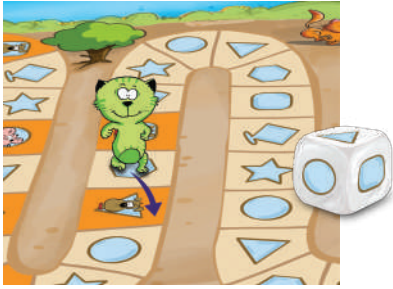


**דוגמה**  
הקובייה מראה משולש. אם בחרתם להתקדם עם החתול, התקדמו למשולש הבא. במשולש הזה תפגשו כלב, ולכן עליכם לחזור למשולש הקודם.



חתול שפוגש כלב במשולש - "נבהל" וקופץ אחורה

### סיום המשחק

אם הצלחתם להביא גם את הפיל וגם את החתול שלכם לסוף המסלול (כל אחד לצד הנגדי), המשחק נגמר וניצחתם!

### גרסה לשחקנים צעירים

מי שמביא את אחת החיות שלו - הפיל או החתול - לנקודת הסיום, הוא המנצח!



משחק מאת אילה גרון איורים: גיא צוק

נקודת הזינוק של הפילים נקודת הזינוק של החתולים



מחליטים מי ישחק ראשון (הצעה): השחקן הצעיר ביותר) ואחר כך משחקים עם כיוון השעון.

### מהלך המשחק

מטילים את קוביות הצורות לפי התור. הקובייה מורכבת מכל הצורות המופיעות על לוח המשחק:



הצורות המופיעות על הלוח ועל קוביית המשחק

הצורה שיוצאת בקובייה קובעת לאיזו משבצת במסלול אפשר להתקדם. בחרו עם איזו חיה ברצונכם להתקדם: הפיל או החתול שלכם. אם מגיעים עם הפיל למשבצת שבה מופיע עכבר, הפיל "נבהל" וחוזר אחורה במסלול למשבצת הקודמת שבה מופיעה הצורה שהתקבלה בקובייה. לעומת זאת, אם מגיעים עם הפיל למשבצת שבה מופיע כלב, הפיל "מתעודד" וקופץ קדימה במסלול למשבצת הבאה שבה מופיעה הצורה שהתקבלה בקובייה. החתול מתנהג בצורה הפוכה לפיל: כאשר החתול מגיע למשבצת שבה מופיע עכבר הוא "מתעודד" וקופץ קדימה, וכאשר הוא מגיע למשבצת עם כלב הוא "נבהל" וחוזר אחורה, בהתאם לצורה המופיעה בקובייה.

# פיל וחתול

## בהרפתקה במסלול

המשחק מיועד ל-2-4 משתתפים  
גיל 4 ומעלה



### תכולת המשחק

- לוח משחק ועליו מסלול המירוץ
- פילים וחתולים ב-4 צבעים (פיל וחתול מכל צבע)
- קוביית משחק שעליה מופיעות הצורות המרכיבות את מסלול המירוץ

### מטרת המשחק

הפילים והחתולים יוצאים מנקודות התחלה שונות ומשני כיוונים מנוגדים, אלה לקראת אלה, ועליהם להגיע לנקודות סיום שונות. העבירו את הפיל והחתול שלכם דרך מסלול הצורות עד לנקודות הסיום שלהם. הגעתם לפני כולם ל-2 נקודות הסיום? ניצחתם במשחק!

### הרעיון שמאחורי המשחק

בכל תור מטילים את קוביית הצורות ומתקדמים עם הפיל או החתול על לוח המשחק, בהתאם לצורה שהתקבלה בקובייה. בחלק מהצורות של המסלול מופיעות דמויות של עכברים וכלבים. כאן מתחילים משחקי כוחות מעניינים... כידוע, העכבר מפחד מהחתול, החתול מפחד מהכלב, הכלב מפחד מהפיל והפיל מפחד מהעכבר...

### תחילת המשחק

כל משתתף בוחר צבע ומקבל פיל וחתול בצבע שבוחר. את הפילים מעמידים בנקודת הזינוק של הפילים. את החתולים מעמידים בנקודת הזינוק של החתולים.

# TRICKY TRACK

2-4 players  
Ages 4+

### Box content

- Game board
- 4 elephants and 4 cats (in 4 colors),
- 1 die with 6 geometric shapes.

### Object of the game

To be the first player to reach the end of the track (both with the elephant and with the cat).

### Beginning of the game

Each player chooses a color to play with. All cats are placed at their start position, all elephants are placed at their start position as well.



