



2-4



10+



45 דקות

קאנא זאווה

TM

חוקים

יוצרים: זרון קאנא וסאר שוואה • איור: ג'ייב מוש

סקירה כללית

1840: בקאנאגאווה, המפרץ הגדול שליד טוקיו, החליט מאסטר הוקוסאי לייסד בית ספר לציור כדי שיוכל לחלוק את האומנות שלו עם תלמידיו. אתה אחד מתלמידיו, ויותר מכל דבר אחר אתה רוצה להראות שאתה ראוי להערכתו של "האומן הזקן המשוגע". למד ממנו כיצד לשפר את הסטודיו שלך ולצייר את המוטיבים האהובים עליך (עצים, בעלי חיים, דמויות, בניינים), תוך כדי שאתה מבחין בעונות המתחלפות, במטרה לצייר את הציור ההרמוני ביותר, הציור שיהיה היצירה הגדולה של חיך.

רכיבים



1 לוח בית הספר



4 אריחי התחלת משחק



72 קלפי שיעורים
(4x18 צבעים. הצבעים בגב הקלפים)



1 כלי
המאסטר הגדול



1 כלי
העוזר



19 אריחי תעודה



15 כלי מכחול



3 סמלי סופה

מטרת המשחק

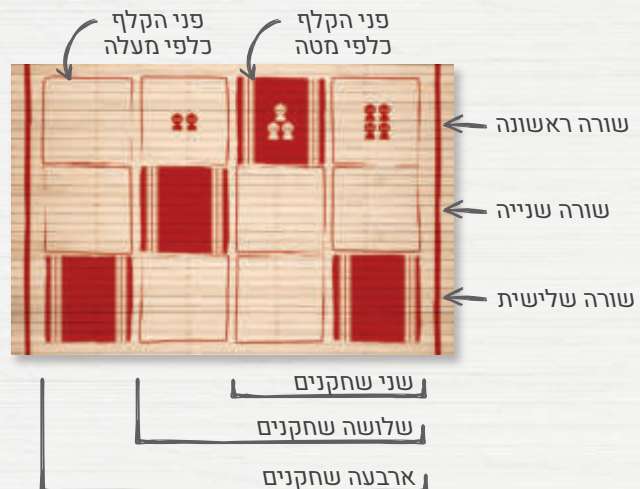
עליך לשדרג את הסטודיו שלך ולהתאים את המכחולים שלך לנוף שמעורר בך השראה כדי לצייר את הציור היפה ביותר. התמקד בצמחייה, בבעלי חיים, בדמויות, בארכיטקטורה ואף בעונות השנה כדי להשיג תעודות.

נסה להשיג את הכמות הגדולה ביותר של סמלי הרמוניה ☸ כדי להוכיח שאתה ראוי להערכתו של המאסטר הגדול הוקוסאי, ולנצח במשחק.

חריבי המשחק

או זיג הספר

הלוח מייצג את המקום שבו הוקוסאי מעביר את שיעוריו. על הלוח מסומן כיצד יש להניח את קלפי השיעורים (פני הקלף כלפי מעלה או כלפי מטה), על פי מספר השחקנים והתקדמות הסיבוב.



קאפי שיעורים

קלפים אלה מתארים את השיעור שמלמד הוקוסאי, והם בנויים משני חלקים: הסטודיו והציור.

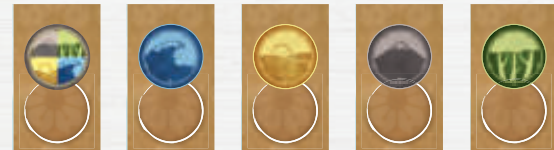


מרכיבי המשחק (המשחק)

הסמליות

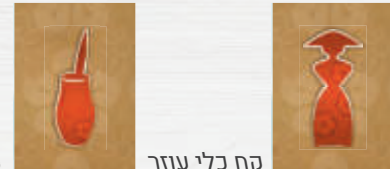
הצד השמאלי של קלפי השיעורים משמש לשדרוג הסטודיו שלך. יש שלושה סוגים של שדרוגים:

☺ **נוף:** סמלים אלה מראים איזה מהנופים יכול השחקן לצייר ברקע של הציור שלו, לאחר שהניח עליו את אחד מכלי המכחול שלו.



