



הטוטים



משחק אסטרטגיה משפחתי

הטוטם

משחק אסטרטגיה משפחתי



תכולה

לוח משחק, 4 אריחי צבע, 16 כלי משחק (4 מכל צבע).

מטרת המשחק

להיות השחקן הראשון שהזיז את כל כלי המשחק שלו מהאיזור ההתחלתי- אל עבר הקצה הנגדי של הלוח.

הכנת המשחק

יש להציב את לוח המשחק במרכז השולחן. יש לערבב את ארבעת אריחי הצבע עם הפנים כלפי מטה, להניח אותם בצד השולחן- ולהפוך את האריחי העליון. אריח חשוף זה יגדיר בהמשך את הצבע החוסם על הלוח. כל שחקן בוחר צבע ולוקח מספר כלי משחק בצבע אותו בחר בהתאם לכמות השחקנים: 2 שחקנים- 4 כלים כל אחד | 3 שחקנים- 3 כלים כל אחד | 4 שחקנים- 2 כלים כל אחד. כל שחקן מסדר את הכלים על המשבצות המסומנות שבקצה הלוח הקרוב אליו, כאשר המשבצות האפשריות מסומנות בעיגול בעל אחד מארבעת הצבעים האפשריים- כך שכל שחקן צריך לשבת בקצה הלוח הקרוב לצבע בו הוא בחר.

מהלך המשחק

השחקן הצעיר ביותר מתחיל. בתורו של כל שחקן- ניתן להזיז כלי אחד בלבד, בתנועה ישירה - לכל כיוון אפשרי (לא כולל אלכסון) וכמה משבצות שירצה- אבל הוא איננו יכול לעבור דרך כלי שעומד בדרכו (גם שלו וגם של שחקן אחר), ובנוסף הוא איננו יכול לעבור בתנועה שלו על משבצת שנושאת את הצבע של האריח החשוף בצד הלוח ולכן יצטרך לעצור משבצת אחת לפני. לאחר שהשחקן סיים את תורו- התור עובר לשחקן הבא עם כיוון השעון.

שינוי צבע האריח החוסם

שחקן רשאי בתורו להניח את הכלי שלו על משבצת עם הסימון של העיגול השחור. במידה ושחקן עושה זאת- הוא רשאי לקחת את האריחים שבצד הלוח- ולבחור אריח בצבע אחר שישימש כצבע החוסם מעתה ועד שיוחלף. אריח זה ישאר חשוף ואת שאר האריחים הופכים ומניחים בצד. לא ניתן להשתמש בכלי משחק שכבר נח על עיגול שחור מתור קודם- כדי לשנות שוב את צבע המשבצת החוסמת. צריך לזוז למשבצת שחורה במהלך התור כדי לבצע את פעולת שינוי הצבע החוסם.

קו הסיום

ברגע שכלי משחק של שחקן נמצא באחת ממשבצות השורה האחרונה הנגדית ביחס למקום שהוא התחיל בו- הכלי ננעל ולא ניתן יותר להזיז אותו.

מי מנצח?

השחקן הראשון שכל כלי המשחק שלו נמצאים על משבצות של הצד הרחוק של הלוח ממנו- מנצח!



ארבעה אריחי צבע



נקודת מוצא



תנועה אפשרית

שחקו עם האפליקציה!

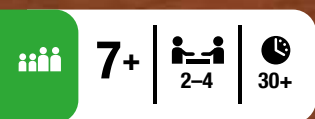
הורידו את אפליקציית ה-

Totem App

החינמית!

השתמשו באפליקציה

כדי לשנות את הצבע הפעיל החוסם וליצור משחק יותר מלהיב! האפליקציה זמינה כיום באנגלית.



הטוטים

UK



משחק אסטרטגיה משפחתי



4 Symbol Tiles.



Picture 1. Start spaces.



Picture 2. Moving.

Contents:
Game Board,
4 x 4 Totem Pieces,
4 Symbol Tiles

Object of the game

Be the first player to move all your pawns across the game board to the opposite side!

Setup

Place the game board on the table. Shuffle the symbol tiles picture-side down and turn one tile over next to the game board. The players choose a set of four Totem pieces and place them in the start spaces marked with the same colour outlines as their own Totem pieces [picture], along an edge of the game board not used by another player, and according to the following instructions.

2 players – 4 Totem pieces / person

3 players – two opposite players take 3 Totem pieces each, and the 3rd player takes 4 Totem pieces

4 players – 2 Totem pieces / person

Note! When you're playing with less than 4 Totem pieces per player, you can place your Totem pieces in any of your four starting spaces.

How to play

The youngest player starts.

On your turn, move one of your Totem pieces in a straight line in whichever direction you want (but not diagonally) as many steps as you want, until the Totem piece comes across a space with the same symbol as the open symbol tile or another Totem piece. The Totem piece will have to stop in the space before that space. **You cannot move your Totem piece into a space with the same symbol as the open symbol tile.** (picture)

The turn then passes clockwise to the next player.