### Playing the game

The youngest player starts by rolling the die, and the game advances clockwise. In turn, each player rolls the die and advances either with the cat or with the elephant to the next position with the same shape as shown on the die.

Hexagon Square Rhombus Star Circle Triangle

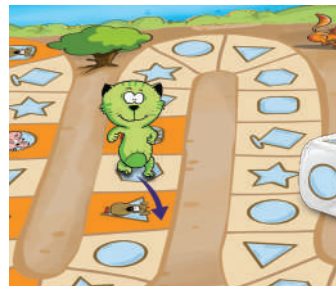


The shapes on the die

If the player decides to advance the cat and it lands on a mouse, it is good since the cat will jump to the next position with the same shape. But if it lands on a dog then the cat jumps back to the previous position with the same shape. If the player decides to advance the elephant, the contrary can happen: If the elephant lands on a mouse, the elephant will jump back to the previous position with the same shape. If it lands on a dog, the elephant will jump to the next position with the same shape.

### Example

A player rolls the die and gets a triangle. If they choose to move the cat to the next triangle - they land on a dog, and therefore must jump back to the previous triangle.



Cat jumps back to the previous triangle.

### End of the game

The game ends when both animals of the same color reach the end of the track.

### Version for younger players

It is possible to change the rules for younger players by deciding that the game ends when the first animal reaches the end of the track.

### The idea behind the game

The events on the track can be helpful either to you or to the other players, depending on your luck and on your logical decisions.



A game by Ayala Geron  
Illustrations: Guy Zuk

# فيل وقط

## في مغامرة بالمسار

لعبة من ابتكار آياله غيرون

اللعبة مخصصة لـ ٢ لغاية ٤ مشاركين  
بجيل ٤+

### محتويات اللعبة

- لوحة لعب وعليها مسار السباق
- فيلة وقط بـ ٤ ألوان (فيل وقط من كل لون)
- مكعب لعبة تظهر عليه الأشكال التي تشكل مسار السباق
- تعليمات اللعبة

### هدف اللعبة

تنتقل الفيلة والقطط من نقاط بداية مختلفة ومن اتجاهين متعاكسين، كلٌّ باتجاه الآخر، وعليهم الوصول الى نقاط نهاية مختلفة. يجب على كل مشارك نقل فيله وقطه عن طريق مسار الأشكال حتى يوصلهما الى نقطتي النهاية. أول مشارك ينجح بعمل هذا يكون الفائز في اللعبة!

### الفكرة من وراء اللعبة

يرمي كل مشارك بدوره مكعب الأشكال ويتقدم بفيله أو قطه على لوحة اللعب، حسب الشكل الذي يحصل عليها في المكعب. تظهر في بعض الأشكال صور فئران وكلاب. وتبدأ هنا اللقاءات المثيرة... كما هو معلوم، يخاف الفأر من القط، والقط يخاف من الكلب، والكلب يخاف من الفيل والفيل يخاف من الفأر...

**بداية اللعبة**  
يختار كل مشارك لونا ويأخذ فيلا وقطا باللون الذي اختاره. يتم وضع الفيلة على نقاط انطلاق الفيلة ويتم وضع القطط على نقاط انطلاق القطط.

نقطة انطلاق القطط



نقطة انطلاق الفيلة



نقرر من سيبدأ اللعبة (نصيحتنا: يبدأ أصغر المشاركين) وبعده يلعبون بالترتيب حسب اتجاه عقرب الساعة.

### مسار المباراة

يرمي كل مشارك بدوره مكعب الأشكال الذي يتألف من جميع الأشكال التي تظهر على لوحة اللعب وهي:



الأشكال التي تظهر على اللوحة وعلى مكعب اللعبة

يحدد الشكل الذي تحصل عليه بعد رمي المكعب الى أي تربية في المسار يمكنك ان تتقدم. يختار المشاركون الحيوان الذي يريد ان يتقدم به : فيله أو قطه.

اذا وصل الفيل الى تربية فيها فأر، فان الفيل "يخاف" ويرجع الى الوراء في المسار الى التربية السابقة حسب الشكل الظاهر على المكعب.

ومن جهة أخرى اذا وصل الفيل الى تربية فيها كلب، فان الفيل "يتشجع" ويقفز الى الأمام في المسار الى التربية التالية حسب الشكل الظاهر على المكعب.

### Начало игры

Каждый участник выбирает цвет и получает слона и кота в соответствии со своим выбором. Слоны помещаются на слоновьей стартовой площадке, а коты – на кошачьей.

