

גיבורים ומספרים



**חוברת
הוראות:**

העיר מיסגרדיה זקוקה להצלה כל המספרים נגנבו ממנה.

משפחת מפלצות האבנים: זולטק - המפלצת החזקה ביותר,

טרנדיל - המפלצת האדומה האימתנית, ורוקילו - המפלצת הירוקה
המבחילה, יצאה למסע לאיתור החפץ הנוצץ ביותר ביקום.
המפלצות גילו כי במיסגרדיה המספרים נוצצים, ולכן החליטו
להשתלט עליה ולגנוב את כל המספרים.

האם יצליחו להגיע גם אל התיבה עם החפץ הנוצץ ביותר ביקום
ולהשמיד את העיר?

חבורת גיבורי-העל הם היחידים שיוכלו להחזיר את המספרים
ולשחרר את העיר מאימת המפלצות.

הכירו את גיבורי-העל במשחק ובחרו
את הדמות שאליה הכי התחברתם.
בחרו גם את רמת התרגילים החשבוניים
שבאמצעות פתרונם לאורך המשחק
ובעזרת התמודדות שלכם עם אתגרים
ועם הדמויות השונות, תוכלו להביס את
המפלצות ולהגיע אל נקודת הסיום.

שימו לב: תכננו היטב את המהלכים
שלכם. מהלך לא נכון יכול להחזיר
אתכם אחורה, לתת יתרון למתחרים
ולבטל חלק מההישגים שלכם.

מטרת המשחק:

להיות גיבור-העל שמגיע ראשון מנקודת ההתחלה - 0 עד לתיבת החפץ הנוצץ - 100.

המשחק מיועד לעד 5 משתתפים.
מתאים גם כמשחק יחיד וכמשחק שיתופי.

המנצח הוא זה שמגיע למשבצת 100, ניתן לנצח גם אם עוברים את משבצת 100.

באמצעות המשחק מתנסים הילדים בתרגול פעולות חשבוניות ברמות שונות ומחזקים את הכישורים המתמטיים שלהם.

הכירו את גיבורי-העל:

עמית מרפלוס - כוח השיתוף

עמית הוא ראש עיריית מיסגרדיה. הוא משתמש בכוחו שלו לחבר ולשתף כדי להתגבר על כל מכשול. באמצעות חשיבה חיובית וחיוך הוא רותם את כוח-העל שלו לחבר בין תושבי מיסגרדיה כדי להתמודד בשיתוף פעולה עם כל קושי.



אביה - מוח הכפל

אביה נולדה במיסגרדיה ואוהבת את העיר מאוד. היא אלופת העולם בכפל ומחזיקת שיא העולם בפתרון תרגיל ארוך בשלוש שניות! בעברה התקשתה בתרגילי חשבון, עד שפגשה את מאסטר פי שלימד אותה את כוח המכפלות. מאז היא מוכנה לשמור ולהגן על העולם מפני כפולות.



ליאם יחידת הסער - ספליטוריה

עוד משחר הימים ליאם חלקה עם אחרים את שהיה לה, ועם הזמן למדה לעשות זאת בלי שאריות. החברים הכי טובים שלה, מונה ומכנה, משמשים כשותפי סוד ומסייעים לה בשמירה על הסדר והביטחון במיסגרדיה.

דיוויד מינוסמן

דיוויד חזר לאחרונה מהמזרח, שם פיתח את יכולות הקסם שלו ולמד להפחית לחץ. כעת מטרתו להקטין את רעשי הרקע סביבו. הוא מאמין בפעולות שקטות ומדויקות ובחיתוך המיותר באמצעות כישוף ורקיות שיקיים.



