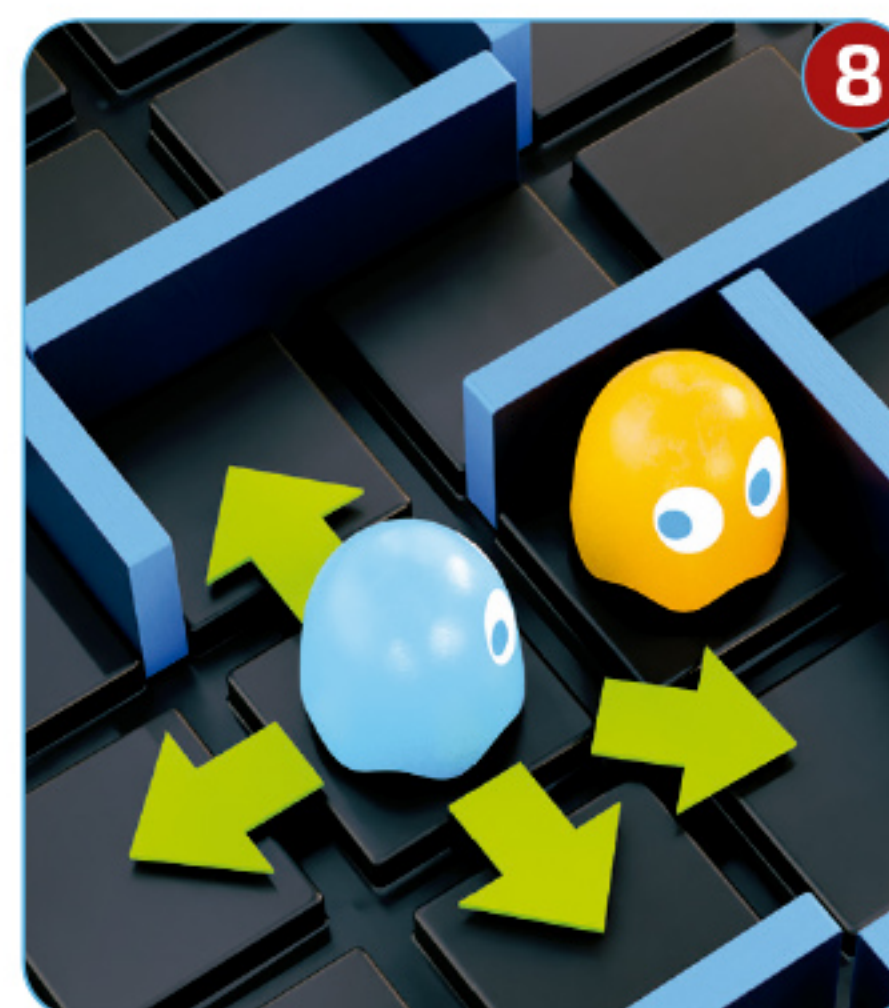
כאשר 2 כלים עומדים זה מול זה ב-2 ריבועים סמוכים ללא מחסום שמפריד ביניהם, השחקן אשר תורו לשחק רשאי לקפוץ מעל יריבו (להתמקם מאחוריו) ולמעשה להרוויח ריבוע נוסף בהתקדמות. **6**



כללים למשחק של 4 שחקנים

בפתיחת המשחק כל שחקן מקבל כלי בדמות רוח הרפאים שבחר, ומניח אותו על הלוח במרכז השורה הקיצונית הקרובה אליו. כל שחקן מקבל גם 5 מחסומים. שאר כללי המשחק זהים לחלוטין למשחק ל-2 שחקנים, אך לא ניתן לדלג מעל ליותר מכלי יריב אחד. **10**

במקרה שיש מחסום מאחורי כלי היריב, השחקן יכול למקם את הכלי שלו מימינו או משמאלו של כלי היריב. **7 8**





המבוך פק-מן

גרסת משחק ייחודית

משחק המחשב פק-מן נוצר על ידי Bandai Namco Entertainment Inc (Namco) לשעבר). המשחק יצא לראשונה ב-22 במאי 1980. עד היום הוא נחשב לאחד ממשחקי המחשב המוכרים ביותר של כל הזמנים. המבוך ופק-מן מציעים כעת גרסה ייחודית למשחק הקופסה, כזו שתגרום לכם להרגיש כמו במשחק המחשב.

מטרת המשחק



בגרסת משחק זו כללי התנועה של רוחות הרפאים ופק-מן אינם זהים, ואופן הניצחון שלהם שונה. פק-מן צריך לאכול את כל 4 כדורי הכוח. לשחקן שמשחק בתור פק-מן יש 3 כלי חיים להשגת המטרה. על רוחות הרפאים לתפוס את פק-מן 3 פעמים לפני שפק-מן עצמו יאכל את 4 כדורי הכוח.

הכנת המשחק



הניחו את פק-מן, 4 רוחות הרפאים (בלינקי, אינקי, פינקי וקלייד), המחסומים וכדורי הכוח לפי המתואר באיורים A, A' ו-A''.



כל שחקן בוחר תפקיד. אחד השחקנים הוא פק-מן. יתר השחקנים חולקים את 4 רוחות הרפאים. השחקן שמשחק בתור פק-מן מקבל את 3 כלי החיים ומניח אותם לידו. כלי החיים מסמנים את 3 ההזדמנויות לאכול את כל 4 כדורי הכוח.

שימו לב: בגרסת משחק זו המחסומים קבועים מראש ולא ניתן להזיז אותם.