стартовая площадка для слонов      стартовая площадка для котов



Теперь выбирается начинающий игру (намёк: пусть первым идёт самый маленький), а остальные ходят по часовой стрелке.

### Процесс игры

Участники по очереди бросают кубик, стороны которого изображают геометрические фигуры, в то же время составляющие игровой маршрут.

треугольник      кружок      звёздочка      ромбик      квадрат      шестиугольни



Геометрические фигуры, встречающиеся на доске и на кубике



Выпавшая на кубике фигура указывает, на какую следующую клетку маршрута нужно стать. Игрок сам решает, каким животным – слоном или котом – он сделает очередной ход.

Если слон попадает на клетку, где оказалась мышка, то, «испугавшись», он возвращается назад, причем на клетку с геометрической фигурой, выпавшей ранее по кубiku.

С другой стороны, если слон продвигается к клетке с собачкой, то, «приободрившись», он устремляется к следующей клетке с фигурой, на которую указывал кубик

يتصرف القط بعكس الفيل: عندما يصل القط الى تربية فيها فأر، فانه "يتشجع" ويقفز الى الأمام، وعندما يصل الى تربية فيها كلب فانه "يخاف" ويرجع الى الوراء، حسب الشكل الظاهر على المكعب.

### مثال

رمى مشاركون المكعب وحصل على شكل مثلث. عليه ان يتقدم الى المثلث التالي، لكنه يلتقي بكلب ولذلك يرجع الى المثلث السابق.



قط يقابل كلب – "يخاف" ويقفز الى الوراء

### إنهاء اللعبة

عندما ينجح المشاركون بتوصيل فيله وقطه الى نهاية المسار (كل منهما باتجاه متعاكس)، فان اللعبة تنتهي ويفوز!

# СЛОНЫ И КОТЫ

## НА ТРОПИНКЕ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Автор игры: Аяла Герон

Число игроков: от 2-х до 4-х  
Возраст: 4+

### Комплектация

- Игровая доска с нанесённым маршрутом;
- Фигурки слонов и котов 4-х цветов (по слону и коту каждого цвета);
- Игральный кубик, на сторонах которого изображены геометрические фигуры, составляющие игровой маршрут;
- Правила игры.

### Цель игры

Слоны и коты стартуют из разных начальных позиций, двигаясь с двух противоположных направлений, навстречу друг другу. Их задача – добраться до различных конечных позиций. Каждый из участников должен провести своего слона и кота по маршруту с геометрическими фигурами до их собственной финишной черты. Победителем становится тот, кому первому удастся это сделать!

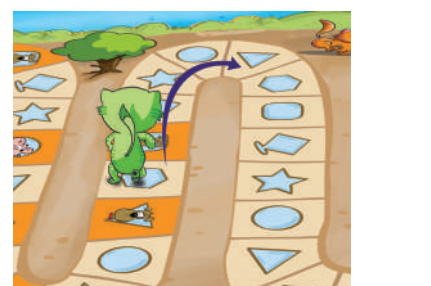
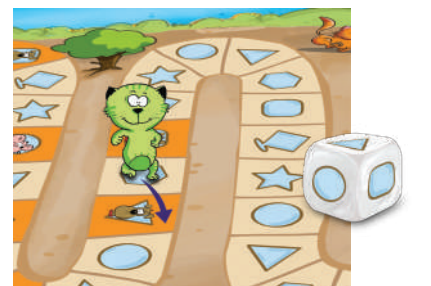
### Идея игры

Каждый из игроков по очереди бросает кубик с геометрическими фигурами и продвигает своего слона или кота по доске, согласно выпавшей на кубике фигуре. Внутри некоторых фигур оказываются мордочки собачек и мышек. Тут-то и начинаются самые забавные приключения! Не секрет ведь, что мышка боится кошки, кошка боится собаки, собака боится слона, а слон, в свою очередь... мышки!

Кошачье поведение, однако, противоположно слоновьему: попал на клетку, на которой оказалась мышка, «приободрившийся» кот несётся вперёд, но, оказавшись на клетке с собачкой, «пугается» и пускается наутёк в соответствии с фигурой на кубике.

### Пример

Игрок бросил кубик так, что выпал треугольник – он должен продвинуться по маршруту к следующему треугольнику. Но его кот сталкивается с собачкой и, следовательно, возвращается к предыдущему треугольнику.



Наткнувшись на собачку, кот «пугается» и отпрыгивает назад

### Завершение игры

Как только одному из участников удастся довести до финиша и своего слона, и своего кота (каждый – в противоположную сторону), игра тут же заканчивается, и он становится победителем!