



Daniel Skjold Pedersen
& Asger Sams Granerud

אחוזה הרפאים

האחוזה שבמעלה הגבעה תמיד נחשבה... מכושפת. אומרים שהדרך היחידה לבטל את הכישוף הרובץ על האחוזה היא לאסוף בחדר אחד את רוחות הרפאים, העיניים הנודדות, הנחשים השונים, העכבישים וחפצים האחרים המצויים בקירות המאובקים. האם אתם תהיו הראשונים לבטל את הכישוף... ולברוח מהאחוזה?

משחק 1 הכנה

- ערבבו את הקלפים והניחו אותם במרכז השולחן כך שהצד עם החפצים פונה כלפי מעלה (הצד הזה לא ישמש במשחק הזה).
- כל שחקן לוקח הרפתקן אחד, 2 רוחות רפאים, 2 עיניים, 2 עכבישים, 2 נחשים ו-3 תיבות מטמון.



- השחקנים מכינים את האחוזה שלהם בהנחת הרפתקן אחד, רוח רפאים אחד ו-3 תיבות בכל קופסא באופן אקראי. לאחר מכן, כל שחקן לוקח את החפצים הנותרים ומניח אותם בצד על השולחן.

עקרונות המשחק

- לפני כל סיבוב, השחקנים מערבבים את החפצים בקופסא של השחקן שמימין להם.
- שחקן אחד הופך את הקלף העליון וחושף לכולם את החדר.
- כל השחקנים מתחרים להשלמת המשימה בניעור והטיה עדינה של הקופסאות שלהם, תוך שהם מנסים להכניס את ההרפתקן ו-3 תיבות המטמון (ורק את החפצים הללו) לתוך החדר שבתמונה.
- השחקן הראשון שמשלים את המשימה צועק "אחוזה הרפאים" ואז מבקש מהשחקן שמימין לבדוק שוב. השחקן זוכה בקלף אם הוא צודק.

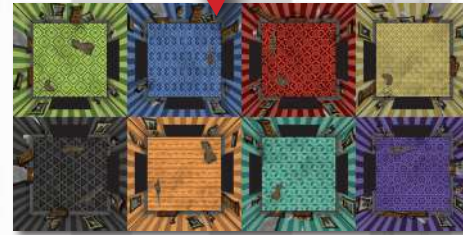


- במקרה של טעות, על השחקן להחזיר קלף (אם יש) והסיבוב ממשיך עד שמישהו מצליח לסיים את המשימה.
- השחקן שמימין למנצח בסיבוב בוחר בחפץ מתוך אלה שהזוכה הניח בצד ומוסיף אותו לאחוזה של הזוכה בסיבוב (כך שהסיבוב הבא מעט יותר קשה לזוכה).
- מתחילים סיבוב חדש.

סיום המשחק

השחקן הראשון שמגיע ל-5 קלפים, הוא הזוכה והוא יכול לברוח מהאחוזה!

לפני שמשחקים בפעם הראשונה, הרכיבו את קירות האחוזה כך שצבע הקירות תואם את צבע החדרים.



הקופסא מכילה:

- 4 קופסאות אחוזה מכושפות
- 48 חפצים
- 4 הרפתקנים (חום)
- 8 רוחות רפאים (לבן)
- 8 עיניים (לבן)
- 8 עכבישים (שחור)
- 8 נחשים (סגול)
- 12 תיבות מטמון (זהב)
- 48 קלפי משימה

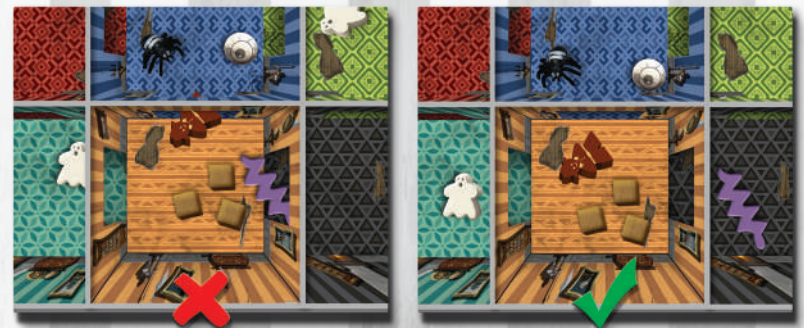
מטרת המשחק

כדי לברוח מהאחוזה, היו הראשונים להשלים 5 משימות על ידי ניעור והטיה עדינה של הקופסא כדי למקם את החפצים הדרושים בחדר אחד, בהתאם למידע שעל הקלפים.

איך משחקים

בכל משחק משחקים על פי אותם עקרונות:

- במהלך המשחק, יידרשו השחקנים לסדר את החפצים באחוזה שלהם בניעור או הטיה קלה של הקופסאות כדי שהחפצים יעברו בדלתות לחדרים האחרים (מבלי לגעת בחפצים בידיים).
- כדי שקלף משימה ייחשב כאילו הושלם, על כל החפצים הדרושים באותו חדר להיות לגמרי באותו החדר (אסור שיהיה בחדר חפץ אחר). על החפצים להיות לגמרי בחדר, חפצים בפתחי הדלת אינם נחשבים.



משחק 2

הכנה

- ערבבו את הקלפים והניחו אותם במרכז השולחן כך שהצד עם החדר פונה כלפי מעלה (במשחק הזה ישמשו שני צידי הקלף).
- כל שחקן לוקח הרפתקן אחד, 2 רוחות רפאים, 2 עיניים, 2 עכבישים, 2 נחשים ו-3 תיבות מטמון ומניח את כל החפצים בקופסא.

עקרונות המשחק

- לפני כל סיבוב, השחקנים מערבבים את הקופסא שבידיהם ומעבירים אותה לשחקן שמשמאלם.
- שחקן אחד הופך את הקלף העליון וחושף לכולם את הצד עם החפצים ומניח אותו ליד הערימה (ולא על הערימה כמו במשחק הקודם).
- השחקנים משתמשים בשני הכרטיסים שעל השולחן כדי להבין את המשימה עליהם להתחרות כדי להשיג את כל החפצים שבצד אחד של הקלף לתוך החדר שמופיע בקלף העליון שעל ערימת הקלפים. אסור שיהיו בחדר חפצים אחרים על מנת שהמשימה תיחשב כאילו הושלמה.
- השחקן הראשון שמשלים את המשימה צועק "אחוזת הרפאים" ואז מבקש מהשחקן שממין לבדוק שוב. השחקן זוכה בקלף אם הוא צודק.



- במקרה של טעות, על השחקן להחזיר קלף (אם יש) והסיבוב ממשיך עד שמישהו מצליח לסיים את המשימה.
- מתחילים סיבוב חדש.

סיום המשחק

השחקן הראשון שמגיע ל-5 קלפים, הוא הזוכה והוא יכול לברוח מהאחוזת!

אפשרות נוספת למשחק 2

במקום להניח את החפצים שעל הקלף בחדר המופיע בקלף העליון שעל ערימת הקלפים, על השחקן להניח בחדר את החפצים שחסרים מהקלף.



ראינו
משהים חכמים לקטנטנים