

מלצאה מיוחדת

שם-על



Disney

חוברת הוראות

2 רכיבים

3 סקירה כללית \ הכנת המשחק

4 קלף המפתח \ הצוות המתחיל

5 קלפי כיסוי \ מהלך המשחק \ נצחון

6 נתיבת רמזים \ שמירה על פנים חתומות \ גילוי הקלפים

7 מספר הניחוש האפשרי \ רמזים חוקיים

9,8 דוגמה למהלך המשחק

10 משחק ברמה מתקדמת \ חוקי משחק נוספים

11 משחק בשני שחקנים \ משחק בשלושה שחקנים

12 כבר מכירים את המשחק?

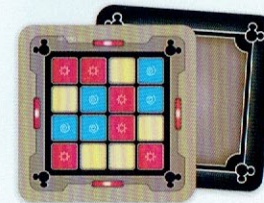
רכיבים

חוברת הוראות, 200 קלפי אוצר, 60 קלפי מפתח - 20 ברמה קלה ו-40 ברמה מתקדמת, 1 מעמד לקלפי מפתח, 25 כלפי כיסוי - 8 כחולים, 8 אדומים, 7 נייטרליים, 1 קלף דו-צבעי וקלף סיום המשחק.

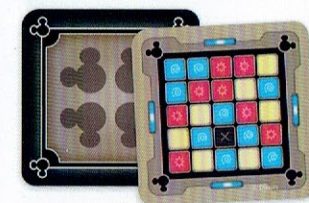


קלפי האוצר של דיסני

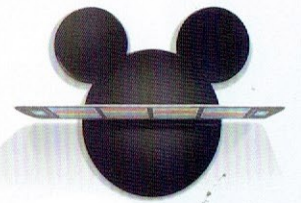
תמונות בצד אחד \ מילים בצד השני



קלפי מפתח ברמה קלה ריבוע של 4x4



קלפי מפתח ברמה מתקדמת ריבוע של 5x5



מעמד לקלפי מפתח ריבוע של 5x5



קלפי כיסוי - כחול, אדום, נייטרלי, דו-צבעי וסיום המשחק הקלף הדו-צבעי הוא בצבע שונה בכל אחד מצדדיו

סקירה כללית

שני צוותים מתחרים אחד בשני בכדי להיות הראשונים שיגלו את כל קלפי האוצר של הצוות שלהם מתוך 16 קלפים המסודרים בריבוע של 4x4. בראש כל צוות עומד ראש-הצוות היודע את מיקומם של כל אחד מקלפי האוצר שהצוות שלו מנסה למצוא. ראשי-הצוותים יתנו רמזים בצורת מילות קוד שיעזרו לחברי הצוות שלהם למצוא את הקלפים. הזהרו לא לפענח את הקוד בצורה שגויה או שאתם עלולים לעזור לצוות השני בטעות! זוהי תחרות בה הצוות שמצא את כל הקלפים שלו ראשון מנצח!

הכנת המשחק

השחקנים מתחלקים לשני צוותים באותו הגודל. מומלץ לשחק בארבעה שחקנים לפחות (שני צוותים של שני שחקנים), אבל ניתן למצוא חוקים למשחק בשניים או שלושה שחקנים בעמוד 11.

כל צוות בוחר באחד השחקנים להיות ראש-הצוות שלהם. שני ראשי-הצוותים יושבים באותו הצד של השולחן, אחד ליד השני, בעוד שאר השחקנים (המנחשים) יושבים בצידו השני של השולחן.

בחרו 16 קלפי אוצר בצורה אקראית ופרשו אותם על השולחן בריבוע של 4x4. הריבוע מיוצג על ידי קלף מפתח ברמה קלה שמראה לראשי-הצוותים אילו קלפים שייכים לצוות שלהם. מומלץ להשתמש בתמונות בלבד או במילים בלבד.

אם משחקים בצד של התמונות, הן יהיו מכוונות כלפי המנחשים. אם משחקים בצד של המילים, המילים הגדולות יהיו מכוונות כלפי המנחשים.

שימו לב: ראו עמוד 10 להכנת המשחק למשחק ברמה מתקדמת וחוקים לשחקנים מנוסים יותר.