ניתן גם להניח 3 מחסומים אופקיים ו-3 מחסומים אנכיים באיזה סידור שתבחרו.

x3

x3

מהלך המשחק

פק-מן מתחיל. הוא מתקדם תמיד 2 צעדים, ישר או הצידה. הוא יכול ללכת לאחור, אך אינו יכול להתקדם באלכסון. פק-מן צריך, כאמור, לאכול את 4 כדורי הכוח כדי לנצח במשחק. כאשר פק-מן מגיע לאחד מ-4 הריבועים שבהם נמצא כדור כוח, הוא מפסיק להתקדם, אוכל אותו, ומתקדם באופן מיידי 3 ריבועים נוספים (בתור זה בלבד).

אם המהלך הזה מקדם את פק-מן לריבוע שעליו כבר נמצאת רוח רפאים כלשהי, הוא אוכל את הרוח והיא יוצאת מהמשחק. אחרי המהלך של פק-מן, כל אחת מ-4 רוחות הרפאים מתקדמת ריבוע אחד לכל כיוון שתבחר. **B**



רוחות רפאים לא יכולות להישאר על ריבוע שעליו יש כדור כוח.

מהלך מיוחד: אם רוח רפאים רואה בתחילת התור את פק-מן בשורה מולה (בקו ישר), היא עוברת למצב פרנזי ומתקדמת 2 ריבועים בכיוון לבחירתה.

שימו לב: רוח רפאים לא מסתירה את פק-מן לרוח רפאים אחרת שנמצאת גם היא מול פק-מן. רק מחסומים מסתירים אותו.

אם רוח רפאים מגיעה לריבוע שעליו נמצא פק-מן, פק-מן מאבד חיים, וכלי חיים אחד יוצא מהמשחק. החזירו את פק-מן ואת רוחות הרפאים (גם את אלה שנאכלו) לעמדות ההתחלה שלהן לפני שתתחילו סבב נוסף.

סיום המשחק

כאשר פק-מן אוכל את כל 4 כדורי הכוח, הוא המנצח. אם פק-מן מאבד את כל כלי החיים, רוח הרפאים מנצחת. אבל לפק-מן יש תירוץ: יש יותר רוחות רפאים והוא רק אחד! ספרו כמה כדורי כוח אכל פק-מן כדי לדעת לאיזו רמה הגיע:

- 1 פק-מן מתחיל: אין לכם מספיק כוח!
- 2 פק-מן משתפר: תמשיכו ללעוס ותשתפרו!
- 3 פק-מן מומחה: בקרוב תזללו את המתחרים.
- 4 פק-מן אלוף: אתם טורפים רוחות רפאים לארוחת בוקר.

quoridor®

PAC-MAN

8+

2
5

15_{mn}



quoridor

CONTENTS

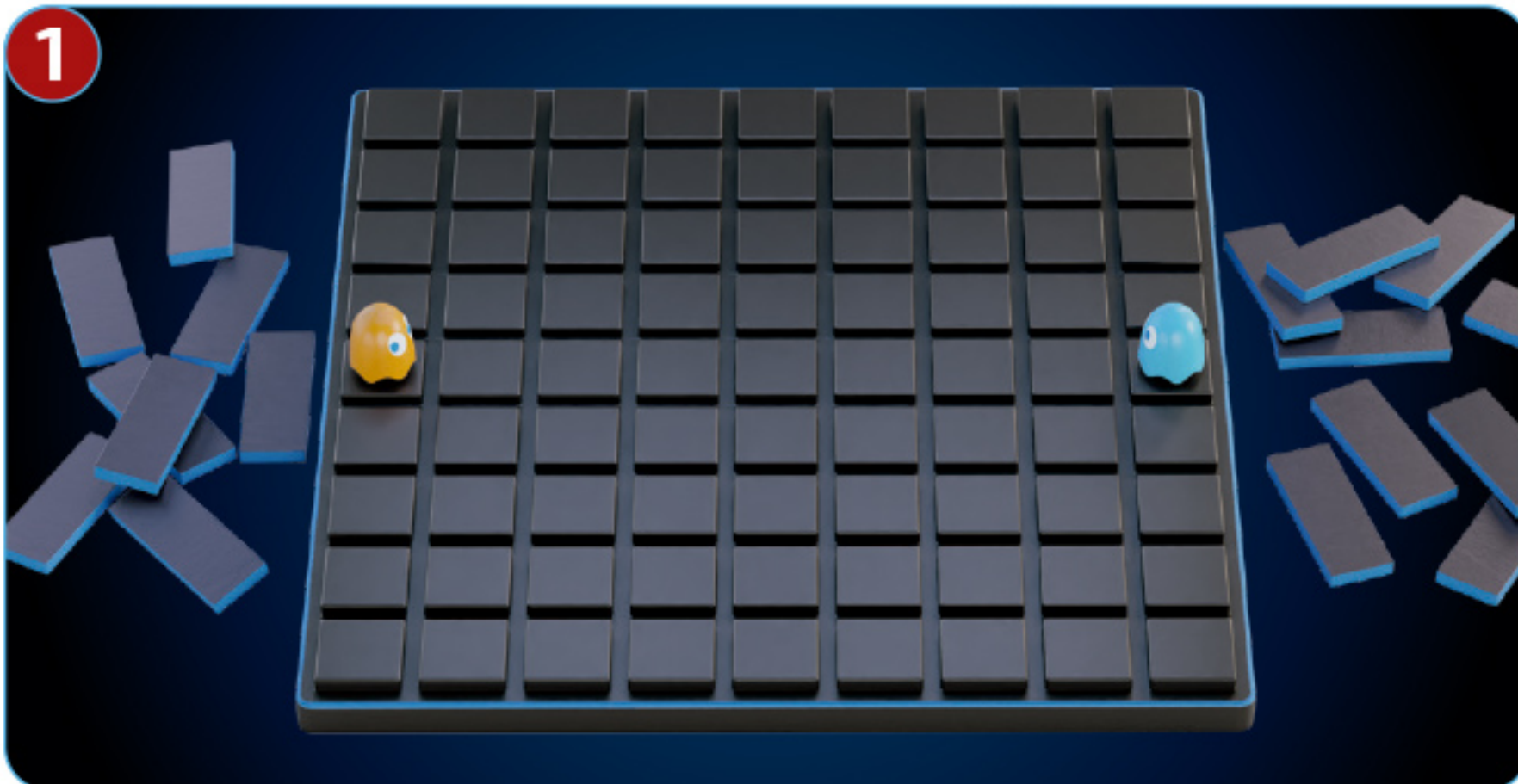
1 Game board with 81 squares, 4 Ghost pieces, 1 PAC-MAN piece, 20 Fences, plus 4 POWER PELLETS and 3 Extra Life tokens (for use with PAC-MAN variant).

