

הרפתקאות צעיר

תעלומת עוגת השוקולד שנעלמה

גיל 5 - 8 / 2 - 6 כשתתכים

הוראות

מטרת המשחק

מישהו אכל חתיכה ענקית מעוגת השוקולד,
לפני ארוחת הערב!

בלשים צעירים, האם תוכלו לגלות מי אכל
את העוגה, באיזו שעה ומה הוא שתה?
הבלש שיפתור את התעלומה -
מנצח במשחק!

מה בקופסה

לוח משחק, 6 דמויות ככלי משחק,
6 אסימנזי רהיטים, 7 בסיסי פלסטיק לבנים,
7 בסיסי פלסטיק צהובים, חבילת דפי
חקירה, קוביה, גיליון מדבקות.



פרופסור שזיפי



גברת רקיע

בפעם הראשונה שחשחקים מוציאים את חלקי המשחק מן השקיות ולוחות הקרטון וזורקים את השאריות.

בסיסי הפלסטיק הלבנים: מדביקים את מדבקת "הפירורים" העגולה (בצבע ירוק) ואת 5 מדבקות "הזמן" בתחתית בסיסי הפלסטיק הלבנים. בסיס אחד נותר ללא מדבקה.

בסיסי הפלסטיק הצהובים: מדביקים את 5 המדבקות עם תמונת הכוס בתחתית בסיסי הפלסטיק הצהובים. שני בסיסים נותרים ללא מדבקה.

הקוביה: מדביקים מדבקה מרובעת אחת על כל פאה של הקוביה.

הכנות

1. הבסיסים הלבנים: מניחים בצד את הבסיס הלבן ללא המדבקה ואת הבסיס הלבן עם מדבקת "הפירורים" הירוקה. לוקחים את 5 הבסיסים הלבנים הנותרים, מערבבים אותם היטב, ומבלי להסתכל בוחרים אחד מהם ומניחים אותו, המדבקה כלפי מטה, במרכז לוח המשחק. השעה שבתחתית הבסיס הזה היא השעה שבה אכלו את העוגה! עכשיו, לוקחים את כל 6 הבסיסים הלבנים שנותרו ומניחים אותם על השולחן, מדבקה כלפי מטה. מערבבים אותם היטב ומכניסים דמות לכל בסיס. אלו כלי המשחק שלכם. מניחים כל דמות על המקום המיועד לה לפי הצבע בלוח המשחק. הדמות על הבסיס עם מדבקת הפירורים - היא זו שאכלה את עוגת השוקולד! אתם בודאי להוטים להתחיל בחקירה, אבל חכו! אל תחפשו אחריה עדיין!

2. הבסיסים הצהובים: מניחים בצד את 2 הבסיסים הצהובים ללא מדבקה. מניחים את 5 הבסיסים שנותרו על השולחן, מדבקה כלפי מטה, ומערבבים אותם היטב. מבלי להסתכל לוקחים אחד מהם ושמים אותו במרכז לוח המשחק. המשקה שבתחתית הבסיס הזה, הוא המשקה ששתו בזמן שאכלו את עוגת השוקולד! עכשיו, מערבבים את כל ששת הבסיסים שנותרו על השולחן, ומכניסים אסימון רהיט לכל בסיס. מניחים את הרהיטים על לוח המשחק. כל רהיט בחדר שבו מופיעה תמונת אותו רהיט.

3. כל בלש לוקח דף חקירה מהחבילה ועיפרון (אינו כלול). קפלו את דף החקירה לחצי, כדי שאף אחד לא יראה את הסימונים שלכם.

סא"ל חרדלי



מתחילים לשחק
הבלש הצעיר ביותר מתחיל.
המשחק ממשיך בכיוון השעון.