ראשי-הצוותים

קלפי כיסוי נייטרליים



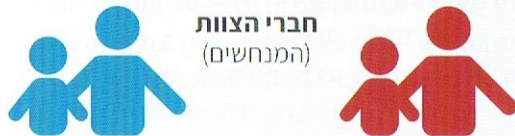
מעמד לקלפים



קלפי כיסוי אדומים



חברי הצוות (המנחשים)



אם אתם יודעים כבר איך לשחק בשם-קוד, דלגו לעמוד 12.

קלף המפתח

בכל משחק השחקנים ישתמשו בקלף מפתח אחד שיראה להם את המיקומים של קלפי האוצר של כל צוות. ראשי-הצוותים יבחרו בקלף מפתח אחד בצורה אקראית ויעמידו אותו במעמד הקלפים ביניהם כשהוא פונה כלפיהם. **אל תתנו** לחברי הצוות לראות את הצד של קלף המפתח הפונה אל ראשי-הצוותים.

המפתח שעל הקלף מייצג את לוח קלפי האוצר שעל השולחן. ריבועים אדומים מייצגים קלפים השייכים לצוות האדום ואותם הם ינסו לגלות, וקלפים כחולים מייצגים את אלו השייכים לצוות הכחול. הריבועים הבהירים (צבע בז') מייצגים קלפים נייטרלים שלא שייכים לאף צוות (לא לכחול ולא לאדום).

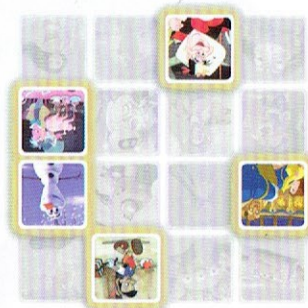
קלפים של הצוות האדום



קלפים של הצוות הכחול



קלפים נייטרלים



קלף המפתח

הדוגמה מופיעה כפי שהייתה נראית מזווית הראייה של ראשי-הצוותים שמסתכלים על קלף המפתח שמימין.

לכן, הקלפים בדוגמה נראית הפוכים, כי ככה הם יראו לראשי-הצוותים במשחק כאשר הם פונים לכיוון המנחשים.

הצוות המתחיל

הפסים הצבעוניים הנמצאים על קלף המפתח הנבחר, מסביב לציור של הלוח, מראים איזה צוות הוא הצוות המתחיל (מסומן בעיגול בדוגמה למעלה). **הצוות המתחיל צריך לגלות 6 קלפי אוצר, בעוד הצוות השני צריך לגלות רק 5 קלפים.**

הצוות המתחיל נותן את הרמז הראשון. (נתינת רמזים מוסברת בהמשך).

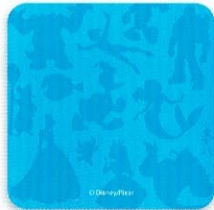
לכל ראש-צוות יהיו 5 קלפי כיסוי בצבע הצוות שלו מונחים לפניו, ולצוות המתחיל יהיה בנוסף את הקלף הדו-צבעי כקלף שישי, מונח עם הצבע של הצוות כלפי מעלה. (ראו פירוט בעמוד הבא).

קלפי כיסוי

קלפי הכיסוי הכחולים יונחו לפני ראש-הצוות הכחול וקלפי הכיסוי האדומים יונחו לפני ראש-הצוות האדום. קלפי הכיסוי הנייטרלים יונחו בין ראשי-הצוותים, ליד קלף המפתח שבמעמד. (ראו תרשים בעמוד 3).

שימו לב: במשחק ברמה הקלה, השתמשו רק ב-5 קלפי כיסוי כחולים וב-5 קלפי כיסוי אדומים. השאירו את השאר בקופסה.

הוסיפו את קלף הכיסוי הדו-צבעי לערימת קלפי הכיסוי של הצוות המתחיל.



