



# הפרש החכם

## משחק חשיבה אסטרטגי



### הוראות משחק

הפרש החכם הוא משחק חשיבה אסטרטגי שמצריך תוכנית פעולה כדי לנצח בו! המשחק מסייע בפיתוח אסטרטגיות חשיבה, תכנון מהלכים, שיפור הזיכרון ועוד. מיועד לשני שחקנים, למבוגרים ולילדים החל מגיל 8.

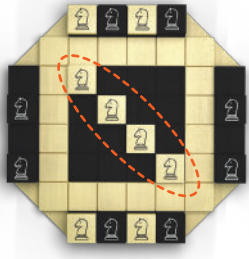
את המשחק המציא חיים אפרים, והוא מבוסס על סיפור אודות פרש בגרמניה בסוף המאה ה-19, שהתפרסם בזכות סוסו בעל היכולת האינטלקטואלית יוצאת הדופן לענות נכונה על שאלות בחשבון. הפרש אימן את סוסו להקיש בפרסותיו בתגובה לשאלות שהתשובה עליהן היתה מספרית, ומספר ההקשות שהשמיע הסוס היה התשובה המבוקשת.

### תכולה

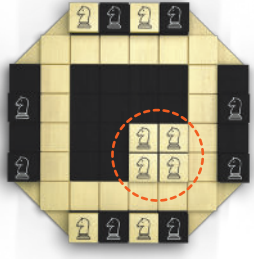
- לוח משחק מעץ
- 16 אריחי עץ, 8 כהים ו-8 בהירים

### מטרת המשחק

ליצור רצף של ארבעה אריחי משחק באותו צבע, בשורה לאורך, לרוחב או באלכסון, או במבנה של ריבוע, בתוך הריבוע הפנימי התחתון של הלוח המורכב מ-16 ריבועים (תמונות 1,2,3). הפרש בשחמט, ומותר לערום חלקים זה על זה (עד 3 קומות בלבד).



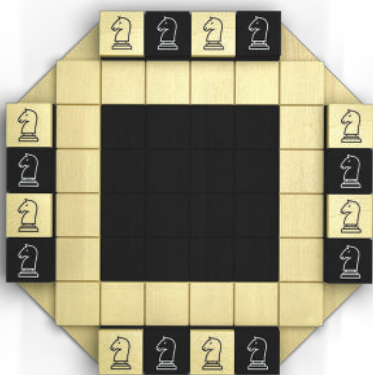
תמונה 3



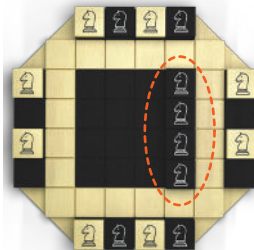
תמונה 2

### הכנת המשחק

מניחים את האריחים על 16 הריבועים הנמצאים במסגרת הלוח (ריבועי ההתחלה), כפי שמוצג בתמונה 4: אריח כהה ואחריו אריח בהיר וכן הלאה סביב הלוח.



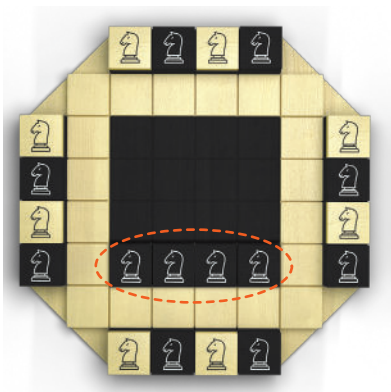
תמונה 4



תמונה 1

## סיום המשחק

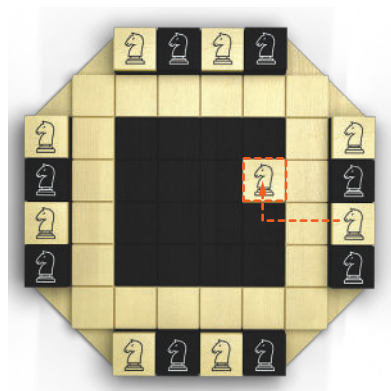
המשחק מסתיים כאשר אחד השחקנים יוצר רצף של 4 אריחי משחק בצבע שלו, בשורה, באלכסון או במבנה של ריבוע, כפי שמוצג בתמונה 6.



תמונה 6

## מהלך המשחק

השחקן שמשחק עם האריחים הבהירים מתחיל בהזזת אחד האריחים שלו למגרש המשחק. כל אריח יכול לזוז כמו פרש בשחמט: 2 צעדים קדימה ו-1 הצידה או 2 צעדים הצידה ו-1 קדימה. ראו תמונה 5.



