



# ההרמז ג'וניור

לגילאי 5-8  
6-2 משתתפים

## תעלומת הצעצוע השבור

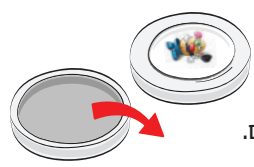


**מה בקופסה:** לוח משחק, 6 דמויות משחק, 6 הריטים, 7 בסיסים לבנים, 7 בסיסים צהובים, דף מדבקות, תבילת דפי חקירה, קוביית משחק

### מטרת המשחק

מישהו שבר את אחד הצעצועים! גלו איזה צעצוע נשבר, מי שבר אותו ומתי?

### בפעם הראשונה שמשחקים



- הפרידו את הרהיטים ממסגרת הקרטון.
- הדביקו את המדבקות הלבנות (צעצועים) והמדבקה הירוקה (תיבת הצעצועים) על תחתית בסיסי הפלסטיק הלבנים. שימו לב שאתם מדביקים אותן על הצד השטוח - בצד השקוע נועצים את הדמויות.
- הדביקו את המדבקות הצהובות (שעות) על תחתית בסיסי הפלסטיק הצהובים.
- הדביקו את המדבקות המרובעות על הקובייה (צד אחד נשאר ריק).

### הכנות



שימו לב לא להניח הריטים על העקבות!

1. הניחו את כל הבסיסים הצהובים עם הפנים כלפי מטה וערבבו אותם. מבלי להציץ, בחרו אחד מהם והניחו אותו, עם הפנים כלפי מטה, במרכז הלוח. **זאת השעה בה נשבר הצעצוע.**
2. הכניסו הריט לכל אחד מהבסיסים הצהובים הנותרים (מבלי להסתכל על התחתית). פזרו את הרהיטים על גבי הלוח לפי מקומם בחדרים.
3. הניחו בצד את הבסיס הלבן עם תיבת הצעצועים. ערבבו את שאר הבסיסים הלבנים, עם הפנים כלפי מטה. מבלי להציץ, הניחו אחד מהם, עם הפנים כלפי מטה, במרכז הלוח. **זה הצעצוע שנשבר.**
4. ערבבו את שאר הבסיסים הלבנים, יחד עם הבסיס עליו מודבקת תיבת הצעצועים והכניסו דמות לכל בסיס. זכרו! לא מסתכלים על תחתית הבסיס. **הדמות שעומדת על הבסיס עליו מודבקת תיבת הצעצועים, היא הדמות ששברה את הצעצוע!**
5. הניחו את כל הדמויות במקום המיועד להן על הלוח, לפי הצבע, גם אם מספר המשתתפים קטן מ-6.
6. כל משתתף לוקח דף חקירה ועיפרון (לא כלול). אפשר לקפל את דף החקירה לחצי כדי שאף אחד לא יראה את הסימונים שלכם.

### איך משחקים

משתתף בתורו מטיל את הקובייה ובהתאם לתוצאה מתקדם עם הדמות שלו, מסתכל מתחת לדמות או מתחת לרהיט. לפי הרמזים יפסול אפשרויות ולבסוף יגלה מה קרה. **צעיר המשתתפים מתחיל.**

## בתורכם:

### הטילו את הקובייה

מה עושים	יצא בהטלה
הסתכלו בחשאי מתחת לאחד הרהיטים.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>צהוב</b>
הסתכלו בחשאי מתחת לאחת הדמויות.	<input type="checkbox"/> <b>לבן</b>
התקדמו עם הדמות שלכם על גבי מסלול העקבות המקווקו, עד למספר הצעדים שמראה הקובייה. כל זוג עקבות נחשב לצעד. הצעד הבא שלכם חייב להיות מחובר בקו מקווקו למקום בו אתם נמצאים כעת. • לא ניתן לעצור במקום בו עומדת דמות אחרת. • לא ניתן לחזור למקום בו התחלתם את המהלך.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>4 מספר</b>

### עצרתם על זוג עקבות?

הסתכלו בחשאי מתחת...	אם עצרתם על...
לרהיט שבחדר הזה.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>עקבות בצבע צהוב</b>
לאחת הדמויות.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>עקבות בצבע לבן</b>
לכלום - אולי יהיה לכם יותר מזל בפעם הבאה.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>עקבות בצבע שחור</b>

### סמנו בדף החקירה שלכם את מה שגיליתם. זכרו לסמן את שני הנתונים.

אם הסתכלתם מתחת לבסיס צהוב, סמנו את הרהיט ואת השעה - זאת לא יכולה להיות השעה בה הצעצוע נשבר! זכרו לסמן את הרהיט כדי שתדעו באילו חדרים כבר בדקתם.

לדוגמה: הסתכלתם מתחת לפנסנר וראיתם את השעה 12:00. סמנו את שניהם.

11:00	<del>12:00</del>	1:00	2:00	3:00	4:00	5:00

אם הסתכלתם מתחת לבסיס לבן, סמנו את הצעצוע שראיתם - זה לא יכול להיות הצעצוע שנשבר. סמנו גם את הדמות, אלא אם כן ראיתם את תיבת המשחקים. הדמות שעומדת מעל תיבת המשחקים היא הדמות ששברה את הצעצוע! המשיכו להסתכל מתחת לדמויות כדי לגלות איזה צעצוע נשבר.

לדוגמה: ראיתם את הדינזאור מתחת לפרופסור שיזי - סמנו את שניהם. מתחת לד"ר אורכידיאה ראיתם את תיבת המשחקים - היא זו ששברה את הצעצוע!



בזה הסתיים תורכם. התור עובר למשתתף הבא משמאל

## חושבים שפתרתם את התעלומה?

הכריזו את הפתרון בכל שלב בתור שלכם, גם אם זה לאחר שביצעתם את הסימונים בדף החקירה.

1. אמרו "שם הדמות) שבר/ה את (שם הצעצוע) ב(שעה)".
2. הסתכלו בחשאי מתחת לבסיסים שבמרכז הלוח ומתחת לדמות אותה האשמתם.
3. צדקתם לגבי כל השלושה? כל הכבוד! פתרתם את התעלומה וניצחתם במשחק! טעיתם? אופס, יצאתם מהמשחק. אל תגלו לאף אחד את הפתרון! שאר המשתתפים ממשיכים לשחק עד שאחד מהם פותר נכון את התעלומה, או עד שנשאר רק משתתף אחד במשחק.

**כדי לשחק שוב, הסירו את הרהיטים והדמויות מהבסיסים, ערבבו אותם היטב והרכיבו אותם בחזרה לפי ההנחיות בסעיף ההכנות. עכשיו יש לכם תעלומה חדשה לפתור!**