ג'וקר (יכול להיות כל אחד מהנופים)
אוקיינוס
מישור
הר
יער

☺ **ציוד:** לקלפים אלה השפעה מיידית והיא מופעלת כשאתה מצרף אותם לסטודיו שלך.



קח כלי עוזר
קבל כלי מכחול

☺ **ידע:** סמלים אלה מעניקים יכולת חדשה, תוכל להשתמש בה בכל סיבוב לשארית המשחק.



הזז מכחול
שמור קלף שיעור לסיבוב הבא

הציור

הצד הימני של קלפי השיעורים משמש להרחבת הציור שלך. לצד זה כמה מרכיבים:



☺ **נוף:** הסמל מייצג את סוג הנוף שברקע של התמונה. כדי לצייר את הציור חייב השחקן להניח כלי מכחול על סמל זה בסטודיו שלו.

☺ **המוטיב המרכזי:** מה שעליך לצייר כדי להשיג תעודה.

☺ **עונה:** העונה של התמונה.

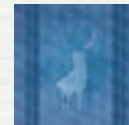


☺ **בנוס סוף משחק:** שווה נקודת הרמוניה אחת בסוף המשחק.

הצג האמורי של קלפי השיעורים

כל אחד מארבעת הצבעים שבגב קלפי השיעורים מסמל אילו מוטיבים יכולים להופיע בצד הקדמי של הקלף.

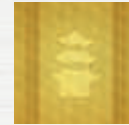
כחול משמעותו שיכול להיות **בעל חיים** אחד בתמונה.



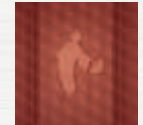
ירוק משמעותו שיכולים להיות 1, 2 או 3 **עצים** בתמונה.



צהוב משמעותו שיכול להיות **בניין** אחד בתמונה.



אדום משמעותו שיכולה להיות **דמות** אחת בתמונה.



כלי המכחול

כלים אלה מייצגים ציוד שנמצא בסטודיו שלך ויכול לעזור לך להשלים את הציור.



כלי המכחול מסומנים בקלפי השיעורים בסמל הזה:



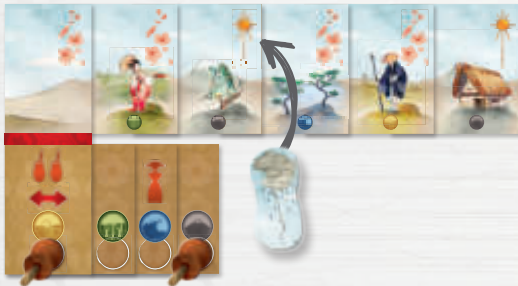
סמלי סופה

סמלי ג'וקר. סמלים אלה יכולים לייצג כל אחת מהעונות. את הסמלים האלה אפשר להשיג מאריחי תעודה מסוימים. בסוף המשחק תניח את סמלי הסופה על קלפי הציור שלך, סמל סופה שמונח על קלף מאפשר לך לשנות את העונה של הקלף.



דוגמה

בסוף המשחק אתה מניח סמל סופה על קלף השיעור השלישי. אתה מחליט לשנות את העונה שבכרטיס לאביב כדי ליצור רצף של חמישה קלפי אביב וכך להרוויח הכי הרבה.



אריחי גלגלה

אריחים אלה מציינים יעדים שיש להשלים, כולל מידת המורכבות של הציור שלך וההתקדמות בשדרוג הסטודיו שלך. השלמת יעדים אלה יכולה להגדיל מאוד את סיכויך לנצח במשחק... אלא אם כן היוורה שלך תרחיק אותם מהישג ידיך!