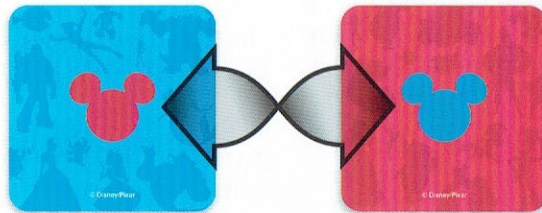
קלפי הכיסוי של הצוות הכחול



קלפי כיסוי נייטרלים



קלפי הכיסוי של הצוות האדום



קלף הכיסוי הדו-צבעי - כחול מצד אחד, אדום מהצד השני

מהלך המשחק

שניתן על ידי ראש-הצוות - ועוד אחד (קראו את הנושא "מספר הניחוש האפשרי" בעמוד 7 לפרטים נוספים).

נצחון

הצוות הראשון שגילה וכיסה את כל קלפי האוצר השייכים לו - מנצח!

אם הצוות השני ניחש בטעות את הקלף האחרון ששייך לצוות שלכם, ניצחתם - אפילו שזה לא תורכם.

המשחק מתנהל בתורות, כשהצוות המתחיל משחק ראשון. בתורו של כל צוות, ראש-הצוות יתן רמז של מילה אחת וחברי הצוות ינחשו **ניחוש אחד או יותר** (ראו עמודים 6-7 לפרטים על רמזים וניחושים). הרמז שראש-הצוות נתן, יהיה קשור לאחד או יותר מקלפי האוצר שעל השולחן.

אחרי שראש-הצוות נתן רמז, חברי הצוות ינסו לנחש לאיזה קלף או קלפים ראש-הצוות התכוון. כשחבר צוות נגע בקלף אוצר, ראש-הצוות מיד יראה אם הקלף הזה שייך לצוות שלו, לצוות היריב או שזהו קלף נייטרלי, ע"י הנחת קלף כיסוי על קלף האוצר. התור של הצוות יסתיים ברגע שחברי הצוות ניחשו בצורה שגויה, ברגע שחברי הצוות החליטו להפסיק (לאחר ניחוש אחד לפחות) או ברגע שחברי הצוות ניחשו את המספר המקסימלי של ניחושים לפי חוקי המשחק, שהוא המספר

המטרה של ראש-הצוות היא לחשוב על רמז שקשור לאחד, או אפילו יותר טוב, לכמה מהקלפים שהצוות שלו צריך לגלות. הרמז צריך להיות מילה אחת בלבד שקשורה לקלפים הללו ומספר אחד שאומר לכמה קלפים הרמז קשור.

דוגמה:

רמז מוצלח לשני הקלפים שלמטה יכול להיות **שג: 2.**



למרות שהרמז יכול להכיל רק מילה אחת ומספר אחד, המספר עצמו יכול להיות 1 ומעלה. זה מאוד כיף ויעיל כשלחברי הצוות יש את ההזדמנות לנחש יותר מקלף אוצר אחד.

זהו הישג גדול לגלות מספר קלפים בעזרת רמז אחד!

(ראו "מספר הניחושים האפשרי" בעמוד 7).

שמירה על פנים חתומות

ראשי-הצוותים צריכים לתת רמזים המכילים רק מילה אחת ומספר אחד. אסור להם להוסיף הערות נוספות! לדוגמה, "אני לא בטוח אם תצליחו להבין את הרמז הזה אם לא ראייתם את הסרטים הקלאסיים" היא הערה שמגלה יותר מדי מידע. אסור שראשי-הצוותים יסתכלו יותר מדי על איזור אחד בלוח ואסור להם אף פעם לגעת או להצביע כלפי אף אחד מהקלפים שעל השולחן מהרגע שהם ראו את קלף המפתח.

ראשי-הצוותים צריכים לשמור על פנים חתומות ("פני פוקר") בזמן שחברי הצוות שלהם מנחשים. אסור להם להושיט מראש יד אל ערימת קלפי הכיסוי בזמן שהצוות שלהם דן לגבי קלף מסויים, הם צריכים לחכות עד שחברי הצוות יגעו בקלף. ברגע שחבר צוות בוחר קלף בצבע הנכון,

מספר הניחושים האפשרי

בתחילת כל תור, ראש-הצוות של הצוות שתורו יתן רמז אחד בלבד. רמז מורכב ממילה אחת ומספר אחד. ראש-הצוות יבחר את המספר בהסתמך על כמות המילים שעל השולחן הקשורות לרמז. המנחשים של הצוות חייבים לנחש לפחות ניחוש אחד.

