

# האתגר הגדול

לילדים בלבד!

## המשחק!



## הוראות

### תכולת המשחק



9 קלפי  
אתגר הכוח



70 קלפי  
אתגר המוח



21 קלפי  
אתגר המזל



פאזל 16 חלקים



לוח



סמן  
"התור שלי"



12  
אסימוני כוח



12  
אסימוני מוח



12  
אסימוני לב



4 חייילי משחק



קובייה אחת

### תקציר המשחק

"האתגר הגדול" הינו משחק שיתופי המבוסס על תכנית טלוויזיה פופולארית בשם זה. השחקנים פועלים יחדיו להרכבת פאזל במרכז הלוח. חלקי הפאזל נאספים על ידי כל השחקנים, כל אחד בתורו, כשהם מתקדמים סביב הלוח ומבצעים אתגרים שונים. המשימות כוללות אתגרי כוח, מוח, מזל ולב.

1

**הערה:** מכיוון שיש תורות בהם הביצוע עובר לשחקן אחר (למשל כאשר בעל התור מזיז חייל של שחקן אחר מספר משבצות, וחייל זה נעצר על משבצת אתגר ומקבל משימה משל עצמו), יש להקפיד להעביר את סמן "התור שלי" לשחקן הבא בסוף כל תור, כדי לזכור בקלות מי השחקן הבא.

### ומה עושים עם אסימוני הלב, המוח והכוח?

כל שחקן יכול לרכוש מהקופה קלפי פאזל להשלמת התמונה תמורת שלושה אסימונים. שחקן רשאי להשתמש אך ורק בשילוב האסימונים המופיע בפינת הלוח שבצבע שלו, כדי לרכוש בהם חלק של פאזל. המשחק הוא שיתופי, והשחקנים יכולים להחליף ביניהם אסימונים כדי להגיע לשילובים הנכונים. לא ניתן להעניק אסימונים במתנה, אלא רק להחליף אסימון אחד באסימון אחר. בכוחות משותפים יצליחו השחקנים לנצח מהר יותר!

### הנחיות למשחק בו משתתפים פחות מארבעה שחקנים

כאשר אתם משחקים בהרכב של שניים או שלושה שחקנים בלבד, שימרו על מהלך המשחק הרגיל. כאשר תזכו באסימוני אתגר שאינם מופיעים בפינת הלוח שלכם, הניחו אותם בפינת הלוח הנוספות, שלא שייכות לאף שחקן. כל שחקן בתורו, יהיה רשאי להיעזר באסימוני האתגר הללו, כדי לרכוש בעזרתם חלקי פאזל נוספים.

### ניצחון

כל תור שעובר וכל הקפה סביב הלוח מקדמים את השחקנים אל המטרה - לאסוף עוד ועוד חלקי פאזל עד להשלמת התמונה. ברגע שהפאזל הושלם, ניצחתם במשחק!

פיתוח משחק: אפרים ולרון היומן  
הגהה: מיכל שטרן, דתיה הלוי, תהילה פולסקי  
עיצוב גרפי: פזית מורי 2design



לשחק לחשוב ליהנות

המשחק משווק בישראל על ידי: הקוביה משחקים בע"מ  
העבודה 27, ראש העין, 4801777  
ח.פ. 03-970-2192-51-314669-6 טל:  
© 2020 הקוביה משחקים בע"מ, כל הזכויות שמורות  
www.hakubia.com



© 2020 כל הזכויות בתכנים, בסימני המסחר, בדמויות ובאלמנטים הגרפיים הקשורים אליהם שמורות לערוץ הופ! בע"מ

ערוץ הופ! ערוץ טלוויזיה ישראלי מקורי, הראשון מסוגו בעולם, המיועד כולו לילדי טרום בית ספר וכיתות א' (גילאי 2-7).

הערוץ משודר בישראל מדי יום במסגרת חבילות הבסיס של חברת הכבלים HOT (אפיק 77) וחברת הלוויין Yes (אפיק 82).



www.hop.co.il | חפשו אותנו:

4

## הכנת המשחק

כל שחקן בוחר חייל ומניח אותו על משבצת ההתחלה. לנחוות השחקנים, מומלץ שכל אחד מהם ישב בסמוך לפינת הלוח התואמת את צבע החייל בו בחר.

מניחים את קלפי המזל, קלפי המוח וקלפי הכוח על גבי הלוח במקומות המסומנים.

את אסימוני הלב, המוח והכוח מניחים לצד הלוח בהישג ידם של כל השחקנים. את חלקי הפאזל מניחים גם כן לצד הלוח, בהישג ידם של כל השחקנים. אפשר לבחור להפוך את החלקים כך שהציור שעליהם לא יהיה גלוי - כך המשחק עשוי להיות מהנה אף יותר!

**שימו לב:** ניתן לשחק את המשחק עם כל פאזל אחר שברשותכם; ככל שבפאזל שתבחרו יהיה מספר רב יותר של חלקים, כך יתארך משך המשחק.

מוכנים לשחק?! בואו נתחיל!



## מהלך המשחק

השחקן הצעיר ביותר מתחיל במשחק.