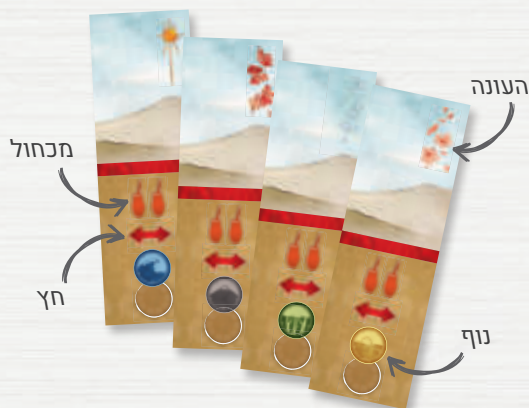
(רשימה מפורטת של אריחי התעודה נמצאת בעמוד 15 של חוברת ההוראות.)



צרכיבי המשחק (המשחק)

אריגי הגאלא משהק

אריחים אלה מייצגים את נקודת ההתחלה של הציור שלך ושל הסטודיו שלך.



ציור

החלק הראשון של הציור שלך הושלם. העבודה עדיין בתחילת דרכה, גם אם העונה הראשונה שלך כבר ברורה.

סטודיו

- כל שחקן מתחיל את הלימודים כשבידיו:
- ציוד (שני כלי מכחול שיוצבו לפניך).
- ידע (המסמן לאילו כיוונים יכול כלי המכחול לנוע בכל סיבוב).
- סוג הנוף שאתה מצטיין בו בתחילת המשחק.



המאסטר הגדול



כלי המאסטר הגדול וכלי העוזר

כלים אלה מייצגים את השחקן הראשון הנוכחי (כלי המאסטר הגדול) ואת השחקן הראשון הבא (כלי העוזר). כלים אלה מסומנים בקלפי השיעורים בסמל הזה.

כלי העוזר יכול לעבור משחקן לשחקן במהלך הסיבוב, ואילו כלי המאסטר הגדול יישאר אצל השחקן עד תום הסיבוב (ראה עמוד 13).



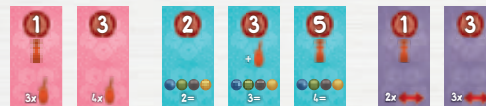
הכנת המשחק

5

ממין את אריחי התעודה לפי צבעם והנח אותם בשתי שורות מעל לוח בית הספר, כשפניהם כלפי מעלה. ממין את אריחי התעודה בכל צבע לפי הערך של נקודות ההרמוניה  שעליהם.



שורה עליונה:
תעודות התקדמות
בציור



שורה תחתונה:
תעודות התקדמות
בסטודיו



4

ערבב את קלפי השיעורים והנח אותם בערמה ליד לוח בית הספר כשפניהם כלפי מטה.



1

הנח את לוח בית הספר במרכז השולחן.

2

בחר שחקן מתחיל. השחקן המתחיל ייקח אליו את כלי המאסטר הגדול ואת כלי העוזר.



3

חלק באקראי את אריחי התחלת המשחק. כל שחקן יניח מולו שני כלי מכחול.



מהלך המשחק

2. הראש את הידע שלך או ישם אותך

מתחילים מהשחקן הראשון ומתקדמים בכיוון השעון.
כל השחקן בתורו יבחר אחת משתי פעולות אפשריות:

אתה בואר/הראש את הידע שלך

אתה מוותר על התור שלך ולא לוקח קלפי שיעור עדיין.
פעולה זו מאפשרת לך להמתין תור כדי לחכות שיתווספו
ללוח עוד קלפי שיעור שיהיו זמינים לך. הסיכון בפעולה זו
הוא ששחקנים אחרים יכולים לקחת את קלפי השיעור
שאתה רוצה לפני שיגיע תורך שוב.

שים לב: אם אתה השחקן האחרון שעדיין בבית
הספר בתחילת שלב זה, אתה **חייב** לבצע את
פעולת יישום הידע.

שים לב: בכל שלב אתה יכול להביט בגב הקלפים שבערמה.

אתה מעדיף ליישם את הידע שלך

אתה סבור שהידע שרכשת מספיק כדי להמשיך
בעבודתך, ולכן עוזב את בית הספר. עליך לבצע מיידית
פעולות אלה:

- בחר טור קלפי שיעורים מלוח בית הספר,
- המשך בעבודתך (שדרג את הסטודיו שלך או הרחב את
הציור שלך),
- קח תעודה (או תעודות) בהתאם להתקדמות שלך.