הצוותים יכולים להפסיק לנחש בכל רגע נתון (אחרי הניחוש הראשון), אבל בדרך כלל ירצו לנחש את כל המילים שהרמז קשור אליהן אם יוכלו. לפעמים אפילו ירצו לנחש מילה אחת נוספת. מספר הניחושים המקסימלי האפשרי לצוות בתור הוא תמיד אחד יותר מהמספר שברמז.

לדוגמה, אם ראש-הצוות אומר **מים: 2**, חברי הצוות יכולים לנחש עד 3 ניחושים, בהנחה שהם לא טעו באף אחד מ-2 הניחושים הראשונים, כי זה מסיים את התור. זה לא כל-כך הגיוני לנחש יותר מילים מהמספר שניתן ברמז הראשון במשחק, אבל בהמשך המשחק זה יכול להיות מאוד שימושי. למשל, במקרה שחברי הצוות לא הצליחו לנחש את כל קלפי האוצר של רמז שניתן בתור קודם, חברי הצוות יוכלו לנחש את המילים שהם לא הצליחו לגלות בתור הקודם במקום או בנוסף לקלפי האוצר הקשורים לרמז הנוכחי (עד המקסימום המותר בכל תור).

רמזים חוקיים

זכרו, הרמז שלכם צריך להיות בעל מילה אחת בלבד. בעברית, נתייחס לצירופי מילים כמילה אחת, כל עוד הצירוף יוצר משמעות חדשה. למשל: "בית ספר" יש משמעות משל עצמו, ללא חלופה אחרת, ולכן חוקי. באותה מידה "תפוח מורעל" הוא לא צירוף עם משמעות משל עצמו אלא פשוט שם עצם ומילת תיאור ולכן איננו חוקי. אם אתם לא בטוחים האם הרמז שלכם חוקי, שאלו בשקט את ראש-הצוות השני. אם הוא מסכים, הרמז יחשב חוקי.

משחקי מילים מותרים בהחלט. למשל, אתם יכולים להשתמש במילה מאפיה כדי לתאר תמונה של בית ויצור לחמים או תמונה של משפחת פשע. אם יש צורך או שחברי הצוות מבקשים, מותר לאיית את המילה בקול רם.

בכלליות, נתינת רמזים יכולה להיות פשטנית במיוחד כמו למשל לתאר חפץ הנראה בתמונה. מצד שני, קצת יצירתיות מוסיפה עניין למשחק, כמו למשל להגיד קוואק או ימאי במקום ברווז כשמתארים תמונה של דובלד דאק.*

הרמז חייב להיות קשור למה שמופיע בקלף (לתמונה או למילה), ולא למיקום הקלפים על השולחן או האותיות במילים מסויימות. לפניכם שתי דוגמאות לרמזים בלתי-חוקיים:

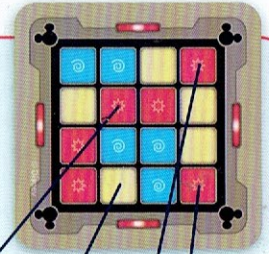
X קרוב: 2 – עם כוונה לשני הקלפים הכי קרובים לחברי הצוות המנחשים.

X ס: 3 – עם כוונה ל-3 קלפים המתחילים באות ס'.

* שמות של דמויות או סרטים מותרים, כל עוד הם לא עוברים על החוקים האחרים. למשל, "מולאן" הוא רמז חוקי, כי הוא מילה אחת, אבל "בת הים הקטנה" אינו חוקי.

* לגבי קלפים שהצד הגלוי הוא של המילה ולא התמונה, כל מילה (או מילה עם אותו השורש) שמופיעה בצורה גלויה על השולחן אינה חוקית.

שינוי טון, שירה ומבטא שונה אינם חוקיים, אלא אם כל השחקנים החליטו על כך לפני תחילת המשחק. בנוסף, מילים בשפה זרה אינן חוקיות אלא אם אין להם מקבילה נפוצה בעברית (למשל, קומפיוטר היא אינה מילה חוקית בעוד שאינטרנט היא כן – המילה מרשתת אמנם קיימת אבל אינה נפוצה כלל).



