

# Pyramid OF PENGQUEEN



לצפייה בסרטון המשחק  
סרקו את הקוד.

4 פינגווינים הרפתקנים ואמיצים הגיעו לפירמידה אבודה וחשוכה. עכשיו הם חייבים למצוא מהר את האוצרות הקסומים, לפני שמומיית מלכת הפינגווינים תופסת ומושכת אותם לבית האפל שלה.

פירמידת הפינגווינים הוא משחק אסטרטגי של חתול ועכבר לכל המשפחה, שמטרתו היא לאסוף את כל האוצרות הקסומים לפני שהמומיה תופסת אותם. משחק קופסא מרשים תלת מימדי (3D) עם לוח מגנטי דו צדדי.

## המשחק מכיל:



חלקי מגנט צידי אוצרות (צהוב, ירוק, אדום וכחול)

2 חלקי מגנט מומיה



5 קוביות לבנות לציידי האוצרות



קוביה שחורה למומיה



23 קלפי אוצרות:  
5 - צהוב, ירוק ואפור  
4 - אדום וסגול



12 כרטיסי חיים:  
3 מכל צבע

2 לוחות בסיס:  
1- לצד המומיה  
1- לצד ציידי האוצרות

היצרן: BRAIN GAMES  
משווק בישראל ע"י "הולמדיה טכנולוגיות בע"מ", דוד נבון 5 מושב מגשימים.  
ח.פ. 512810284 | טלפון: 03-9082800 | geoni.co.il | geoni@nur.co.il  
כל הזכויות שמורות לחברה, אין להעתיק, לשכפל או לעשות כל שימוש לא ראוי במוצר ללא אישור החברה.  
ארץ יצור: סין.

יש לשחק בליווי מבוגר. אין להכניס חלקים לפה. לא רעיל.  
אזהרה! לא מתאים לילדים שגילם פחות מ-3 שנים. סכנת חנק!  
יש לזרוק חומרי אריזה לפני מתן המשחק לילד.



משחקים חכמים לילדים

## הסיפור:

אחרי ששמענו את הסיפור על הפירמידה האבודה של מלכת הפינגווינים, 4 הרפתקנים אמיצים יצאו למצוא את אוצרותיה הקסומים. חודשים של חיפוש הובילו את הפינגווינים לכניסה חשאית, שהובאה מאחורי המטבח של בית הספר הישן שלהם. הם הלכו בשביל אל מערה תת קרקעית המובילה לפירמידה של מלכת הפינגווינים. ברגע שהפינגווינים נכנסו לפירמידה, שעה נסגר ונטרק אחריהם והכל נהיה חשוך. פתאום נשמע קול שאמר: "פינגווינים מטופשים, אני עדיין חזקה ויכולה למשוך אתכם למטה לתוך הבית האפל שלי".

המומיה של מלכת הפינגווינים התעוררה מתרדמתה ועכשיו הפינגווינים חייבים לזוז במהירות! רק האוסף הנכון של האוצרות הקסומים, ישבור את קללת המומיה ויאפשר לפינגווינים האמיצים לברוח עם החיים והאוצרות שלהם.

## מטרת המשחק:

שחקן 1 משחק את תפקיד המומיה של מלכת הפינגווינים, כל שאר השחקנים משחקים את ציידי האוצרות. כל צייד אוצרות חייב להחזיר סט ייחודי של 5 אוצרות קסומים מהפירמידה. צייד אוצרות מנצח מיד את המשחק, ברגע שהחזיר את כל 5 האוצרות שלו. המומיה מנצחת את המשחק כאשר היא תופסת את ציידי האוצרות. ברגע שתפסה אותם היא לוקחת להם חיים! בכל פעם שהמומיה תופסת צייד אוצרות היא לוקחת לו כרטיס חיים 1.

המומיה מנצחת ברגע שאספה מספר חיים לפי מספר ציידי האוצרות (שחקנים)  
2 צייד אוצרות - צריך לתפוס 4 חיים  
3 צייד אוצרות - צריך לתפוס 6 חיים  
4 צייד אוצרות - צריך לתפוס 7 חיים





## הכנת המשחק:



מניחים את הלוח הגדול במאונך, במרכז תחתית קופסת המשחק. הלוח מראה את אותה מפה של הפירמידה משני הצדדים, עם מספר הבדלים קטנים. מניחים את 2 לוחות הבסיס הקטנים בתחתית הקופסא משני צידי הלוח המגנטי הגדול. מחליטים איזה שחקן ישחק בתפקיד המומיה במשחק.