למשחק כמה סיבובים, כל סיבוב מורכב משלושה
שלבים:

1. צייר ציור לפי תורתו של המאסטר הגדול.
2. הרחב את הידע שלך או ישם אותו.
3. שיעור חדש.

1. צייר ציור על פי גורגו של המאסטר הגדול

השחקן הראשון (מי שבידו כלי המאסטר הגדול) מושך
קלפי שיעור לפי מספר השחקנים, ומניח אותם בשורה
הראשונה שבלוח בית הספר. הקלפים יונחו כשפניהם
כלפי מעלה או כלפי מטה על פי ההנחיות שעל לוח בית
הספר.

דוגמה

במשחק של ארבעה שחקנים משוך ארבעה קלפי שיעור
והנח אותם על לוח בית הספר כך: הקלף הראשון והשני
כשפניהם כלפי מעלה, הקלף השלישי כשפניו כלפי מטה
והקלף האחרון כשפניו כלפי מעלה.





שדרג את הסטודיו שלך

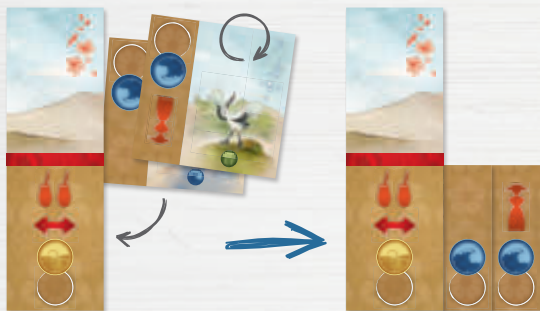
אתה תמיד יכול להוסיף קלפי

שיעור לסטודיו שלך, ללא מגבלות.

כדי לשדרג את הסטודיו, הפוך את קלף השיעור כך שתוכל לקרוא את החלק של הסטודיו והכנס אותו תחת החלק התחתון של אריח התחלת המשחק שלך. הכנס את הקלפים הבאים תחת אלה שכבר שיחקת כדי להרחיב את הסטודיו שלך.

דוגמה

קח שני קלפי שיעור שאתה רוצה לצרף לסטודיו שלך, הפוך את שני הקלפים והנח אותם תחת החלק התחתון של אריח ההתחלה שלך כדי לשדרג את הסטודיו.



אתה רשאי לצרף קלף לסטודיו שלך ולהשתמש

באפקט שלו מיידי (השתמש בנוף כדי לשחק קלף על הציור שלך על ידי הזזת כלי המכחול אליו, השתמש בחץ כדי להזיז את המכחול...).

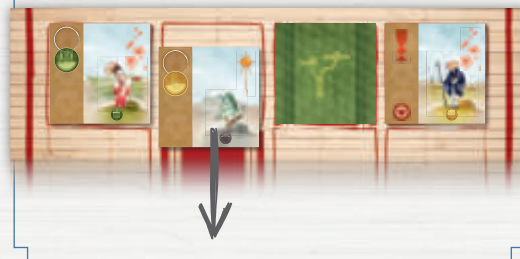
בחר טור קלפי שיעורים מאוח בית הספר

בחר טור וקח לידך את כל קלפי השיעורים המצויים בטור שבחרת.

לאחר שלקחת קלפי שיעורים לא תוכל לקחת עוד קלפים עד הסיבוב הבא.

דוגמה

אתה מעוניין בקלף השיעור השני ואתה מחליט לקחת אותו: בחר את הטור הזה. בשלב הזה של המשחק בכל טור מצוי קלף שיעור אחד בלבד, לכן אתה לוקח קלף שיעור אחד. כדי לקחת יותר קלפים דרושה סבלנות...



המשך הצגת

אתה חייב להוסיף מיד את כל קלפי השיעורים שלקחת לסטודיו ולציור שלך. סדר הוספת הקלפים נתון לבחירתך. אתה יכול לפצל את הקלפים שלקחת בכל דרך שתמצא, בין הסטודיו שלך לציור שלך. מקרה חריג: כל סמל שיש אצלך בסטודיו מאפשר לך לשמור קלף שיעור אחד מסיבוב לסיבוב.