GOAL OF THE GAME

Be the first player to reach the line opposite your base line .

RULES FOR 2 PLAYERS

Before the game starts, each player takes 10 Fences and keeps them within reach. Players choose their favorite character's piece and places it in the center of their starting line. Randomly decide who starts first (1).

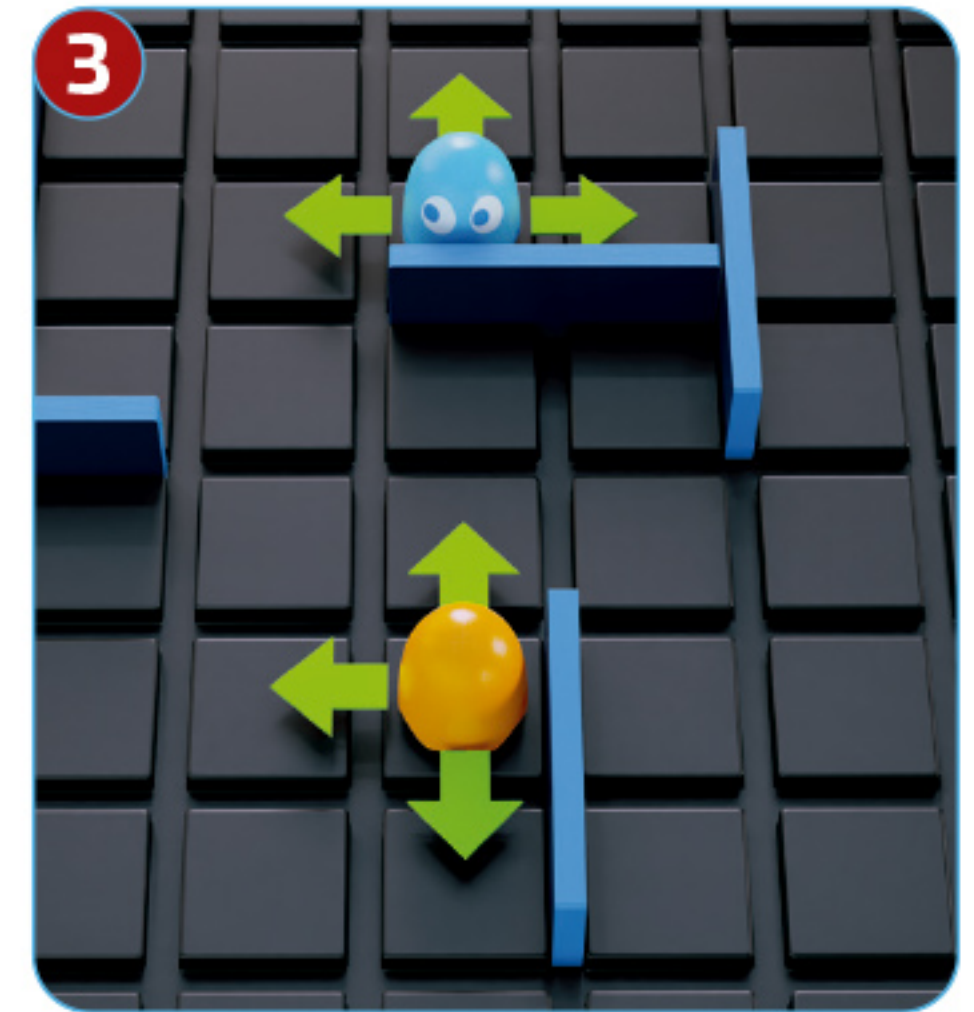
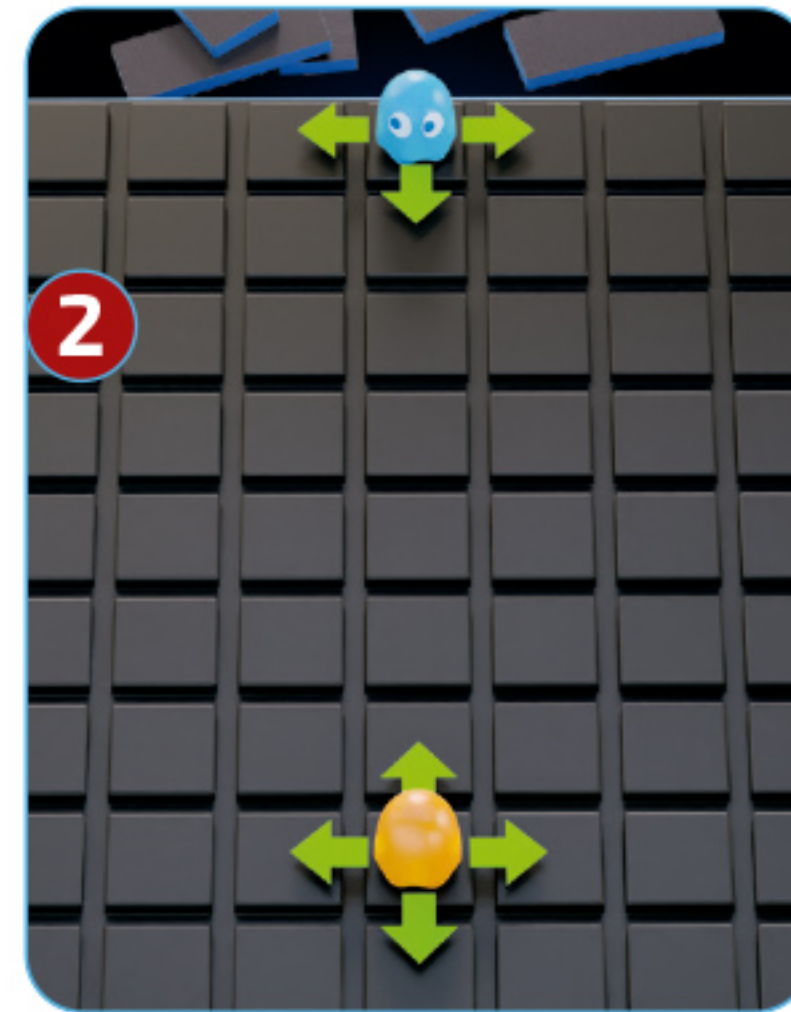


