

3D אונותו

המשחק הקלאסי בחלת מימד!



הוראות

ל-2 עד 4 משתתפים בגילאי 8 ומעלה

מה בקופסה:

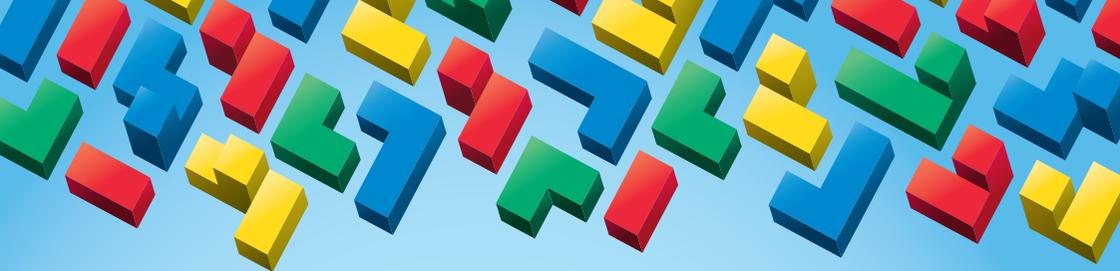
- 72 כרטיסי משחק דו-צדדיים
- 32 אבני משחק ב-4 צבעים שונים (8 מכל צבע)
- 4 שקיות
- שעון חול
- קוביית משחק

מטרת המשחק

לכסות את השטח הלבן שעל הכרטיס לפני כולם ולצבור את מירב הכרטיסים בסיום 9 סבבים.

הכנות:

מציבים את שעון החול והקובייה במרכז השולחן ומסדרים את אבני המשחק ב-4 סטים כשכל סט מכיל 8 חלקים השונים זה מזה. כל משתתף מקבל סט אחד של 8 אבני משחק. כדאי לשמור כל סט בשקית נפרדת כדי להקל על ההכנות במשחקים הבאים.



סט של 8 חלקים
השונים זה מזה
בצורה ובצבע



במשחק 4 דרגות קושי שונות לפי סדר עולה:

דרגה 1 - כרטיסים בצבע טורקיז
דרגה 2 - כרטיסים בצבע ורוד
דרגה 3 - כרטיסים בצבע כתום
דרגה 4 - כרטיסים בצבע סגול

מחליטים באיזו דרגת קושי משחקים בהתאם לגיל המשתתפים וניסיונם. מערבים את הכרטיסים בדרגת הקושי שנבחרה ומחלקים 9 כרטיסים לכל משתתף. שימו לב שהכרטיסים דו-צדדיים ובכל צד צבע אחר. כאשר רמת המשתתפים אינה אחידה, אפשר שכל משתתף ישחק ברמה שונה, כך נשמר המתח במשחק וכולם יכולים ליהנות ביחד. מחזירים לקופסה כרטיסים שאין בהם שימוש.

איך משחקים:

המשחק משוחק ב-9 סבבים.

כלל סבב:

1. כל משתתף לוקח את הכרטיס העליון מהערימה שלפניו ואחד המשתתפים מטיל את הקוביה כדי לקבוע את מספר האתגר עבור כל המשתתפים.
2. כל משתתף בודק בכרטיס שלו אילו אבני משחק מופיעות תחת המספר שהוטל ומניח אותן ליד הכרטיס. אלו אבני המשחק המשתתפות בפתרון האתגר שלו.

3. כשכולם מוכנים, הופכים את שעון החול ומתחילים!

4. כולם בו זמנית מנסים לכסות את השטח הלבן שעל הכרטיס שלהם

באבני המשחק כך שיווצר מבנה בן 2 קומות המכסה את כל השטח הלבן.

חושבים, מזיזים, מסובבים, הופכים ומסדרים את אבני המשחק כך שלא יבלטו מעבר לשטח הלבן, שיהיו צמודות זו לזו ללא רווחים ביניהן והמבנה לא יהיה גבוה מ-2 קומות.

מי שמצליח לפני שנגמר הזמן מכריז: אובנונו!

אם פתר נכון, שומר את הכרטיס אצלו..

שאר המשתתפים מחזירים את הכרטיסים שלהם לקופסה וכל המשתתפים מתחילים סבב חדש

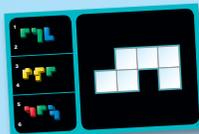
בו כולם עוברים לשחק בכרטיס הבא בערימה שלהם.

מנצח

המשתתף שצבר את מירב הכרטיסים בסיום 9 סבבים.

במקרה של שוויון, רק המשתתפים שיש ביניהם שוויון ישחקו סבב נוסף שוויון.

דרגה 1



דרגה 2



דרגה 3



דרגה 4