מהלך המשחק (המשחק)

זכור את שני כללי הזהב האלה:

- על כל סמל נוף אפשר למקם כלי מכחול אחד.
- כל מכחול יכול לצייר נוף אחד בכל סיבוב (לפני או אחרי שתזיז אותו).

דוגמה

אתה רוצה לשחק קלף שיש בו שני סמלי "אוקיינוס".
אתה ממקם את המכחול **1** על סמל "אוקיינוס"
בסטודיו שלך. כיוון שיש לך **1** אתה מזיז מכחול
שכבר שיחקת **2** מסמל הנוף שעליו הוא מונח לסמל
ה"אוקיינוס" השני בסטודיו שלך. עכשיו אתה יכול לשחק
את הקלף.



אתה יכול לבחור את סדר
הפעולות בין "שדרוג הסטודיו
שלך" ובין "הזזת המכחול".

עם זאת כל סמל נוף
בסטודיו שלך יכול
לשמש רק פעם אחת
בסיבוב.



כשאתה מצרף קלף לסטודיו שלך הפעל מיידית את
האפקט של הסמל והסמל:

קח כלי מכחול
מהמאגר



קח את כלי העוזר
(הקטן)



הרגע את הציור שלך

כדי להוסיף חלק חדש של הציור לקנבס שלך, אתה חייב
להיות מסוגל לענות על דרישות הנוף והמכחול, כפי
שמופיעות על הקלף החדש.
הזזת המכחולים ומיקומם בצורה מיטבית הם המפתח
להצלחה במשחק:

הקם מכחול בסטודיו שלך:

כל עוד לא מיקמת את המכחול בסטודיו שלך
(למשל שני המכחולים שקיבלת בתחילת
המשחק או כל מכחול אחר שהרווחת
במשך המשחק), אתה יכול למקם אותו
בזמן התור שלך, בכל רגע ועל כל סמל
נוף פנוי בסטודיו שלך.



הזז מכחול:

אתה יכול להזיז את המכחול מסמל נוף אחד לאחר
בסטודיו שלך, בתנאי שהוא פנוי. אך שים לב, כדי
להזיז מכחול עליך להשתמש בסמל **1**.
בכל סמל חץ אפשר להשתמש פעם אחת בכל
סיבוב.

קח גלגלה (או גלגול) בהגאס/הגקדמו שלך

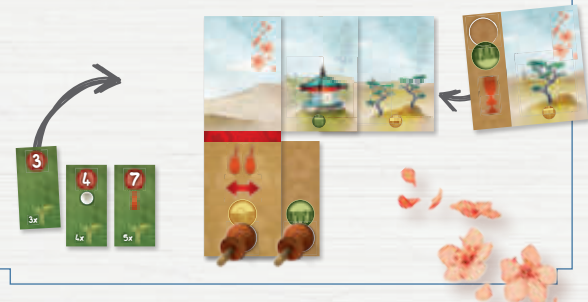
כאשר הציור שלך עונה לדרישות של תעודה שנמצאת עדיין במרכז השולחן, עליך לבחור מיידית אם לקחת אותה או לא לקחת... כדי לנסות להצליח אף יותר.

לקח גלגלה

אם החלטת לקחת תעודה, קח את האריח המתאים והנח אותו ליד הציור שלך. אתה יכול לקחת רק תעודה אחת מכל צבע. במילים אחרות, אם לקחת תעודה המשמעות היא שלא תוכל לקחת תעודות נוספות מאותה קטגוריה.

דוגמה

אתה משחק קלף שמוסיף לציור את העץ השלישי. אתה צריך לבחור אם לקחת את תעודת ה"עץ" הראשונה או להשאיר אותה. אתה מחליט לקחת את תעודת ה"עץ" הראשונה ולהניח אותה ליד הציור שלך. התעודה מעניקה לך 3 בסוף המשחק. כיוון שלקחת את התעודה הראשונה לא תוכל לקחת את שתי התעודות האחרות בקטגוריה זו.



אל לקח גלגלה

אם בחרת לא לקחת תעודה אתה יכול לנסות לקחת תעודה קשה יותר באותה קטגוריה, אבל אינך יכול לקחת עוד את זו שלא לקחת.