קפטן כפיר ברק - תרגיל מיוחד

לאחר שטיפס להר נאמקרט והוכיח את כוחו ונחישותו לתושבי מיסגרדיה כולם, הוא מצא על ההר את תיבת החפץ הנוצץ בלוויית הסבר בשפה עתיקה. הוא תר את הארץ עד שמצא את פירוש המכתב ומטרתו, והבין כי זכה לשמש כקפטן של קבוצת גיבורי-על בתיבה המתין לו הברק שמאז נמצא בידו ומסמל את כוח הקפטן המקנה לו עוצמה וכוו.

המשחק כולל:



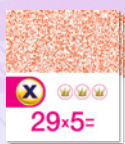
5 דמויות גיבורי על + תושבת לכל דמות



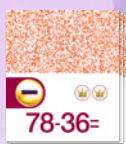
5 לוחות קסם לראיית-על - לכל דמות לוח משלה



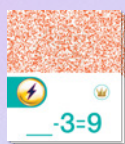
3 דמויות מפלצות + תושבת אחת



50 קלפי רמה 3 הכוללים 100 תרגילים חשבוניים: כפל, חיבור, חיסור, חילוק ותרגילים



50 קלפי רמה 2 הכוללים 100 תרגילים חשבוניים: כפל, חיבור, חיסור, חילוק ותרגילים



50 קלפי רמה 1 הכוללים 100 תרגילים חשבוניים: כפל, חיבור, חיסור, חילוק ותרגילים



חוברת הוראות



לוח משחק



100 קלפי קרב הכוללים קלפי דמויות וכוחות שונים



18 קלפי לחימה

המשחק מתנהל בשני שלבים: משחק בסיסי ומשחק למתקדמים. מומלץ להשיג מיומנות בשלב הבסיסי לפני שעוברים לשלב המתקדמים.

איך משחקים?

למשחק שלוש רמות קושי חשבוניות. מניחים את שלוש ערימות הקלפים על השולחן, וכל שחקן בוחר את רמת המשחק המתאימה לו. ניתן להחליף רמה במהלך המשחק (אם מרגישים שהתרגילים קלים/קשים מדי). ניתן לשחק עם כמה רמות במקביל – כשלכל שחקן רמה אחרת.

$$\begin{array}{|c|c|c|} \hline \times & - & \div \\ \hline 29 \times 5 = & 832 - 469 = & 942 : 2 = \\ \hline \end{array}$$

רמה 3 = שלושה כתרים

$$\begin{array}{|c|c|c|} \hline \times & \times & - \\ \hline 8 \times 9 = & _ \times 7 = 70 & 78 - 36 = \\ \hline \end{array}$$

רמה 2 = שני כתרים

$$\begin{array}{|c|c|c|} \hline \div & \times & + \\ \hline 6 : 3 = & 3 \times 8 = & 13 + 16 = \\ \hline \end{array}$$

רמה 1 = כתר אחד

מתחילים...

השלב הבסיסי

- (1) דמות גיבור/ת-העל שאיתה תרצו להביס את המפלצות.
- (2) פרשו את לוח המשחק במרכז השולחן. (3) חברו את הדמות שבחרתם לתושבת (4) והניחו אותה בנקודת ההתחלה מעל סימון כוח-העל שלה.
- (5) קחו אליכם את לוח הקסם לראיית-על של הדמות שלכם. הלוח ישמש אתכם במהלך המשחק.
- (6) קלפי הרמה מונחים לצד הלוח – מחולקים לפי סוגי התרגילים.
- (7) קלפי הקרב מונחים הפוכים לצד הלוח.
- (8) שימו לב, במשחק הבסיסי עליכם להוציא מתוך ערימת קלפי הקרב את קלפי שלוש המפלצות ולהניח אותם בצד – קלפים אלה ישמשו אתכם בהמשך, בשלב המתקדם.
- (9) קלפי הלחימה מונחים הפוכים לצד הלוח.