תור ראשון

הצוות האדום מתחיל, כפי שמופיע על קלף המפתח שנשלף מהחבילה (מימין), וקלפי האוצר כבר הונחו על השולחן בריבוע כמו שניתן לראות כאן.



ראש-הצוות האדום רוצה לתת רמז הקשור ל-3 קלפים. הרמז הניתן הוא **מלכותי: 3**.

חברי הצוות האדום מסתכלים על השולחן ומוצאים כמה אפשרויות: אריאל, סימבה, מלכת הלבבות ומואנה.

כל האפשרויות האלה נראות להן טובות באותה המידה, אז הם מחליטים להתחיל ממלכת הלבבות. מלכת הלבבות היא קלף נייטרלי (כמו שאפשר לראות בקלף המפתח), אז ראש-הצוות מכסה אותו בקלף כיסוי נייטרלי. התור נגמר מיד וחברי הצוות האדום לא יכולים לנחש יותר. עכשיו יתחיל תור הצוות הכחול.

תור שני

ראש-הצוות הכחול נותן את הרמז **מכני: 2**. חברי הצוות הכחול מנחשים בהצלחה את שני הקלפים (איב וספידי מקווין) לפי הרמז הניתן ובוחרים לסיים את התור.

השולחן כרגע נראה כמו בתמונה ותורו של הצוות האדום שוב.



תור שלישי

ראש-הצוות האדום נותן עכשיו את הרמז **אוקיינוס: 3**. חברי הצוות בוחרים את הקלפים שעל השולחן שוב ומבחינים שוב בכמה אפשרויות.

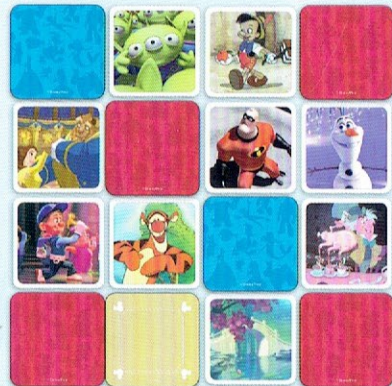
הם זוכרים את הרמז הקודם – **מלכותי: 3**, וחושבים שאריאל ומואנה הן האפשרויות הטובות ביותר. בנוסף, קראש מתאים לרמז אוקיינוס.

הם מסכימים שאריאל כנראה שייכת לצוות שלהם ונוגעים בקלף. ראש-הצוות מכסה את הקלף עם קלף כיסוי אדום וחברי הצוות יכולים להמשיך לנחש. הם מנחשים בהצלחה גם את מואנה שמכוסה גם היא על ידי קלף כיסוי אדום, מה שמאפשר להם לנחש ניחוש שלישי. גם בפעם השלישית הם מנחשים נכונה ובוחרים בקראש, שמכוסה מיד על ידי ראש-הצוות בקלף כיסוי אדום.

הצוות האדום ניחש שלושה ניחושים נכונים, שזה מספר הקלפים שהוגדר על ידי הרמז אוקיינוס: 3, ולכן מותר להם לנחש ניחוש אחד נוסף.

הם מנסים לגלות קלף נוסף מהרמז הראשון. הם נוגעים בקלף של סימבה בתור הניחוש הסופי שלהם, שגם הוא מכוסה בהצלחה בקלף כיסוי אדום. התור עובר לצוות הכחול, כי הצוות האדום השתמש בכל הניחושים המותרים להם בתור הזה.

לאחר שלושת התורות הללו, השולחן יראה כך.



משחק ברמה מתקדמת

שם-קוד דיסני מכיל אפשרות למשחק ברמה מתקדמת. משתמשים בחוקי המשחק הבסיסיים, אבל עם כמה שינויים. במקום בקלפי מפתח ברמה קלה, משתמשים בקלפי מפתח ברמה מתקדמת, המסומנים בסימן של מיקי מאוס על צידם האחורי ומראים לוח של 5x5 במקום לוח של 4x4. בנוסף הקלף מכיל בנוסף ריבוע שחור של "סיום המשחק" בשביל לייצר משחק מאתגר יותר (פירוט בהמשך).