דוגמה

בדומה לדוגמה הקודמת, הפעם אתה בוחר לא לקחת את תעודת ה"עץ" הראשונה. כעת אתה יכול לשחק עץ רביעי (או אפילו חמישי) כדי לקחת את תעודות ה"עץ" האחרות והן יעניקו לך יותר. אך אם בחרת לא לקחת את התעודה הראשונה לא תוכל לקחת אותה בהמשך.



מהלך המצחק (המשך)

זיכרון

בארבעה שחקנים, אתה וקווין מחליטים להרחיב את הידע שלכם. אליזבת' ולוסי, לעומת זאת, מחליטות כל אחת לקחת קלף שיעור וליישם אותו. בשלב הזה השחקן הראשון מושך שני קלפי שיעור ומניח אותם בשורה השנייה בלוח בית הספר, תחת הקלפים שנותרו על הלוח.



אחרי שהוספת את קלפי השיעורים ללוח, **שחקנים שעדיין בבית הספר** יתחילו משלב 2 וימשיכו את הסיבוב כפי שמוסבר לעיל.

לאחר ששיחקת קלף שיעור בצירור או בסטודיו שלך אינך יכול להזיז את קלף השיעור.

3. שיפור גבוה

אם נותרו שחקנים בבית הספר, השחקן הראשון מושך קלפי שיעור כמספר השחקנים שעדיין בבית הספר. הנח את קלפי השיעורים על לוח בית הספר, בשורה השנייה, **תחת הקלפים שנותרו על הלוח**, כשפניהם כלפי מעלה או כלפי מטה, לפי הסימונים שבלוח.



כאשר כל השחקנים לקחו קלפי שיעור, מסתיים הסיבוב. השחקן שבידו כלי העוזר לוקח את כלי המאסטר הגדול והוא יהיה השחקן הראשון בסיבוב הבא.

סיבוב חדש מתחיל. חזור לשלב 1 "צייר ציור על פי תורתו של המאסטר הגדול".

שים לב: כשאתה מושך את קלף השיעור האחרון ומניח אותו בלוח בית הספר אתה מפעיל את סיום המשחק: כל השחקנים שבבית הספר, לפי התור, חייבים לקחת את כל קלפי שיעור מאחד הטורים.

כשמופעל סיום המשחק עלולים להיות בבית הספר פחות קלפי שיעור משחקנים. כלומר, ייתכן שבטורים יהיו פחות קלפי שיעור מהמצב הרגיל... להיות שחקן ראשון בשלב הזה יכול לתת לך יתרון.

אם שחקן בוחר להרחיב את הידע שלו פעם נוספת, מושך קלפי שיעור והנח אותם בשורה השלישית בלוח. הנחת קלפי השיעור תעשה באותו אופן והשחקן יתחיל שוב משלב 2.

כשכל שלוש השורות של לוח בית הספר מלאות, חייבים שחקנים שעדיין בבית הספר לקחת את קלפי השיעור שבאחד הטורים ולעזוב את בית הספר כדי ליישם את הידע שלהם.

דוגמה

בדומה לדוגמה שבעמוד הקודם, החלטת להרחיב את הידע שלך בפעם השנייה, ואילו קווין החליט לעזוב את בית הספר עם קלפי השיעור מהטור שבחר. השחקן הראשון מושך קלף שיעור ומניח אותו בשורה השלישית, תחת הקלפים שנותרו על הלוח. בתור הבא שלך אתה חייב לקחת את קלפי השיעור מטור זה.



סוף המשחק וניקוד



המשחק מסתיים כשקורה אחד משני אלה:

ערמת הקלפים נגמרה. המשחק ייגמר בסוף הסיבוב, לאחר שכל השחקנים שבבית הספר לקחו קלפי שיעור ויישמו אותם.

10

בסיום סיבוב מלא, **כשלאחד השחקנים או יותר יש לפחות 11 קלפים** בציר שלו.