Taking turns, each player chooses to **move their piece** or to **put up one of their Fences**. When a player runs out of Fences, they must move their piece.

Moving pieces

The pieces are moved one square at a time, horizontally or vertically, forwards or backwards (2).

The pieces must move around the fences (3).

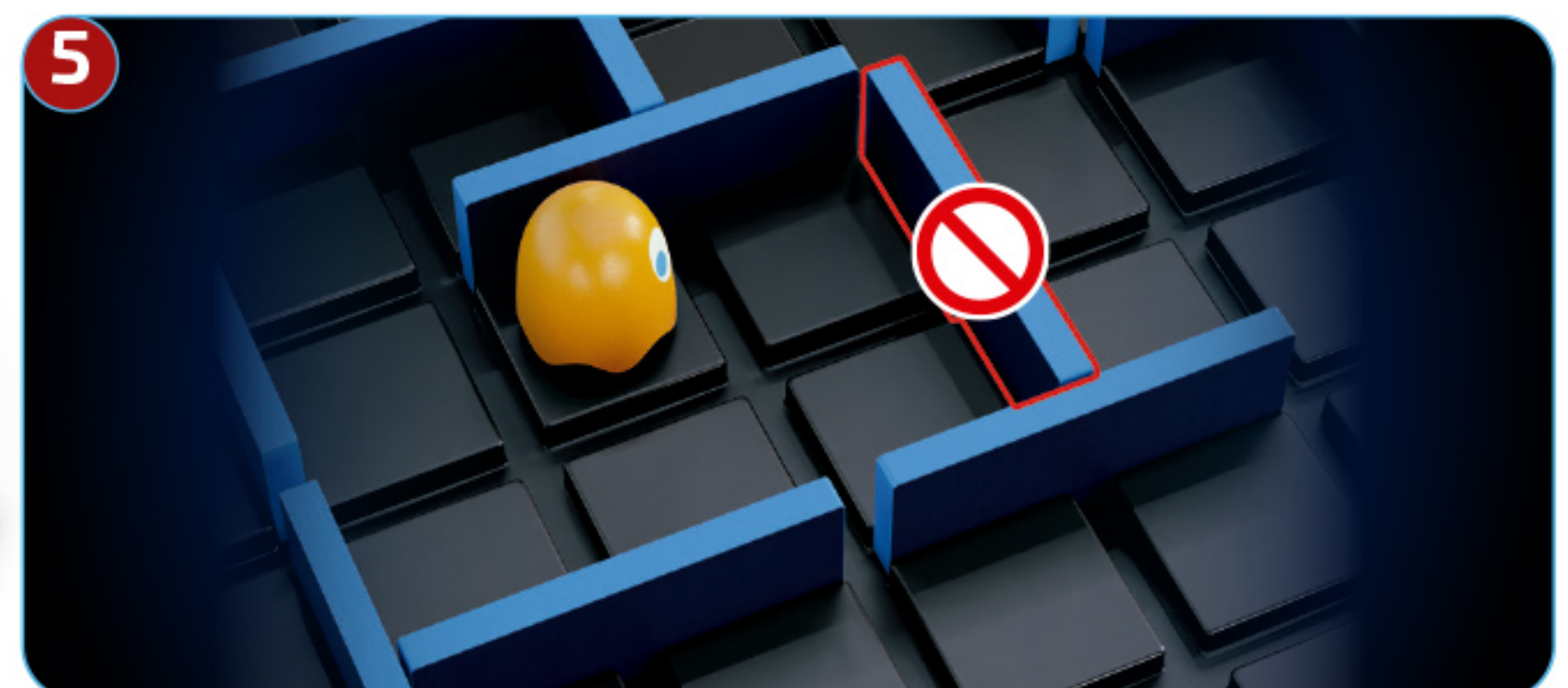


Placing Fences

The Fences must be placed between 2 sets of 2 squares (4).