מהלך המשחק:

2-5 שחקנים

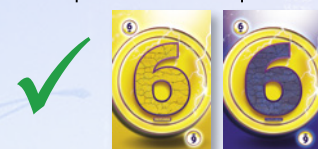
- (7) טורפים היטב את קלפי הקרב ומחלקים 8 קלפים לכל שחקן גיבור-על. את יתרת הקלפים מניחים בצד – הם ישמשו כקופה.
- (9) כל שחקן מרים קלף מערימת קלפי הלחימה – מי ששולף את המספר הגבוה ביותר, הוא המתחיל במשחק. המשחק מתנהל בכיוון השעון.



כדי להתקדם על לוח המשחק עליכם למצוא בקלפים שקיבלתם 2 מספרים זהים בצבע שונה – זה יהיה מספר הצעדים שתנועו בתור שלכם על הלוח.



תוכלו להתקדם על הלוח 3 צעדים



תוכלו להתקדם על הלוח 6 צעדים

את שני הקלפים האלה אתם מחזירים לאחר השימוש בהם לערימת פח הפוכה, ובמקומם אתם לוקחים מהקופה שני קלפים חדשים. חשוב לשמור בכל עת על 8 קלפים ביד.

אין לכם 2 קלפי מספר זהים? זרקו בתורכם את אחד הקלפים שלכם לערימת הפח, ומשכו קלף חדש מהקופה. לא ניתן לקחת קלף מערימת הפח.

שימו לב: עליכם לתכנן היטב את הצעדים שלכם ולחשוב על דרכי ההתקדמות הטובים ביותר. למשל, שחקן שיש לו קלפים מתאימים להתקדם יכול לבחור לא להשתמש בהם בתורו מכיוון שהם יקדמו אותו למקום לא רצוי על גבי הלוח, ולהיפטר במקום זה מקלף אחר.

* אם הקופה מתרוקנת, יש לטרוף היטב את ערימת הפח ולקבוע אותה כקופה חדשה.

משבצות מיוחדות על הלוח

על הלוח סימנים שונים שמסייעים לגיבורי-העל להתקדם מהר יותר או להאט את קצב ההתקדמות. שימו לב למשבצות השונות ותכננו את ההתקדמות שלכם:

סימון זה מציין כי עליכם להמתין תור – אינכם יכולים לזרוק קלפים או לקחת קלפים מהקופה.

סימון זה מציין כי אתם יכולים לשחק תור נוסף.

הגעתם למשבצת תרגיל כפל. הרימו מתוך ערימת קלפי הרמה שבחרתם קלף של תרגיל כפל ופתרו את התרגיל שנמצא **בצדו האחורי** של הקלף. יש לכם 2 ניסיונות לפתור את התרגיל. השחקן שלצדכם יבדוק את התשובה בלוח הקסם לראיית-על שלו. פתרתם נכון? אתם יכולים להתקדם כמספר הצעדים הרשומים על הלוח בכוכבית הקטנה לצד סימן הכפל. לא פתרתם נכון, לא נורא! המתינו לתור הבא. את קלף התרגיל יש להחזיר לתחתית הערימה.

הגעתם למשבצת חילוק. פתרו תרגיל חילוק מתוך ערימת קלפי הרמה שלכם. אם תפתרו נכונה את התרגיל, תתקדמו כמספר הצעדים המופיעים בכוכבית לצד סימן החילוק.

הגעתם למשבצת חיבור. פתרו תרגיל חיבור מתוך ערימת קלפי הרמה שלכם. אם תפתרו נכונה את התרגיל, תתקדמו כמספר הצעדים המופיעים בכוכבית לצד סימן החיבור.

הגעתם למשבצת חיסור. פתרו תרגיל חיסור מתוך ערימת קלפי הרמה שלכם. אם תפתרו נכונה את התרגיל, תתקדמו כמספר הצעדים המופיעים בכוכבית לצד סימן החיסור.

הגעתם למשבצת הברק – תרגיל מיוחד. פתרו תרגיל ברק מתוך ערימת קלפי הרמה שלכם. אם תפתרו נכונה את התרגיל, תתקדמו כמספר הצעדים המופיעים בכוכבית לצד סימן הברק.