השחקן של המומיה יושב בצד הלוח המתאים (איפה שמסומן למטה בלוח סמל המומיה) וכל צייד האוצרות יושבים בצד השני.

**השחקן שמשחק את המומיה, לעולם לא יסתכל במהלך המשחק בצד הלוח של צייד האוצרות.**

הנח את דמות המומיה בצד הלוח עם סמל המומיה (ראה תמונה) הנח את צייד האוצרות על המדרגות המושלגות בכניסה לפירדמיה (ראה תמונה).



כל שחקן בוחר צבע של צייד אוצרות ולוקח בהתאם את צבע כרטיסי החיים שלו. הוא מניח את מגנט צייד האוצרות שלו בצד הנכון של הלוח, (בקצה המדרגות המושלגות עם כיוון החץ).

שחקן המומיה לוקח את דמות המומיה ומניח אותה על הלוח איפה שמסומן סמל המומיה. בנוסף לוקח את חלק המגנט הקטן של המומיה ומניח אותו בצד הלוח של צייד האוצרות, עד שנתפס/מתמגנט לדמות המומיה (לבדוק כשמזיזים את דמות המומיה שגם המגנט הקטן בצד השני זז יחד איתו). חשוב להקפיד על הצדדים הנכונים של חלקי דמות המומיה, אחרת המגנטים לא יעבדו.



שחקן המומיה מתחיל את המשחק מהנקודה המסומנת בתמונה (קבר המומיה הזוהר).

מיין את קלפי האוצרות ל- 5 ערמות, לפי הצבע בגב הקלף. ערבב כל ערמה בנפרד, חלק קלף אוצר 1 מכל צבע לכל שחקן, כך שלכל שחקן 5 קלפי אוצרות בצבעים שונים. קלפים אלה מייצגים את האוצרות הקסומים שעל כל שחקן לאסוף, בכדי לנצח את המשחק. יש לשמור על הקלפים האלה מוסתרים משאר השחקנים!



שחקן המומיה לוקח אליו את קוביית המשחק השחורה ומניח בצד שלו. שחקני צייד האוצרות לוקחים את 5 הקוביות הלבנות ומניחים בצד שלהם. החזירו את כל חלקי המשחק שנותרו לתוך הקופסא ועכשיו אפשר להתחיל במשחק.

## מהלך המשחק:

צידי האוצרות מתחילים במשחק עם כיוון השעון.

### צידי האוצרות מהלך משחק:

1. אפס את הקוביות (לא חובה)
2. זריקת הקוביות (חובה)
3. תזוזה (חובה)
4. תפוס אוצר (לא חובה)





### 1. אפס את הקוביות:

אם לאחר שהשחקן הראשון שיחק ב-1 או יותר מהקוביות שלו, שמראות את סמל המומיה, הוא מניח את הקוביות עם סמל המומיה בצד של לוח המומיה. השחקן שאחריו יכול לבחור האם לזרוק מחדש את כל הקוביות בתורו או לא. במקרה והחליט לזרוק את כל הקוביות מחדש (לאפס את הקוביות), שחקן המומיה מבצע מיד את הצעדים כמספר המומיות שיצא (ראה בהמשך כללי משחק). אחרי ששחקן המומיה שיחק את הצעדים המגיעים לו, רק אז שחקן צייד האוצרות יכול להמשיך לסעיף 2 עם כל הקוביות.

### 2. זריקת הקוביות:

השחקן זורק את כל הקוביות שלא מופיע עליהם סמל המומיה. אם בזריקת הקוביות יוצאת קוביה עם סמל המומיה, על השחקן להניח אותה בצד של לוח המומיה וקוביה זו לא זמינה. אם השחקן הבא החליט לאפס את הקוביות, הוא יכול לזרוק את כל 5 הקוביות הלבנות. אם השחקן מרוצה מתוצאת הקוביות, אז הוא יכול להמשיך לשלב הבא. אם לא, השחקן יכול לזרוק את הקוביות שוב ושוב כמה שהוא רוצה, כל עוד על הקוביות לא מופיע סמל המומיה. **זכור!** אתה יכול לזרוק רק את הקוביות שלא מופיע עליהן סמל המומיה.