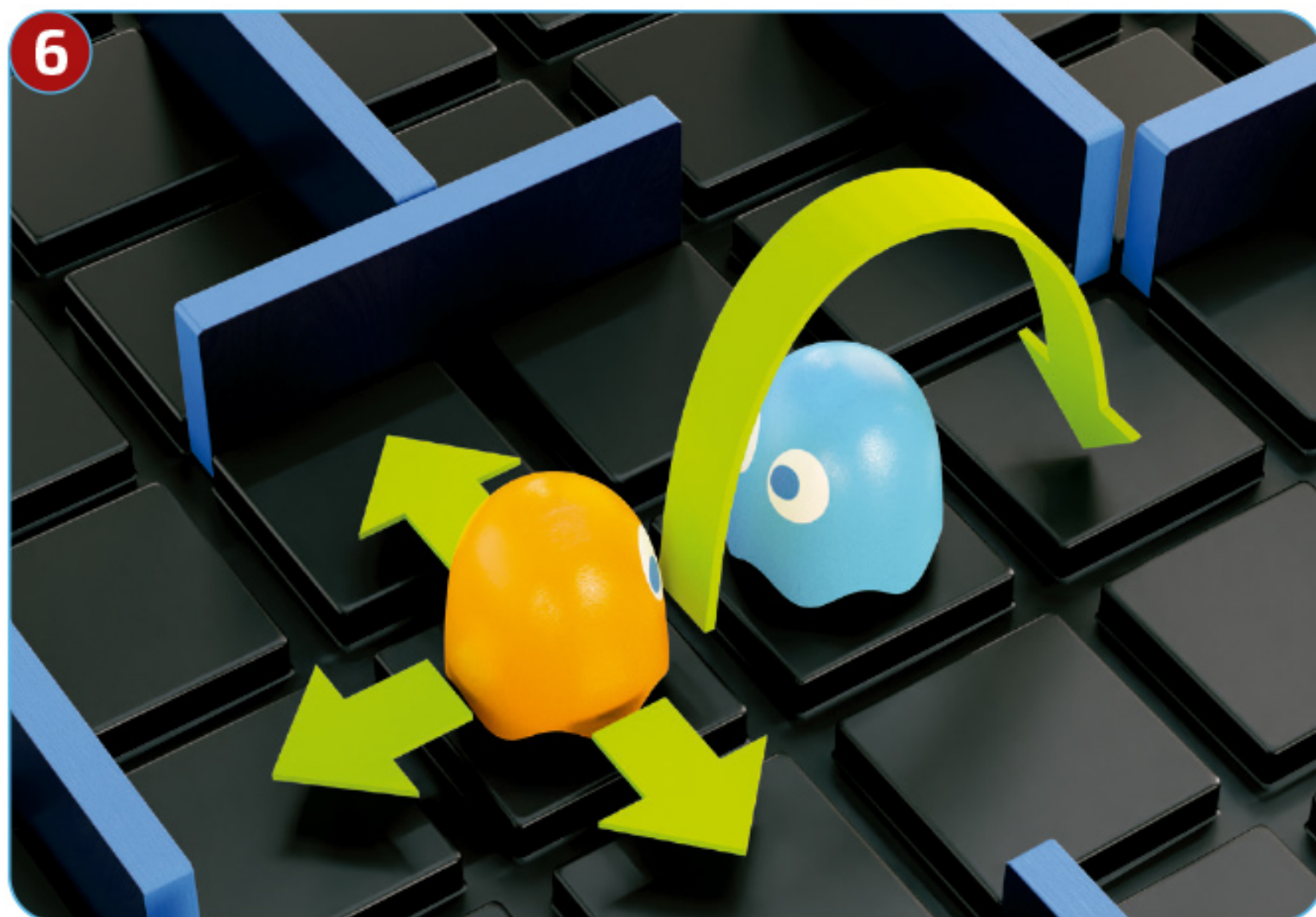


The Fences can be used to help you progress or to slow down your opponents. However, you must always leave an open access to the goal line (5).

