



חשבון ממוותות כסום (Mammoth math כסום)

תכלית המשחק:

4 לוחות משחק להרכבה, 30 קלפי טבעות אבן, 1 לוח מספרים בצורת עצם, 4 דמיות משחק איש מערות, 4 מעמדים לדמויות משחק, 4 ממוותות להרכבה, 1 קובייה, 1 קלף נזחה, 1 לפיד צפיה כסום.

הכנות למשחק:

- מרכיבים את לוח המשחק ואת הממוותות הצלת מדיות.
- כל שחקן בוחר ממוותה ואיש מערות בצבע תואם. היכילו את איש המערות לתוך המעמדים שלהם והציבו אותם בפתח המערה.
- כל שחקן לוקח ארבעה קלפי טבעת אבן ומניח אותם לפניו (חויציאו וזרקו את מרכז הטבעת).
- שיטותلعب:** קלפי טבעת אבן כהים יותר הינטם קשים יותר. כל קלפי הטבעת שנשארו מונחים בצד.
- הגיעו את קלף הנזחה, לוח המספרים, לפיד הקסם והקובייה בהישג ידם של כלל השחקנים.

המטרה:

ל להיות השחקן הראשון שחוזר למערה עם ארבעה קלפי טבעת אבן על חדק הממוותה שלו.

מהלך המשחק:

- השחקון החצער ביותר מתחילה. הטל את הקובייה והזז את כל הימנעות שלר לפיה החיצים ממכוון בקובייה. במהלך המשחק תקוף את לוח המשחק מספר פעמים כדי לאסוף את כל קלפי טבעת האבן שלר.
- אם נחתת על סימן פלוס או מינוס, הסתכל על הצד התואם בטבעות האבן הדו צדדיות שלר ובחר תרגיל חשבונו. אמרו את התשובה בקול רם ולאחר מכן המשמש לפלייד הקסם כדי לגלות את התשובה. אם צדקה, נהג את טבעת האבן על חדק הממוותה שלר. אם טעית, החזר את טבעת האבן לשולחן מולך. התוור עובר לשחקן הבא.
- אם נחתת על נזחה, הרם את קלף הנזחה. בחר שחקנו אחר ודגדג את חדק הממוותה שלו כדי לגרום להלהעטש. צעק "אפסי!!", הסר טבעת אבן אחת מהחזק והנח אותה לפני השחקון. אם לאף שחקן אין טבעת אבן על חדק הממוותה שלו התוור עבר לשחקן הבא.
- אם אספה את כל טבעות האבן שלר, המשיר בדרך חרזה אל המערה, אך הזהלו שחקן אחר עלול לגרום לממוותה שלר לההעטש בדרכו.

המנצ'ה:

המנצ'ה הוא השחקן הראשון שחוזר למערה עם כל קלפי טבעת האבן שלו על חדק הממוותה שלו. אין צורך לגלגל מספר מדויק בקוביות כדי לחזור למערה.



©2006 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 062 Made in England
Please retain this information for future reference.