אם הגעתם לרוע מזלכם למשבצת של אחת המפלצות, תיאלצו לחזור אחורה כמספר הצעדים הרשומים על הכוכבית לצד משבצת המפלצת.



הגעתם למשבצת הלחימה. עליכם להרים את אחד מקלפי הלחימה ולפעול על פי הרשום בקלף. על הקלף מופיע סימן של תרגיל – עליכם להרים קלף מערימת קלפי הרמה לפי סוג התרגיל (חיבור, חיסור, כפל, חילוק או ברק), ולפתור את התרגיל המופיע **בצדו השני** של הקלף שהרמתם. יש לכם 2 ניסיונות לפתור נכונה. את התשובה תוכלו לבדוק באמצעות לוח ראיית-על שלכם. פתרתם נכון? התקדמו לפי מספר הצעדים המופיעים בקלף הלחימה שלכם שמופיע בתוך כוכב. לא הצלחתם לפתור נכון? לא התקדמתם.



לדוגמא: עליכם לפתור תרגיל כפל כדי להתקדם 6 צעדים.

קלפי הלחימה יכולים להפתיע אתכם לטובה ולסייע בהתקדמות שלכם, אולם היזהרו – אתם יכולים גם להפסיד בלחימה מול המפלצת ולחזור אחורה. המספרים ימשו אתכם בשלב המתקדם בקרבות מול המפלצות. מומלץ לטרוף מחדש את קלפי הלחימה לפני כל פעולה.

אם נתקלתם בקלף מפלצת עליכם לנסות לפתור את התרגיל שמופיע על גבי הקלף הלחימה, אם הצלחתם ניצחתם את המפלצת ונשאתם במקומכם ואם הפסדתם אתם חוזרים אחורה את מספר הצעדים המופיע בכוכב השחור



לדוגמא: נתקלתם במפלצת – אם לא פתרתם נכונה את התרגיל, תיאלצו לחזור לאחור את מספר הצעדים הרשום בכוכב השחור.

קלפי קרב מיוחדים

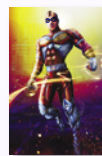
בערימת קלפי הקרב מופיעים קלפים מיוחדים שיכולים להעניק לכם כוח במאמץ להציל את מיסגרדיה מהמפלצות, או לעכב את יריביכם. אם יצא לכם קלף מיוחד, השתמשו בו בחוכמה כדי לתכנן את המהלכים שלכם במשחק. ניתן להיפטר מקלף מיוחד אם אין לכם צורך או אין ברירה. זכרו לקחת קלף אחר במקומו כדי שיישארו בידכם תמיד 8 קלפים.

קלפי הכוחות מיוחדים:

מאסטר איציבאן (מספר 1 בסינית) - הקלף החזק במשחק (כמות: 1)

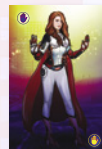
איציבאן הוא המאסטר הכול יכול. הוא מאמן את גיבורי-העל לקראת משימתם להילחם במפלצות ולהשיב את המספרים לעיר מיסגרדיה. הכוח שלו הוא הכוח החזק מבין הקלפים. ותוכלו להתקדם בעזרתו במשחק ולהשתמש בו כקלף הגנה באחת הדרכים הבאות:

- להתקדם מספר צעדים לפי בחירתכם – עד 10 צעדים.
 - איציבאן יכול להחליף כל קלף במשחק.
 - איציבאן יכול לבטל כל פעולה במשחק. למשל, אם הגעתם למשבצת המתן תור, או חזור אחורה, תוכלו לבטל את הגזירה על ידי הנחת איציבאן.
 - איציבאן יכול להחזיר כל שחקן במשחק 8 צעדים אחורה ובכך לעכב את התקדמותו.
 - איציבאן יכול לנצח את כל קלפי המפלצות ואת המפלצות עצמן (בשלב המתקדם).
 - תוכלו להציג את הקלף בכל שלב, גם לא בתורכם.
- לדוגמה:** אחד השחקנים האחרים מבצע פעולה שתעכב אתכם בהמשך – אתם יכולים לשלוף את הקלף ולבטל את הפעולה שלו.