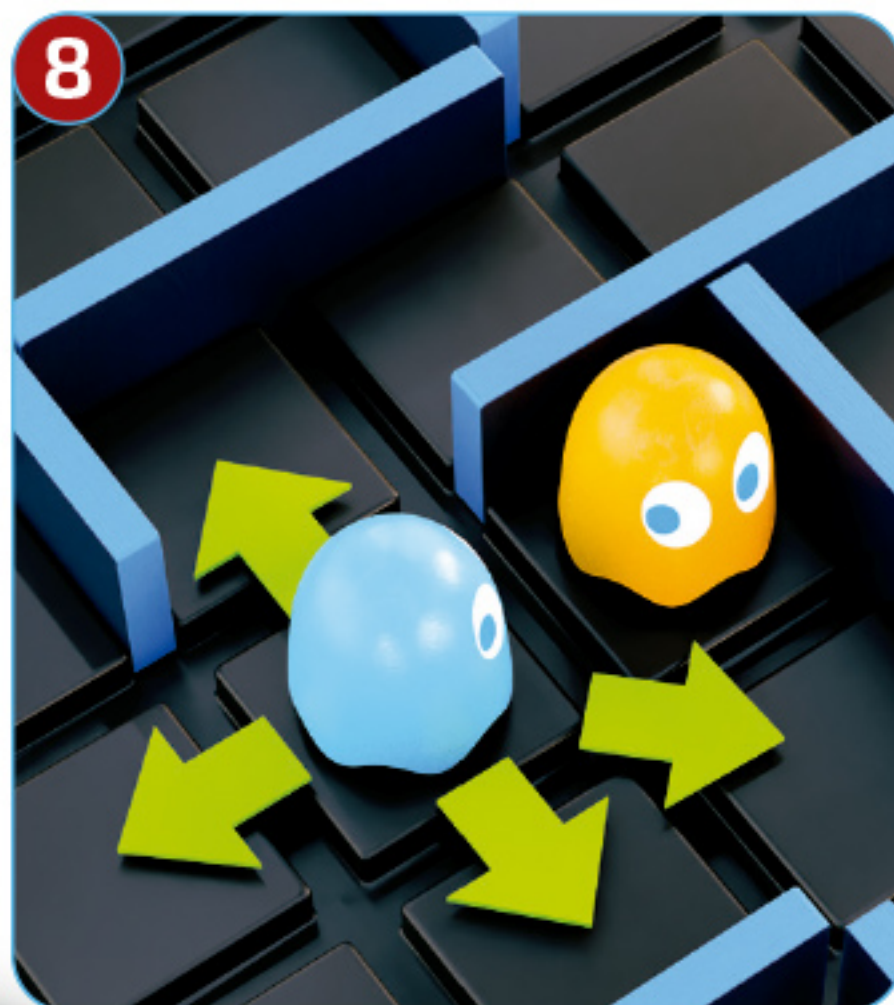
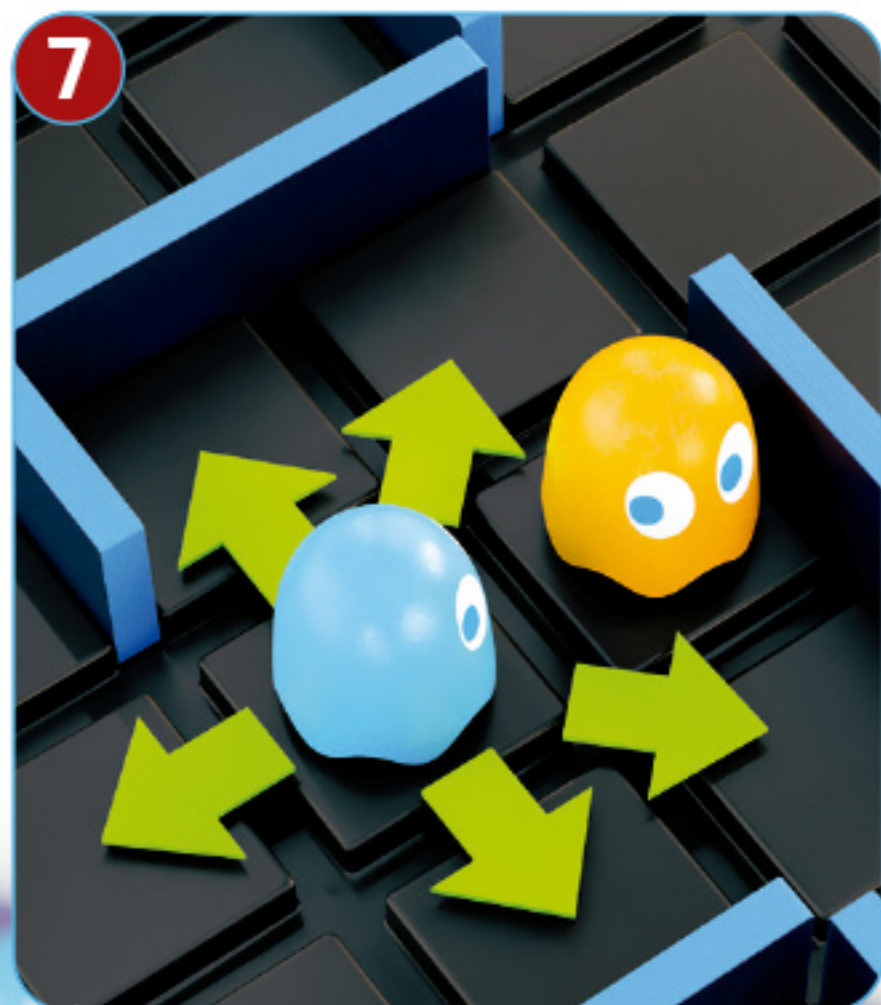


Face to Face

When two pieces face each other on neighboring squares which are not separated by a Fence, the player whose turn it is can jump the opponent's piece (placing it behind the opponent's piece), thus advancing an extra square (6).