הכינו את המשחק כמו במשחק ברמה הקלה חוץ מהשינויים הבאים:

- שלפו קלף מפתח ברמה מתקדמת בצורה אקראית בשביל ראשי-הצוותים (מסומנים) בסימן של מיקי מאוס בצידם האחורי ומראים לוח של 5x5 בצידם הקדמי).
- סדרו לוח של 5x5 קלפי אוצר אקראיים על השולחן.



משתמשים בקלפי כיסוי כחולים, אדומים ונייטרלים כרגיל, אך ביותר קלפים מכל סוג. כדי לנצח תדרשו לנחש תשעה ניחושים נכונים אם אתם הצוות המתחיל או שמונה ניחושים נכונים אם אתם הצוות השני.

מהלך המשחק זהה - חוץ מהריבוע השחור של "סיום-המשחק". לאף אחד מהצוותים אסור לנחש בטעות את הקלף הזה. אם צוות כלשהו בוחר בקלף הזה בשלב הניחושים שלו, הקלף הזה מכוסה מיידית בקלף הכיסוי השחור של סיום המשחק והצוות שבחר בו מפסיד את המשחק!

יותר קלפי אוצר, יותר אתגרים, יותר כיף!

חוקי משחק נוספים

שחקנים מומחים אולי ירצו להשתמש בכמה חוקי משחק אפשריים נוספים המתוארים כאן.

חוק למומחים: ללא הגבלה

באמצעות חוק זה, ראש-הצוות יכול להרשות לחברי הצוות שלו לנחש כמה קלפי אוצר שהם רוצים ללא מספר מקסימלי באמצעות המילה ללא-הגבלה במקום מספר. למשל, **פרוותי: ללא-הגבלה**. אפשרות זו שימושית במיוחד אם ראש-הצוות כבר נתן כמה רמזים לקלפים שחברי הצוות לא הצליחו לנחש עדיין.

החסרון של האפשרות הזו הוא שחברי הצוות לא יודעים כמה קלפים קשורים לרמז החדש שניתן. היתרון הוא שהם יכולים לנחש כמה קלפים שבא להם (עם התחשבות בסיכונים של לבחור בקלף לא נכון).

חוק למומחים: אפס

באמצעות חוק זה, ראש-הצוות יכול להשתמש במספר 0 במקום המספר הרגיל של הרמז. זה ירמוז לחברי הצוות שאף אחד מהקלפים השייכים לקבוצה שלהם, לא קשורים למילה שנאמרה ברמז. למשל, **נוצות: 0** בעצם אומר "אף אחד מהקלפים השייכים לנו לא קשור לנוצות".

אם ראש-הצוות אומר "אפס" בתור המספר של הרמז, הגבלת מספר המילים המקסימלית לא עובדת בצורה הרגילה. חברי הצוות יכולים לנחש כמה מילים שהם רוצים (כל עוד הם ממשיכים לנחש נכון, כמובן), ועם זאת, הם עדיין חייבים לנחש קלף אחד לפחות.

משחק בשני שחקנים

אם אתם משחקים רק בשני שחקנים, אתם יכולים לשחק שניכם באותו הצוות. גרסה זו של החוקים עובדת גם בקבוצות גדולות יותר של שחקנים שלא רוצים לשחק בצורה תחרותית. מטרת המשחק היא להשיג את הניקוד הגבוה ביותר כנגד יריב מדומה.

הכינו את המשחק בצורה הרגילה. שחקן אחד יהיה ראש-הצוות והשאר יהיו המנחשים. בצוות השני לא יהיו שחקנים, אבל אתם עדיין תצטרכו להשתמש בקלפי הכיסוי מהצבע שלהם.

הצוות שלכם מתחיל, אז שימו לב שאתם בוחרים קלף מפתח שמראה את הצבע שלכם בצידו הקלף (ראו את "הצוות המתחיל" בעמוד 4).

שחקן במשחק כרגיל - חברי הצוות ינסו לנחש את הקלפים השייכים לצוות שלהם וינסו להמנע מקלפים נייטרלים וקלף סיום המשחק.