קלף הריטרנרית - המחזירה בזמן (כמות: 2)

כוחה של הריטרנרית הוא להחזיר בזמן – לבטל את הפעולה האחרונה. אתם יכולים להשתמש בקלף זה בכל עת שתבחרו, גם לא בתור שלכם. **לדוגמה:** אם אחד השחקנים האחרים מבצע פעולה שבהמשך תפגע בסיכוייכם להתקדם – אתם יכולים לבטל את הפעולה האחרונה של אותו שחקן.



השחקן התקדם 8 צעדים ממשבצת 22 למשבצת 30 כאשר תשתמשו בקלף הריטרנרית, הפעולה האחרונה שהשחקן שבחרתם עשה תבוטל, והוא יחזור למשבצת 22. הפעולה תבוטל גם אם אותו שחקן ביצע תרגיל חשבון.



טיפ: אם אחד המשתתפים מגיע לנקודת הסיום 100, ניצחונו עדיין אינו מובטח. קלף הריטרנרית יכול להחזיר אותו מנקודת ה-100 למשבצת האחרונה שהיה בה!

קלף הריטרנרית לא יכול לבטל פעולה של קלף איציבאן. בשלב המתקדם קלף זה מנצח את המפלצות ווקילו וטרנדיל בלבד.

מרקוס מכשף המספרים (כמות: 6)

מרקוס מכשף המספרים יושב בטירה המבודדת שלו ומגן על המספרים. נדיר לפגוש אותו. לאחר שהמספרים נחטפו על ידי המפלצות הוא מנסה להשתמש בכוחו ובקסמיו כדי לסייע לגיבורי-העל להשיבם, עוזר לגיבורים להתקדם ולהילחם במפלצות. מכשף המספרים יכול להחליף כל מספר מ-1 עד 9 כדי ליצור זוג מספרים זהים ולהתקדם על הלוח. לא ניתן להשתמש בקלף מכשף המספרים פעמיים באותו תור. ניתן לצרף אותו גם לקלף 9 משוגע.



לדוגמה:



קלף המכשף יכול לשמש למשל כקלף המספר 5. אם בחרת במספר זה, התקדם 5 צעדים על הלוח.

קלף לחימה (כמות: 4)

עליכם לקחת קלף מערימת קלפי הלחימה ולפעול בדומה להוראות במשבצת הלחימה. שימו לב: מי שמבצע פעולת לחימה, פטור מלבצע את הוראת המשבצת שעליה הוא עומד.



קלף +3 (כמות: 4)

קלף זה מאפשר לכם לנוע עד 3 צעדים קדימה לבחירתכם. בחרו היטב בהתאם למיקומכם במשחק ובהתאם לסימנים על הלוח. שימוש בקלף זה מבטל את הצורך בזוג קלפי מספר זהים להתקדמות. מותר להשתמש בקלף זה פעם אחת בכל תור.



קלף +5 (כמות: 4)

קלף זה מאפשר לכם לנוע עד 5 צעדים קדימה לבחירתכם. בחרו היטב בהתאם למיקומכם במשחק ובהתאם לסימנים על הלוח. שימוש בקלף זה מבטל את הצורך בזוג קלפי מספר זהים להתקדמות. מותר להשתמש בקלף זה פעם אחת בכל תור.



קלף החלף 3 (כמות: 2)

שימוש בקלף זה מאפשר לכם להחליף 3 קלפים עם כל אחד מהשחקנים האחרים. במהלך כזה אפשר להרוויח... או להפסיד. בחרו 3 קלפים שאינכם מעוניינים בהם והעבירו אותם לאחד המשתתפים לפי בחירתכם. המשתתף יחזיר לכם בתמורה 3 קלפים משלו, אבל אותם לא תוכלו לבחור: השחקן שבחרתם יציב את 8 הקלפים שלו הפוכים, ואתם תבחרו מהם 3 קלפים.