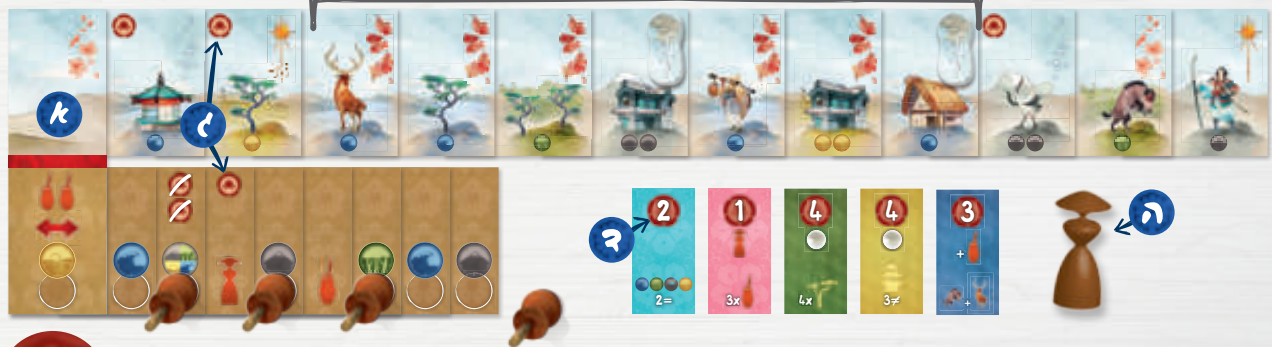
לניקוד הסופי חבר (או חסר, אם הסמל מחוק) את הנקודות:

- 1 **עבור כל קלף שיעור בציר שלך** (כולל אריח התחלת המשחק) **13** נקודות
- 1 **עבור כל קלף שיעור שיש לך ברצף הארוך ביותר של אותה עונה** (כולל אריח התחלת המשחק) **7** נקודות
- 1 **מספר ה על קלפי השיעור** בציר שלך **3** נקודות
- 1 **מספר ה על אריחי התעודות** שלקחת **14** נקודות
- 2 **לשחקן שבידו כלי המאסטר הגדול** **2** נקודות



לפני ספירת הנקודות עליך להניח את סמלי הסופה על הקלפים שבציר שלך כדי לשנות את העונה שלהם לעונה לבחירתך.

2



38

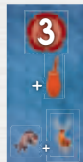
נקודות סה"כ

השחקן שלו מספר הנקודות הגבוה ביותר מנצח במשחק. במקרה של תיקו יחלקו השחקנים את הניצחון.

הסבר לארחי התעודה

■ **גאודיו הגרמאון בצ'ור:** לתעודות אלה ארבעה צבעים, בהתאם לצבעים שבגב קלפי השיעור, והן מתייחסות לאלמנטים שמופיעים בצ'ור שלך.

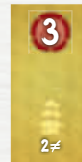
קבל 3 וכלי
מכחול אם יש לך
לפחות חזיר בר אחד
ואייל אחד בצ'ור.



קבל 3 אם יש
לך לפחות 2 דמויות
שונות בצ'ור.



קבל 3 אם יש
לך לפחות 2 בניינים
שונים בצ'ור.



קבל 3 אם יש
לך לפחות 3 עצים
בצ'ור.



קבל 4 וכלי
מכחול אם יש לך
לפחות עגור אחד
ופרפר אחד בצ'ור.



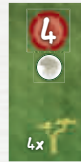
קבל 4 וסמל
סופה אם יש לך
לפחות 3 דמויות
שונות בצ'ור.



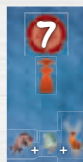
קבל 4 וסמל
סופה אם יש לך
לפחות 3 בניינים
שונים בצ'ור.



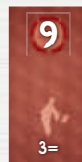
קבל 4 וסמל
סופה אם יש לך
לפחות 4 עצים
בצ'ור.



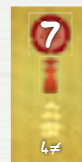
קבל 7 ואת
כלי העוזר אם יש
לך לפחות חזיר בר
אחד, פרפר אחד
ואייל אחד בצ'ור.



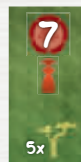
קבל 9 אם יש
לך לפחות 3 דמויות
זהות בצ'ור.



קבל 7 ואת כלי
העוזר אם יש לך
לפחות 4 בניינים
שונים בצ'ור.