### 3. תזוזה:

השחקן מסתכל בקוביות הלבנות שזרק ובוחר בתוצאה של אחת מהן (1,2,3,4, חץ). השחקן מכריז בקול איזה תוצאת קוביה בחר ומזיז את השחקן/צייד האוצרות שלו בהתאם. אם השחקן בחר **בקוביה עם תוצאה של מספר**, הוא זז את מספר הצעדים בלוח בהתאם למספר שבחר. השחקן יכול לעבור דרך משבצות שבהם נמצאים ציידים אוצרות אחרים (כל משבצת נחשבת צעד), אבל בסוף התור הם לא יכולים לעמוד על אותה משבצת עם צייד אוצרות אחר. מספר כללים נוספים שצריך להקפיד עליהם:

- אפשר להזיז את צייד האוצרות במאונך או במאונך, אך לא באלכסון.
- שינוי כיוון תנועה מקדימה לאחורה מותר (כל תזוזה נחשבת לצעד).
- צייד האוצרות צריך לזוז בדיוק את מספר הצעדים שבחר.
- אם במקרה נוצר מצב שבו צייד האוצרות לא יכול להתקדם לפי מספר הצעדים שבחר, עליו לבחור תוצאה אחרת ממה שזרק קודם (אם אף קוביה לא מתאימה לו עליו לזרוק את הקוביות שוב).

אם השחקן בחר **בקוביה עם ציור של חץ**, עליו לזוז בקו ישר מאונך או מאוזן, עד שהוא נתקל במכשול/קיר/ צייד אוצרות ונעצר מיידית!

**המכשולים כוללים:** קירות, נקודת התחלה של המשחק, הקבר של המומיה והמשבצת ששחקן המומיה נמצא עליו. אסור!!! להיכנס או לחצות מכשולים כחלק מצעדים של צייד האוצרות.

### 4. תפוס אוצר:

אם צייד אוצרות נעצר בסוף התור שלו על משבצת עם אחד מסמלי האוצר שבקלפים שלו, הוא חושף את קלף האוצר בפני כל השחקנים כולל המומיה. אם שחקן חשף את קלף האוצר האחרון שלו הוא מנצח במשחק!

### דוגמא לתור של שחקן אוצרות:

הגיע תורו של השחקן הכחול. מהתור הקודם יש לו 2 קוביות של מומיה, השחקן הכחול מחליט לא לאפס את הקוביות ולזרוק רק את ה-3 הקוביות הזמינות. הוא זרק רק את 3 הקוביות **ויצא 1, 2, מומיה**.

הוא שם בצד הלוח של המומיה את הקוביות עם המומיה. הוא לא אוהב את התוצאה שיצאה ובוחר לזרוק שוב את 2 הקוביות שנותרו לו. זרק ויצא לו: 11 4.

השחקן הכחול הכריז שיזוז 4 צעדים.

הוא זז 4 צעדים עד היהלום האדום, כי יש לו קלף אוצר עם יהלום אדום.

הוא חשף את קלף האוצר בפני כולם ובכך סיים את תורו.

עכשיו תורו של השחקן הצהוב. השחקן הצהוב מחליט לאפס את הקוביות

ולכן שחקן המומיה צריך "להתפרץ" לתור ולזוז מיד לפי מספר המומיות שהקוביות הלבנות

מראות- שה"כ 3 צעדים.

אחרי ששחקן המומיה שיחק וזז 3 צעדים, השחקן הצהוב רשאי לזרוק את כל 5 הקוביות הלבנות.





## התור של המומיה:

**תור מומיה רגיל:** לאחר שהסתיים סבב המשחק של צידי האצרות, מגיע התור של שחקן המומיה (שחקן המומיה תמיד אחרון בסבב הרגיל). שחקן המומיה זורק את הקוביה השחורה שלו ומוסיף את מספר הקוביות הלבנות עם סמל המומיה לצעדים שלו. לדוגמא: אם יצא לו בקוביה השחורה 3 סמלי מומיה ובנוסף יש בצד 2 קוביות לבנות על סמל המומיה, אז הוא יזוז בתורו 5 צעדים. שחקן המומיה יכול לזוז רק במאונך או במאוזן, הוא לא יכול לעבור דרך קירות, לא להיכנס לנקודת ההתחלה של צידי האצרות ולא לחזור לנקודת ההתחלה שלו עם ציור הקבר. אם שחקן המומיה מגיע למשבצת שבה ניפגש עם צייד אצרות, אז צייד האצרות נתפס ע"י המומיה. התור מסתיים מיידית ושחקן המומיה נשאר באותה משבצת שבה נתפס את צייד האצרות. צייד האצרות זז למשבצת עם הקבר של האמא.

בנוסף צייד האצרות נותן כרטיס חיים 1 לשחקן המומיה. כששחקן צייד האצרות נותן את כרטיס החיים האחרון שלו למומיה הוא יוצא מיידית מהמשחק.