ראש-הצוות מדמה את הצוות השני על ידי כיסוי אחד מהקלפים ששייכים לצוות המדומה בקלף כיסוי בצבע הצוות המדומה בכל פעם שתורם! (הצוות המדומה בעצם "מצליח" לנחש נכונה קלף אחד בכל תור). ראש-הצוות מחליט איזה קלף לכסות, אז מומלץ להשתמש כאן בקצת חשיבה אסטרטגית.

אם הצוות שלכם בוחר בקלף סיום המשחק, או שכל הקלפים השייכים לצוות המדומה מכוסים, הפסדתם. אם הצוות שלכם מגלה את כל קלפי האוצר שלו לפני שקורים אחד מהדברים הללו, ניצחתם!

אם תרצו לחשב את הניקוד הסופי, כשניצחתם, סיפרו את כמות קלפי הכיסוי של הצוות המדומה שעדיין לא הונחו על הלוח, והעזרו בטבלה שמשמאל.

משחק בשלושה שחקנים

שלושה שחקנים שרוצים להיות באותו הצוות יכולים לשחק כמו שמתואר ב"משחק בשני שחקנים". אם שני שחקנים רוצים להתחרות אחד בשני, הם יכולים להיות ראשי-צוותים יריבים בעוד השחקן השלישי מתפקד כשחקן המנחש של שניהם.

הכנת המשחק ומהלך המשחק הם כרגיל, חוץ מזה שיש רק מנחש אחד שעובד בשביל שני הצוותים. נצחון ראש-הצוות מוכרע באותה צורה בעוד שהמנחש ינסה כמיטב יכולתו לשחק בצורה הטובה ביותר בשביל שני הצוותים.

משחק ברמה קלה	
5	הצלחה כבירה!
4	מדהים במיוחד
3	די מרשים
2	עבודת צוות טובה
1	מתחילים להבין את הרעיון

משחק ברמה מתקדמת	
8	הצלחה אימתנית!
7	מדהים במיוחד
6	עבודה מעולה
5	די מרשים
4	מאמץ יפה
3	עבודת צוות טובה
2	מתחילים להבין את הרעיון
1	יותר טוב מלהפסיד

כבר מכירים את המשחק?

אם אתם כבר יודעים איך לשחק בשם-קוד או שם-קוד: תמונות, אתם כבר יכולים פשוט להתחיל לשחק כבר עכשיו. דברים שכדאי לזכור:

- יש קלפי מפתח ברמה קלה עם לוח של 4x4 וקלפי מפתח ברמה מתקדמת עם לוח של 5x5. החליטו באיזה מהרמות תשחקו לפני הכנת המשחק. חוקים למשחק ברמה מתקדמת בעמוד 10.
- כדאי לרענן את הזכרון לגבי נתינת רמזים, מספר הניחושים האפשרי ואילו רמזים נחשבים חוקיים (ראו עמודים 6-7).
- תהנו מהמשחק!

אם ברשותכם גרסה נוספת של שם-קוד, אתם יכולים לשלב את שני המשחקים ביחד להנאה נוספת. רק החליטו באיזו רמת קושי תשחקו והאם תשתמשו בתמונות, מילים או שילוב של שניהם!

USAopoly



Disney

המשחק עוצב על ידי ולאדה חואטיל

גרסה בעברית
תרגום מאנגלית: עמית ארנון
עריכת תרגום: דותן צור
עיצוב גרפי: אסנת קדמי
כל הזכויות לגרסה העברית שייכות למשחקי ליאם

לפניות: משחקי ליאם
שמריה לויין 17, תל אביב
טל': 054-3550340
דוא"ל: oryan.art.of.the.game@gmail.com

USAOPOLY ו The Op הם סימונים מסחריים של USAopoly, Inc. © 2017

© Czech Games Edition

© Disney

© Disney/Pixar

© Disney. Based on the "Winnie the Pooh" works by A. A. Milne and E. H. Shepard.

© Disney/Pixar, Plymouth Superbird™, Petty™

USAopoly, Inc. 5607 Palmer Way, Carlsbad, CA 92010

מיוצר בצ'כיה.

usaopoly.com