Changing the symbol tile

On your turn, you can also choose to move your Totem piece into a special space (picture). If you stop your Totem piece in a special space, you have to choose a new symbol tile at the end of your turn. Turn over the three face down tiles and choose one them to be the new active symbol tile. The new symbol tile replaces the old one as the active tile, and the rest of the tiles are turned face down again.

You cannot use a Totem piece that is already in a special space to change the symbol tile.

Finish line

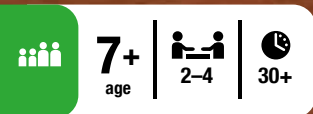
Once you've moved your Totem piece across the game board to the last row on the opposite side from you, that piece has reached the finish line. You cannot move this Totem piece again.

Who wins?

The player who first moves all their Totem pieces to the finish line wins the game!

Play with the App!

Download the free Totem App!
Use the app to replace the symbols tiles in the game and make the game even more exciting.
The app is now available in English!



הטוטים

RU



משחק אסטרטגיה משפחתי



4 фишки с символами.



Рисунок 1. Места начала игры.



Рисунок 2. Ход игры.

В комплект входят:
игровая доска,
4 x 4 фишек,
4 карточки с символами.

Цель игры

Первым выстроить все фишки на финишной линии.

Подготовка

Положите игровую доску на стол. Разложите карточки с символами лицевой стороной вниз и переверните одну карточку. Выберите игровые фишки и расставьте их на начальных квадратах, отмеченных более светлым контуром [картина 1]. Фишки нужно расставить вдоль края, который не используется другим игроком, согласно следующим инструкциям:

2 игрока — 4 фишки на человека

3 игрока — игроки, сидящие напротив друг друга, берут по **3 фишки**, а третий игрок берет 4 фишки

4 игрока — 2 фишки на человека

Примечание. Если у игроков меньше 4 фишек, то фишки можно ставить на любые из четырех начальных квадратов.

Ход игры

Первым ходит самый младший игрок.

Фишки можно перемещать по прямой линии в любом направлении (кроме диагонального) на любое количество шагов, пока фишка не дойдет до квадрата с тем же символом, что и на открытой карточке, или с другой частью тотема. Фишку нужно оставить на квадрате, который предшествует квадрату с символом. **Нельзя ставить фишку на квадрат с символом, который совпадает с символом на открытой карточке.** [картина 2]

Следующим право хода получает игрок, находящийся по часовой стрелке от первого игрока.

Смена карточки с символом

Если ваша фишка остановилась на специальном квадрате [картина 2], то после хода вам нужно выбрать новую карточку с символом. Эта карточка становится новой открытой карточкой.

Для смены карточки с символом нельзя использовать фишку, которая уже стоит на специальном квадрате.

Финишная линия

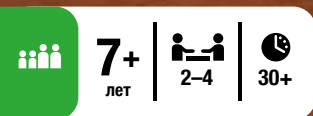
Когда ваша фишка достигнет последнего ряда квадратов на противоположной стороне игровой доски, это значит, что фишка дошла до финишной линии. Вы больше не можете делать ходы этой фишкой.

Победитель

Игрок, который первым приведет все свои фишки к финишу, становится победителем.

Играйте с мобильным приложением!

Скачайте бесплатное приложение «Тотем»! Чтобы игра была еще более увлекательной, вместо карточек с символами можно использовать мобильное приложение. Приложение теперь доступно и на русский!



הטוטם

FR



משחק אסטרטגיה משפחתי



Les 4 tuiles Symbole.



Image 1 : cases de départ.



Image 2 : déplacement.

Contient :
plateau de jeu,
16 pions « Totem »,
4 tuiles « Symbole ».

But du jeu

Soyez le premier à amener tous vos pions de l'autre côté du plateau de jeu !

Mise en place

Placez le plateau de jeu sur la table. Mélangez les tuiles Symbole face cachée, puis retournez-en une et placez-la près du plateau. Chaque joueur choisit un Totem et place les pions correspondants dans les cases de départ entourées par la couleur de son Totem [image 1], le long d'un des côtés du plateau, en suivant les instructions suivantes.

2 joueurs : 4 pions Totem par joueur.

3 joueurs : les deux joueurs se faisant face prennent chacun 3 pions Totem, le troisième joueur en prend 4.

4 joueurs : 2 pions Totem par joueur.

Important ! Si vous commencez la partie avec moins de 4 pions, vous pouvez les placer comme vous le souhaitez sur vos quatre cases de départ.

Comment jouer ?

Le plus jeune commence.

Pendant votre tour, déplacez l'un de vos pions Totem en ligne droite dans la direction de votre choix (mais pas en diagonale) d'autant de cases que vous le souhaitez, **sans pouvoir traverser une case marquée du symbole présent sur la tuile Symbole face visible près du plateau ou occupée par le pion d'un autre joueur, ni vous arrêter dessus.** [image 2]

C'est ensuite à votre voisin de gauche de jouer.