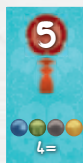


קבל 7 ואת
כלי העוזר אם יש
לך לפחות 5 עצים
בצ'ור.

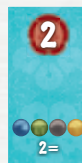


■ **גאודיו הגרמאון בסטודיו:** תעודות אלה מתייחסות לאלמנטים שמופיעים בסטודיו שלך.

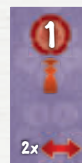
קבל 5 ואת כלי
העוזר אם יש לך
לפחות 4 נופים זהים
בסטודיו.



קבל 2 אם יש
לך לפחות 2 נופים
זהים בסטודיו.



קבל 1 ואת
כלי העוזר אם יש
לך לפחות 2 חיצים
בסטודיו.

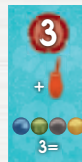


קבל 1 ואת
כלי העוזר אם
יש לך לפחות
3 מכחולים
בסטודיו.

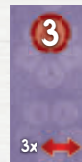


שחקן יכול לקבל
תעודה אחת בלבד
מכל צבע!

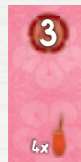
קבל 3 וכלי
מכחול אם יש לך
לפחות 3 נופים
זהים בסטודיו.



קבל 3 אם יש
לך לפחות 3 חיצים
בסטודיו.



קבל 3 אם יש
לך לפחות 4
מכחולים בסטודיו.



תזכורת לפעולות במשחק

סוף משחק

קבל נקודת הרמוניה
אחת בסוף המשחק.



הפסד נקודת הרמוניה
אחת בסוף המשחק.



בסוף המשחק, החלף
עונה באחד מקלפי
השיעור לעונה
לבחירתך.



פעולות אפשריות

כל סמל כזה שנמצא אצלך
בסטודיו מאפשר לך להזיז
את כלי המכחול פעם אחת
בכל סיבוב.



כל סמל כזה שנמצא
אצלך בסטודיו מאפשר
לך לשמור קלף שיעור
אחד ביד בסוף כל סיבוב
(ולשחק אותו בשלב
מאוחר יותר כשתמשיך את
עבודתך).



פעולות מיידיות

קח כלי מכחול מהמלאי
והנח אותו לפניך.



קח את כלי העוזר והנח
אותו לפניך. בסיום
הסיבוב, לאחר שכל
השחקנים שיחקו את
הקלפי השיעור שלהם,
אם כלי העוזר נמצא
בידיך, קח את כלי
המאסטר הגדול.



הצבים

יוצרים: ברונו קאת'אלה ושארל שווליה
איור: ג'ייד מוש
הנהל הפרויקט: לודוביק פפאס
עורכת: וירז'יני גילסון
גרפיק: דני לו-סטרפון
גיקונים באנאלי: נייט'ן מורס

© 2016 IELLO. IELLO, Kanagawa, and their logos
are trademarks of IELLO.
Made in Jiaxing, China by Whatz Games.
IELLO - 9, av. des Érables - Lot 341 - 54180 Heillecourt France.

© 2021 תרגום - משחקי ליאם
משחקי ליאם - שמריהו לזין 17
תל אביב, ישראל.
אזהרה: חלקים קטנים, סכנת חנק.
לא לשימוש על-ידי ילדים מתחת לגיל 3.

קצבו אגרינו



www.liamgames.co.il

המנה הסיבוב במשחק

1. צייר ציור על פי גורגו של המאסטר הגדול

הנח קלפי שיעור כמספר השחקנים בשורה הראשונה
של לוח בית הספר.

2. הרגב את הידע שלך או ישם אותו

- הרחב את הידע שלך: ותר על התור שלך ואל תיקח
קלפי שיעור.
- או ישם את הידע שלך: קח את כל הקלפים שבטור
אחד על לוח בית הספר.

3. שיפור אדם

משוך קלפי שיעור כמספר השחקנים שעדיין בבית
הספר והנח אותם בשורה הבאה בלוח בית הספר, תחת
הקלפים שמצויים עליו.

אחרי שכל השחקנים עזבו את בית הספר יחל סיבוב
חדש - חזור לפעולה מספר 1.