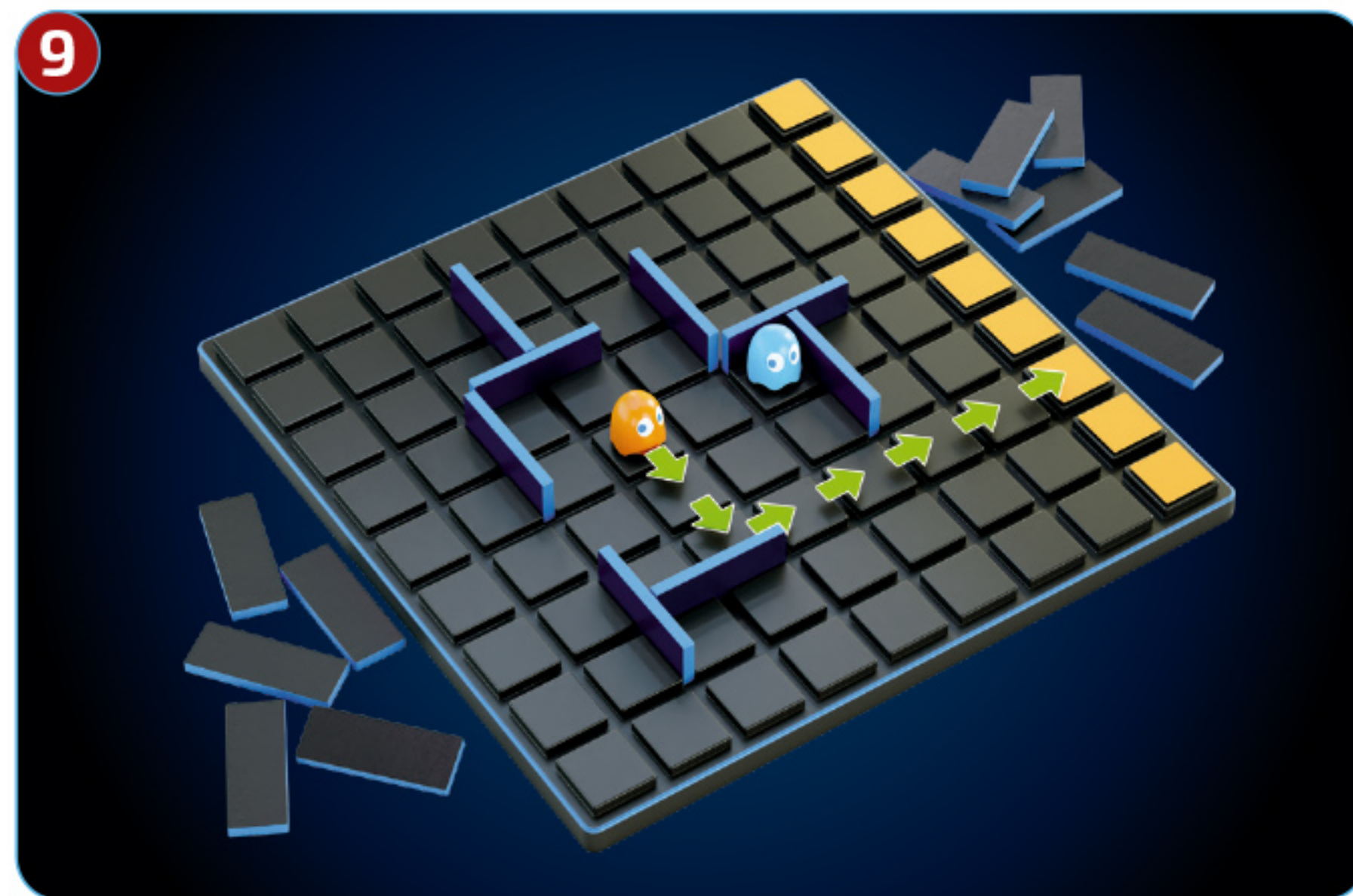


If there is a Fence behind a piece being jumped, the player can place their piece to the left or the right of the other piece (7 and 8).



END OF GAME

The first player to reach one of the 9 squares opposite their base line is the winner (9).



RULES FOR 4 PLAYERS

When the game starts, the 4 pieces are placed in the middle of each of the 4 sides of the board and each player is given 5 Fences. The rules are identical to those for two players, but you cannot jump more than one piece (10).



The PAC-MAN video game developed by Bandai Namco Entertainment Inc. (previously Namco) was first released in arcades on May 22, 1980. To this day, it remains one of the most iconic video games of all time. QUORIDOR has teamed up with PAC-MAN to bring you a special variant that will make you feel like you're playing the video game.



GOAL OF THE GAME

In this variant, the rules for ghosts and and PAC-MAN are not the same: They don't have same victory objective.

PAC-MAN must eat all 4 POWER PELLETS. This player has 3 lives to help them achieve their goal.

The Ghosts must catch PAC-MAN 3 times before PAC-MAN eats all 4 POWER PELLETS.



SETUP

Arrange PAC-MAN and the 4 Ghosts (BLINKY, INKY, PINKY and CLYDE), the Fences and the POWER PELLETS as shown in fig. A.