כל שחקן בתורו מקבל את סמן "התור שלי" מהשחקן שקדם לו, ומטיל את הקובייה פעם אחת. הוא מקדם את החייל שלו על הלוח, בכיוון השעון, במספר צעדים התואם את התוצאה שעל הקובייה. **כאשר חייל נעצר על משבצת עם איור, עליו לבצע את ההנחיות הבאות המתאימות לאותו איור:**

השחקן שנעצר על משבצת זו מרים מן הערמה את קלף **אתגר הכוח**, ומבצע את המשימה המוצגת עליו לעיני כל שאר השחקנים. לאחר מכן יש להחזיר את הקלף לתחתית הערמה.

אם השחקן הצליח במשימה, הוא לוקח לרשותו אסימון כוח. אם מופיע סמל אתגר הכוח בפינת הלוח שלו - הוא מניח את אסימון הכוח מעליו. אם בפינת הלוח שלו לא מופיע איור של אסימון כוח, או שהאיור כבר תפוס על ידי אסימון אחר - השחקן מניח את אסימון הכוח לצד פינת הלוח שלו.

כעת נותר לו לבטא את היכולת המיוחדת שלו על גבי לוח המשחק - בעזרת אתגר הכוח, השחקן יכול להניע את המשחק קדימה! השחקן שנחת על משבצת זו בודק מה צבע סמל "אתגר הכוח"

2

שהחייל שלו עומד עליו, מחפש על הלוח חייל בצבע זה ומזיז אותו קדימה שלוש משבצות. אם אין על הלוח חייל פעיל בצבע המתאים, בעל התור רשאי להזיז חייל של שחקן אחר לבחירתו. אם **החייל שהוזז** נעצר על איור, עליו למלא אחר המשימה המופיעה בו. אך שימו לב לא להתבלבל בסדר התורות... לכך נועד סמן "התור שלי". לאחר ממשיכים לפי סדר התורות הרגיל.



- השחקן שנעצר על משבצת זו מרים מן הערמה קלף של **אתגר המוח**. קלפי אתגר המוח מציגים כותרת, תמונה וקטע מידע קצר. השחקן שהרים את הקלף משתף את שאר השחקנים במה שידוע לו לגבי המופיע בתמונה. לדוגמה, הדבר הבסיסי ביותר שניתן לומר על האבוקדו הוא שהוא ירוק. אפשר גם לומר ש"הוא פרי ולא ירק".

כל שיתוף מידע, בכל רמה, נחשב לצורך העניין כהצלחה.

שחקנים בוגרים יותר יכולים לשתף ולהקריא למשתתפים את כל המידע המופיע על הקלף, הכולל בין היתר עובדות חדשות ומעניינות.

לאחר שהשחקן הצליח במשימה, הוא לוקח לרשותו אסימון מוח. אם מופיע סמל אתגר המוח בפינת הלוח שלו - הוא מניח את אסימון המוח מעליו. אם בפינת הלוח שלו לא מופיע איור של אסימון מוח, או שהאיור כבר תפוס על ידי אסימון אחר - השחקן מניח את אסימון המוח לצד פינת הלוח שלו.



- שחקן שנעצר על **אתגר הלב**, מתבקש לספר משהו טוב על השחקן שצבעו כצבע הסמל שעליו עומד החייל, או לספר על חוויה משותפת שהייתה להם יחד. אפשר גם לעשות מחווה משמחת או מעשה טוב עבורו. השחקן שזוכה לקבל מחמאה/מחווה/סיפור, מעניק לשחקן שנעצר על אתגר הלב אסימון לב מהקופה, לאות הוקרה. אם השחקן עצר על הצבע של עצמו, הוא יספר על עצמו דבר טוב או ישתף בחוויה חיובית, וגם במצב זה - יהיה זכאי לקבל אסימון לב מן הקופה.

אם מופיע סמל אתגר הלב בפינת הלוח שלו - הוא מניח את אסימון הלב מעליו. אם בפינת הלוח שלו לא מופיע איור של אסימון הלב, או שהאיור כבר תפוס על ידי אסימון אחר - השחקן מניח את אסימון הלב לצד פינת הלוח שלו.



- נעצרתם על דמות של גיבור? זהו יום המזל שלכם! גיבורי האתגר רוצים לעזור לכם! בעל התור שולף קלף מזל מהערמה ומגלה איזה מזל באמת יש לו...



- **קלפי המזל** מתחלקים לארבעה סוגים:

• **התקדמות** - התקדמו על הלוח מספר צעדים, לפי המספר שעל החץ.

• **פאזל** - קבלו קלפי פאזל בהתאם לכמות המופיעה על הקלף והניחו אותם במרכז הלוח.

• **לב** - זכיתם באסימון לב במתנה!

• **מוח** - זכיתם באסימון מוח במתנה!

**סמל המפקדה** - בכל פעם ששחקן עובר מעל משבצת זו (מלבד בתחילת המשחק), הוא נוטל חלק פאזל מהערמה ומניח אותו במרכז הלוח. שחקן **שנעצר** על המפקדה - זוכה בשני חלקי פאזל.

3