בחרו 3 קלפים.



קלף 9 משוגע

בקלף זה אפשר להשתמש או בתור מספר 9 או בתור מספר 6 – לבחירתכם. אם יש לכם מספר 6, תוכלו לצרף את הקלף ולהתקדם 6 צעדים; אם יש לכם מספר 9, תוכלו לצרף את הקלף ולהתקדם 9 צעדים. אפשר להשתמש בקלף זה גם עם קלף מרקום מכשף המספרים כדי לייצר זוג מספרים.



קלף -2 (כמות: 2)

קלף מוקש! אם ברשותכם קלף זה תוכלו להנחית אותו בתורכם, והשחקן הבא אחריכם יאלץ לחזור 2 צעדים אחורה. אם גם לו יש קלף -2, השחקן הבא אחריו יאלץ לחזור 4 צעדים אחורה, וכך הלאה. ניתן להשתמש בקלף זה פעם אחת בכל תור.



משחק למתקדמים

כל הכבוד! שיחקתם והכרתם את הכוחות שלכם ושל השחקנים האחרים. עכשיו הגיע הזמן לפגוש את המפלצות פנים אל פנים ולנסות להביס אותן. המשחק בשלב זה זהה לשלב הבסיסי, אך בתוספת של שלושה חוקים וקלפים חדשים. תוכלו לבחור אם לשחק עם שלושת החוקים או רק עם חלק מהם.

1 חוק ראשון - קרב עם דמויות המפלצות (פירוט בהמשך)
למשחק מצטרפות דמויות המפלצות. בחרו נגד איזו מפלצת תרצו להתמודד, הרכיבו את דמותה על התושבת, ומקמו אותה על הלוח בסדר הבא:
מפלצת סגולה - זולטק - תמוקם במשבצת 79.
מפלצת אדומה - טרנדיל - תמוקם במשבצת 75.
מפלצת ירוקה - רוקילו - תמוקם במשבצת 69.
בכל סבב משחק תוכלו להילחם רק מול מפלצת אחת לפי בחירתכם. ככל שהמפלצת ממקמת קרוב יותר לנקודת הסיום, כך רמת הקושי עולה.

2 חוק שני - שימוש בכוח גיבורי-העל
אם אחת מדמויות גיבורי-העל מגיעה למשבצת שעליה סמל הכוח שלה (חיבור, חיסור, כפל, חילוק או ברק), היא מפעילה את כוחה ומקבלת תור נוסף.

3 חוק שלישי - קלפי קרב המפלצות (פירוט בהמשך)
החזירו לערימת קלפי הקרב את קלפי המפלצות שהוצאתם במשחק הבסיסי. טרפו את הקלפים והחלו לשחק. חוק זה הוא לבחירה. ניתן לשחק בשלב המתקדם גם ללא קלפי המפלצות.

אם בידכם קלף מפלצת והחלטתם להשתמש בו, אתם מזמנים איתו קרב מול אחד מגיבורי-העל האחרים במשחק, לפי בחירתכם.

קלף זולטק - המפלצת החזקה ביותר (כמות: 1)

זולטק הוא המפלצת מטילת המורא ביותר במשפחת המפלצות. מי שמתקרב אליו יותר מדי עלול להיפגע, לכן יש לתכנן בהירות איך להביס אותה ולהשתמש בה כדי לעכב שחקנים אחרים.



איך נלחמים?