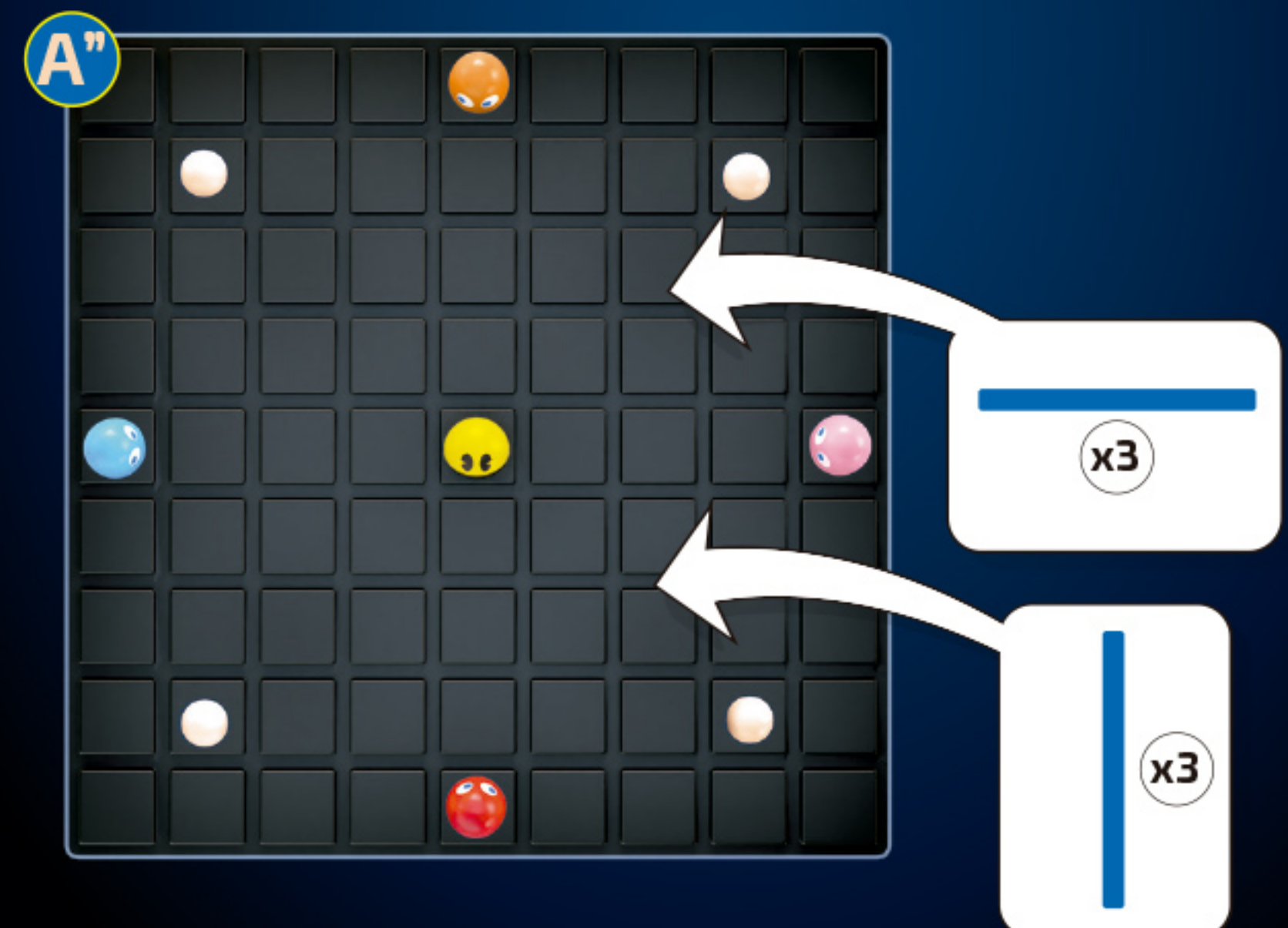


SPECIAL PAC-MAN VARIANT

The players pick a role. One player plays PAC-MAN. The other player(s) share out the 4 ghosts.

The PAC-MAN player takes the 3 PAC-MAN Extra Life tokens and places them close by. These represent the 3 chances they have to eat all of the 4 POWER PELLETS.

Note: In this game mode, the Fences are fixed and cannot be moved



Other Patterns variants



PLAYING THE GAME

PAC-MAN plays first. **He always moves 2 squares**, either horizontally or vertically. He can turn or move backwards. Diagonal movements are forbidden.

As previously mentioned, PAC-MAN must eat all 4 POWER PELLETS to win the game.

As soon as PAC-MAN reaches one of the 4 squares containing a POWER PELLET, he stops moving, **eats it**, and gets an immediate boost of 3 extra squares (for this turn only).

If this move takes him to a square occupied by a Ghost, the Ghost is "eaten" and removed from the board.

After PAC-MAN's move, **each of the 4 Ghosts** moves, in turn order, **one square** in the direction of their choice. Diagonal movements are forbidden fig. **B**.



Ghosts cannot stay on a square containing a POWER PELLETS.

Special Move: If a Ghost sees PAC-MAN in their line of sight at the beginning of their turn (straight line), it switches to frenzy mode and moves 2 squares in the direction of their choice.

Note: A Ghost does not block another Ghost's line of sight. However, Ghosts cannot see through walls.

If a Ghost reaches the square where PAC-MAN is standing, PAC-MAN loses a life and must discard one of their three Extra Life tokens.

Return PAC-MAN and the Ghosts (even those that were eaten) to their starting positions before starting the next round.



END OF THE GAME

PAC-MAN wins the game if he eats all 4 POWER PELLETS.

If PAC-MAN runs out of lives, the ghosts win. But he has an excuse: The ghosts outnumbered him!

Count the number of POWER PELLETS that PAC-MAN ate to see what level he reached.

- 1 Beginner PAC-MAN:** You're lacking a bit of bite.
- 2 Promising PAC-MAN:** Chew it over, you'll get better.
- 3 Confirmed PAC-MAN:** You'll soon be devouring your opponents.
- 4 Elite PAC-MAN:** You eat Ghosts for breakfast.



אזהרה! סכנת חנק! לא לילדים מתחת לגיל 3. המשחק מכיל חלקים קטנים, שמור מידע זה.
 WARNING! Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed.
 Keep this information and address for future reference.



® & © 1997 Gigamic



GIGAMIC

ZAL Les Garennes

F 62930 - Wimereux - France

www.gigamic.com

PAC-MAN™ & ©Bandai Namco Entertainment Inc.

Original concept by **Mirko Marchesi**

Illustrations & Graphic implementation: **Simon Watel**

Head of Publishing, Development & Copywriting: **Alain Mhranyan**