תמונה 5

ניתן להזיז אריח לריבוע פנוי או לריבוע שנתפס ע"י אריח של היריב - מניחים אותו מעליו. ניתן להניח עד 3 אריחים זה על גבי זה. כל הזזה של אריח למיקום אחר על גבי הלוח נחשבת מהלך במשחק. ניתן להציב אריח בכל ריבוע פרט לריבועי ההתחלה ולריבועים שכבר נערמו בהם 3 אריחים, אבל רצף ניתן ליצור רק בריבוע הפנימי התחתון.



## How to play

Players take turns moving their tiles one by one into the inner quadrangle. The player with the light tiles starts.

Tiles move like the Chess Knight:

2 steps forward and 1 step aside

OR

2 steps aside and 1 forward, to any direction.

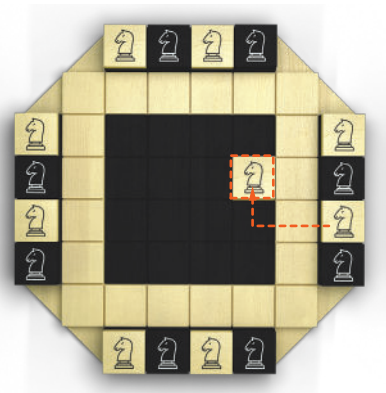


Image 5

Tiles can be moved to an empty square or placed on top of the opponent's tile (stacked up to 3 tiles high).

Tiles can be moved to the external quadrangle but in order to win they must be inside the inner one.

A tile cannot be placed on the starting squares.

## Game end

The game ends when one of the players creates a row, a square or a diagonal sequence of 4 tiles.

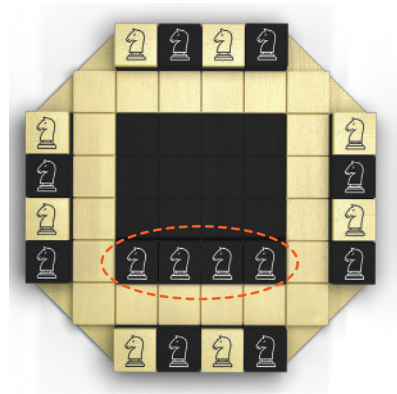


Image 6





## Game Rules

The game was created by the game inventor Haim Ephraim. It is based on a German story of a horse that was travelling around Germany with his knight, and showing his amazing mathematical abilities to their audience.

### The purpose of the game

Be the first to put together four tiles of your color in a square or in a row, inside the inner quadrangle. The row can be horizontal, vertical or diagonal. The Inner quadrangle is the lower part of the board consisting of 16 squares.

### Contents

- 1 wooden square board, divided into 32 square positions.
- 16 square tiles, 8 in each color

### The purpose of the game

Try to create a 4 tile row of your color on the inner square. The Inner Square is the inner lower part of the board, consists of 16 squares. The row can be horizontal, vertical, in a square or diagonal.

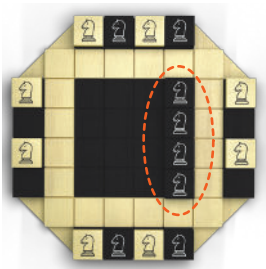


Image 1

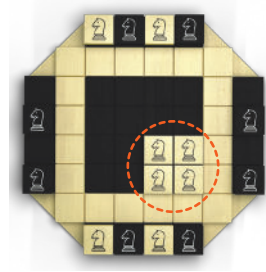


Image 2

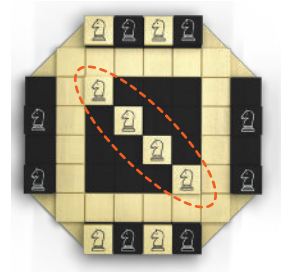


Image 3

### Game set up

The tiles are placed on the 16 squares that are on the higher level of the board (starting positions). A dark tile is followed by a light tile and so on around the board.

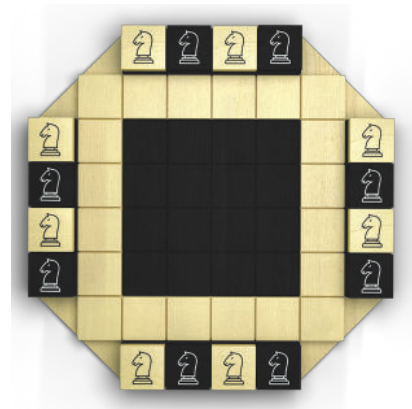


Image 4