אם בחרתם להשתמש בתורכם בקלף זולטק, אתם מכריזים על קרב מול אחד המשתתפים האחרים במשחק. השחקן המתמודד מולכם בקרב מוציא מתוך הקלפים שלו את הקלף הגבוה ביותר שלו ומציב מולכם (אפשר לבחור גם בקלף 9 משוגע). אתם שולפים קלף מערימת קלפי הלחימה. המלחמה כעת בשיאה! אם המספר הרשום בפניות קלף הלחימה גבוה מהקלף שהציב יריבכם, ניצחתם בקרב, והיריב ייאלץ לחזור 8 צעדים אחורה – הוא לא יבצע את הוראת המשבצת שעליה הוא נוחת. אם המספר על הקלף של היריב גבוה מזה של קלף הלחימה ששלפתם – הפסדתם בקרב והיריב לא חוזר לאחור על הלוח. במקרה של תיקו משחקים שוב נגד היריב. הקרב יכול להתבטל אם השחקן שמולו אתם נלחמים שולף את קלף מאסטר איציבאן.

קלף טרנדיל - המפלצת האדומה (כמות: 1)

טרנדיל היא אחותו הצעירה של זולטק, והיא נלחמת כדי להוכיח שהיא לא פחות מפחידה ממנו. כוחותיה מתחזקים מיום ליום, והיא תעשה הכול כדי להשיג את החפץ הנוצץ. הבחירה להשתמש בקלף טרנדיל תזמן אתכם לקרב בדומה לקלף של זולטק, אבל אם השחקן שנלחמתם מולו מפסיד, הוא ייאלץ לחזור 6 צעדים אחורה. אם אתם מפסידים, נשאתם במקומכם. הקרב יכול להתבטל אם השחקן שמולו אתם נלחמים שולף את קלף מאסטר איציבאן או את קלף הריטרנרית – המחזירה לאחור.



קלף רוקילו - המפלצת הירוקה (כמות: 1)

רוקילו הוא המפלצת הצעירה ביותר, אבל אל תיתנו לזה לבלבל אתכם, הוא אכזרי ומרושע ממש כמו אחיו. הוא יכול בנשיפה אחת להשמיד כפר שלם, והוא לא יוותר בקלות על המספרים של העיר. בחירה בקלף רוקילו תציב אתכם בעמדת קרב בדומה למפלצות האחרות. הקרב יתקיים באופן זהה לאחרים, אך אם השחקן שמולו אתם נלחמים יפסיד בקרב, הוא ייאלץ לחזור 4 צעדים אחורה. אם אתם מפסידים, תישארו במקומכם. הקרב יכול להתבטל אם השחקן שמולו אתם נלחמים ישלף את קלף מאסטר איציבאן או את קלף הריטרנרית – המחזירה לאחור.



קרב עם דמויות המפלצות

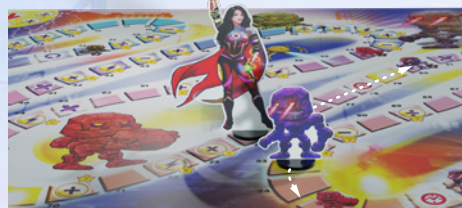
ככל שתתקדמו במשחק, תוכלו להיתקל גם במפלצות עצמן שמחכות לכם (ראו: משחק למתקדמים - חוק ראשון). אמנם המפגש עם המפלצות לא נעים כלל, אבל אתם אמיצים ולא מפחדים מקרב הגון. את הקרב מנהלים בדומה לקרבות עם קלפי המפלצות. כשאתם פוגשים במפלצת ורוצים לעבור אותה, עליכם לנהל מולה קרב, כדי שתוכלו להתקדם. ראשית עליכם לבחור קלף מתוך אחד מקלפי המספרים שלכם. לאחר שבחרתם והצגתם את הקלף, עליכם להרים קלף מערימת קלפי הלחימה. אם המספר על הקלף שלכם גבוה מקלף הלחימה – הצלחתם לגבור על המפלצת ותוכלו להתקדם. אם המספר שעל קלף הלחימה גבוה מהקלף שלכם – הפסדתם בקרב מול המפלצת ותיאלצו לחזור אחורה: בקרב מול זולטק (המפלצת הסגולה) תיאלצו לחזור 8 צעדים אחורה. בקרב מול טרנדיל (המפלצת האדומה) תיאלצו לחזור 6 צעדים אחורה. בקרב מול רוקילו (המפלצת הירוקה) תיאלצו לחזור 4 צעדים אחורה. במקרה של תיקו – הישארו במקומכם. לא תוכלו להתקדם עד שלא תביסו את המפלצת. ניתן להילחם פעם אחת בכל תור ניתן להימנע מקרב עם מפלצת רק אם ברשותכם קלף מאסטר איציבאן.