Changer la tuile Symbole

Pendant votre tour, si vous amenez votre pion Totem sur une case spéciale [image 2], vous pourrez **choisir une nouvelle tuile Symbole** à la fin de votre tour. Pour ce faire, retournez face visible les trois tuiles cachées et choisissez l'une d'elles. Cette tuile Symbole remplace la précédente près du plateau de jeu, et les trois autres sont remplacées face cachée.

Vous ne pouvez pas utiliser un pion Totem qui se trouve déjà sur une case spéciale pour changer la tuile Symbole.

Ligne d'arrivée

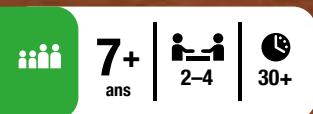
Quand vous avez fait traverser le plateau de jeu à l'un de vos pions Totem jusqu'à une case de la ligne la plus éloignée de vous, ce pion a atteint sa ligne d'arrivée. Vous ne pouvez plus le déplacer.

Fin de la partie

Le premier à amener tous ses pions Totem sur sa ligne d'arrivée remporte la partie !

Jouer avec l'application !

Téléchargez l'application gratuite Totem ! Utilisez-la pour changer la tuile Symbole et rendre le jeu encore plus passionnant. L'application est disponible en français.



הטוטם



משחק אסטרטגיה משפחתי



זומר ערלח 4



עדב לא תאנאח 10 ערוס



חאנה חאסה

לעורח לא 20 ערוס

المحتويات:

لوحة اللعبة، 4 x 4 قطع طوطم، 4 بطاقات رموز.

اهداف اللعبة

أن تكون أول لاعب يُحرك جميع القطع على لوحة اللعب لتصل إلى الجانب المقابل!

الإعداد

ضع لوحة اللعبة على الطاولة. اخلط بطاقات الرموز على أن يكون جانب الصورة للأسفل واقلب بطاقة واحدة بجوار لوحة اللعبة. يختار كل لاعب مجموعة من أربع قطع طوطم ويضعها في أماكن بدء اللعب المميزة بنفس اللون لتكون قطع الطوطم الخاصة به، على حافة لوحة اللعبة التي لا يستخدمها لاعب آخر، ووفقاً للإرشادات التالية.

لاعبان - 4 قطع طوطم / شخص

3 لاعبين - يأخذ لاعبان متقابلان 3 قطع طوطم لكل منهما، ويأخذ اللاعب الرابع 4 قطع طوطم

4 لاعبين - قطعنا طوطم / شخص

ملاحظة! عند اللعب بأقل من 4 قطع طوطم لكل لاعب، يمكنك وضع قطع الطوطم في أية من الأماكن المخصصة لبدء اللعب.

كيفية اللعب

يبدأ اللاعب الأصغر سناً.

عندما يأتي دورك، حرّك إحدى قطع الطوطم في خط مستقيم بأي اتجاه تريده (ولكن ليس قطرياً) لأي عدد من الخطوات تريده، حتى تصادف قطعة الطوطم مكاناً يحمل نفس شعار بطاقة الرمز المكشوفة أو قطعة طوطم خاصة بلعاب آخر. يجب أن تتوقف قطعة الطوطم في المكان السابق لهذا المكان. لا يمكنك تحريك قطعة الطوطم إلى مكان يحمل نفس رمز بطاقة الرمز المكشوفة. ينتقل الدور في اتجاه عقارب الساعة إلى اللاعب التالي.

تغيير بطاقة الرمز

عندما يأتي دورك، يمكنك أيضاً أن تختار تحريك قطعة الطوطم إلى مكان خاص [erutcip]. إذا أوقفت قطعة الطوطم في مكان خاص، فيجب عليك اختيار بطاقة رمز جديدة في نهاية دورك. اقلب البطاقات الثلاث للأسفل واختر واحدة منها لتصبح بطاقة الرمز الجديدة النشطة. تستبدل بطاقة الرمز الجديدة تلك القديمة وتصبح هي البطاقة النشطة، ويتم قلب البطاقات المتبقية للأسفل مجدداً.

لا يمكنك اختيار قطعة طوطم موجودة بالفعل في مكان خاص لتغيير بطاقة الرمز.

خط النهاية

بمجرد تحريك قطعة الطوطم على لوحة اللعبة حتى الصف الأخير من الجانب المقابل لك، تكون هذه القطعة قد وصلت إلى خط النهاية. ولا يمكنك تحريك قطعة الطوطم هذه مرة أخرى.

من الفائز؟

يكون اللاعب الذي ينقل جميع قطع الطوطم الخاصة به إلى خط النهاية هو الفائز باللعبة!

ممارسة اللعبة باستخدام التطبيق!

قم بتنزيل تطبيق طوطم المجاني! استخدم التطبيق ليحل محل بطاقات الرموز في اللعبة ولتصبح اللعبة أكثر إثارة. التطبيق متاح الآن باللغة العربية!



7+

2-4

30+

سنوات