כתור: עליך לחפש רמזים לפתרון התעלומה בתחנית הבסיסים הלבנים והצהובים, ולסמן כל רמז שתגלה בדף החקירה שלך (ראה סעיף "סימון בדף החקירה"). כאשר מגיע תורך, הטל את הקוביה ופעל לפי ההוראות הבאות:

אם הקוביה מראה צהוב: הסתכל מתחת לאחד הרהיטים, וסמן בדף החקירה שלך את מה שגילית. תורן הסתיים.

אם הקוביה מראה לבן: הסתכל מתחת לאחת הדמויות וסמן בדף החקירה שלך את מה שגילית. תורן הסתיים.

אם הקוביה מראה ספרה: התקדם עם אחת הדמויות, כבחירתך, לאורך המסלולים המקווקים שעל לוח המשחק. כל זוג עקבות (או עיגול עם עקבות) נחשב כצעד אחד. מספר הצעדים המותרים הוא המספר שמראה הקוביה, או פחות מכך. אסור לך לעצור או לעבור דרך דמויות אחרות או לחזור למקום ממנו התחלת את המהלך.

אם עצרת על עיגול צהוב, הסתכל מתחת לרהיט שממוקם בחדר שבו אתה נמצא. לדוגמה, שולחן האוכל נמצא בחדר האוכל. סמן את מה שמצאת בדף החקירה שלך. תורן הסתיים.

אם עצרת על עיגול לבן, הסתכל מתחת לדמות אותה הדות. תורן הסתיים. אל תשכח לסמן את מה שמצאת בדף החקירה שלך.

אם עצרת על זוג עקבות - תורן הסתיים מבלי שתוכל לאסוף רמזים.



גברת ליבני

הרמז צעיר



שולחן ביליארד



שולחן כתיבה



כורסא



פסנתר



עציץ



שולחן אוכל



מיץ תפוחים



שוקו



מים



קולה



לימונדה



סימון בדף החקירה

משקאות ושעות:

אם גילית משקה או שעה בתחתית בסיסי הפלסטיק, סמן X על תמונתם בדף החקירה שלך. סמן X גם על כל דמות או רהיט שכבר בדקת, כדי שלא תשכח זאת. כאשר הגעת למסקנה, אלז משקה ושעה חסרים - סמן X קטן בחצי העיגול הצמוד להם.

הדמות האשמה:

כאשר תגלה את הפירורים מתחת לאחת הדמויות - סמן X על טביעת האצבעות הצמודה לתמונת הדמות. זו הדמות שאכלה את העוגה!

המנצח

נאשר אתה יודע (או חושב שאתה יודע) את הפתרון לתעלומה, אתה יכול להכריז על הפתרון בסוף התור שלך. עליך לומר לדוגמה: "העלמה שני אכלה את עוגת השוקולד ושתתה כוס מים בשעה שתיים (14:00)". עכשיו, כדי לבדוק אם צדקת, הסתכל בזהירות (מבלי ששאר הבלשים יראו) בתחתית שני הבסיסים שבמרכז הלוח ומתחת לדמות אותה אתה מאשים. אם הפריטים שראית מתאימים להאשמה שלך - צדקת, אתה המנצח!

אם הפריטים אינם מתאימים להאשמה שלך - חבל, טעית ואתה יוצא מן המשחק! שמור את הפתרון הנכון בסוד.



העלמה שני



הכומר גרין

שאר השחקנים ממשיכים לשחק עד שאחד מהם פותר את התעלומה, או עד שנשאר רק שחקן אחד במשחק.

כדי לשחק שוב, מפרקים את אסימון הדמויות מן הבסיסים, מערבבים אותם היטב ומרכיבים אותם בחזרה (כמו בסעיף 4 בעמוד 2).

עכשיו יש לכם תעלומה חדשה לפתור!



כל הזכויות שמורות

© 2003 Hasbro International Inc.

© 2005 כל הזכויות שמורות ללמדע תעשיות קלות בע"מ. ההוראות משובט בלשון זכר אך חיוניות לשני המינים כאחד.