משחק ליחיד

אפשר לשחק את המשחק גם כמשתתף יחיד – גייסו את כל הכוחות שלכם, זה לא יהיה קל! בחרו בהירות מפלצת אחת שנגדה תתמודדו. לכל מפלצת יש כוח להביס אתכם, ודרגת הקושי עולה ככל שהמפלצת ממוקמת קרוב יותר למשבצת ה-100. מפלצת חזקה מאוד (זולטק) מתחילה את ההתמודדות נגדכם במשבצת 79. מפלצת בדרגת קושי בינונית (טרנדיל) מתחילה את ההתמודדות נגדכם במשבצת 75. מפלצת בדרגת קושי קלה (רוקילו) מתחילה את ההתמודדות נגדכם במשבצת 69.

בחרו שני גיבורי-על שאיתם תתקדמו במשחק. שחקו תחילה עם גיבור אחד, ורק ברגע שהוא מגיע למשבצת 100 או עובר אותה – הזניקו את הדמות השנייה שבחרתם. ההתקדמות במשחק מתנהלת בדומה למשחק רגיל. חשוב מאוד: אתם מתמודדים מול המפלצת. בכל תור שתתקדמו (ולא משנה איזה מספר הנחתם כדי להתקדם או כמות הקלפים שהנחתם), המפלצת תתקדם צעד אחד, ללא קשר להוראת המשבצת! המפלצת אינה מתקדמת אם ביצעתם את הוראת המשבצת. שימו לב: אם יש לכם קלף החלף 3, אתם מחליפים את הקלפים שלכם עם הקופה. אם יש לכם קלף 2, המפלצת תחזור צעד לאחור במקום להתקדם צעד.



חשבו היטב איך הייתם רוצים להתקדם כדי להאט את המפלצת ולמנוע ממנה להתקרב לתיבת החפץ הנוצץ ולניצחון במשחק. מוקש שיש לשים לב אליו: כשהמפלצת תגיע למשבצת 93 הנוצצת, היא תתלהב מההישג שלה ותקפוף משבצת נוספת קדימה – למשבצת 94, בדרכה לניצחון. אתם יכולים לפרק את המוקש על ידי שימוש בקלף הריטרנרית - המחזירה בזמן, שתקפיא לתור אחד את התקדמות המפלצת. חושבים שזה קל? תופתעו לגלות כמה המפלצת חזקה ומהירה...

משחק שיתופי

כדי לשחק באופן שיתופי – כולם נגד המפלצת, שחקו כמו במשחק ליחיד ותכננו יחד את הצעדים שלכם כדי למנוע מהמפלצת להגיע לנקודת הסיום.

בהצלחה!



אהבתם את המשחק?

ללמוד, לתרגל ולהצליח! השילוב של עלילת הסיפור וגיבורי העל מפחית אצל הילדים את "חרדת המתמטיקה" ונותן להם ביטחון עצמי ותחושת מסוגלות.

ניתן להשיג באתר חוברות ללימוד חשבון לכיתות א' עד ו'.



חפשו: 'גיבורים ומספרים'



**SHARP MIND
GAMES**

www.sharpmgames.com

יוצר המשחק: ירון סומך
עיצוב המשחק: רוניקה רייכמן
עיצוב גרפי: רונן קליין

סרטון הסבר מפורט ניתן למצוא באתר: www.sharpmgames.com
שאלות לגבי חוקי המשחק ניתן לשלוח בוואטסאפ: 054-9015115
או במייל: sharpmgames@gmail.com