**חשוב!** לאחר ששחקן המומיה סיים לשחק את תורו, הקוביות הלבנות שמראות את סמל המומיה נשארות כך, עד שאחד מצידי האצרות יחליט **לאפס אותן**.

**תור מומיה מתפרץ:** קורה אחרי שצייד אצרות החליט לאפס את הקוביות הלבנות.

שחקן המומיה זז מיידית את מספר הצעדים שהקוביות הלבנות מראות, לפני שצייד האצרות זורק אותן מחדש.

**חשוב!** שחקן המומיה לא זורק את הקוביה השחורה שלו בתור מתפרץ.

כללי התזוזה הם כמו בתור רגיל של שחקן המומיה.

אחרי התור המתפרץ של המומיה, צייד האצרות שהחליט לאפס את הקוביות,

יכול לזרוק את כל 5 הקוביות הלבנות. (ראה סעיף 2 - זריקת קוביות)



## סיום משחק:

המשחק מסתיים מיידית באחת משתי האפשרויות הבאות:

· כאשר צייד אצרות חשף את כל קלפי האצרות שבידו. במקרה הזה צייד האצרות מנצח במשחק.

· כאשר שחקן המומיה אסף כרטיסי חיים בהתבסס על מספר השחקנים במשחק.

2 צידי אצרות - צריך לתפוס 4 חיים

3 צידי אצרות - צריך לתפוס 6 חיים

4 צידי אצרות - צריך לתפוס 7 חיים

לדוגמא: אם יש 3 צידי אצרות ושחקן המומיה אסף 7 כרטיסי חיים אז הוא מנצח במשחק.

## משחק ל 2 שחקנים:

שחקן אחד משחק 2 צידי אצרות שונים.

השחקן השני משחק את תפקיד המומיה.

השחקן שמשחק את צייד האצרות, מקבל 10 קלפי אצרות (2 מכל צבע) ו-6 כרטיסי חיים. שחקן צייד האצרות משחק

עם השחקנים באותו הסדר שהתחיל לאורך כל המשחק. 10 קלפי האצרות יכולים להיחשף ע"י כל אחד מהשחקנים שלו.

שחקן המומיה יכול לשחק רק לאחר ששחקן צייד האצרות סיים לשחק עם 2 השחקנים שלו. צייד האצרות מנצח ברגע

שאסף וחשף את כל 10 קלפי האוצר שלו. שחקן המומיה מנצח כאשר הוא אסף 3 כרטיסי חיים משחקן צידי האצרות.

**זכור!** צייד האצרות צריך לשחק בצורה הגונה כשהוא לבד על הלוח, בכדי שהמשחק יצליח ויהיה מהנה.

## מקרים חריגים ומיוחדים:

· מה קורה אם כל הקוביות הלבנות מראות סמל של מומיה?

שחקן צייד האצרות מאבד את תורו ונשאר במקומו. לשחקן הבא אין ברירה והוא חייב לאפס את הקוביות,

ולכן שחקן המומיה "מתפרץ" ומשחק את הצעדים המגיעים לו.

· מה קורה אם צייד אצרות מוקף במכשולים בתורו? (ראה תמונה)

השחקן מכריז על כך שהוא לא יכול לזוז ולכן נשאר במקומו.

בנוסף הוא לא רשאי לזרוק את הקוביות והתור עובר לשחקן הבא.

· אחרי שצייד אצרות נתפס ע"י שחקן המומיה, הוא מועבר למשבצת עם הקבר.

האם בתור שלו, צייד האצרות יכול לבחור לצאת מהקבר בכל אחת מ 2 היציאות?

כן!



## דגשים נוספים:

· **דגש על המגנטים:** בכדי שהמשחק יעבוד טוב עם המגנטים, צריך תמיד להניח את השחקנים במרכז המשבצת. אם

שחקן המומיה נמצא באותה משבצת עם צייד האצרות, אבל הוא לא נתפס במגנט,

זה עדיין נחשב ששחקן המומיה תפס אותו.

· **עצה לשחקן המומיה:** שחקן המומיה יכול לבקש להסתכל על גב קלפי האצרות שבידי השחקנים,

בכדי לראות איזה צבעי אצרות עדיין נשאר להם לאסוף.

· **עצה לצידי האצרות:** רצוי שצידי האצרות ישתפו פעולה ויעזרו אחד לשני במהלך המשחק, בעיקר כשחקן המומיה

מאיים לנצח! (לדוגמא: אם שחקן המומיה השיג כבר מחצית מהחיים שצריך רצוי להתחיל לשתף פעולה).