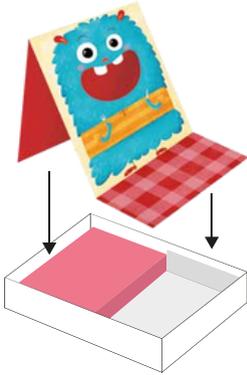


המפלצת רוצה לאכול!

משחק האכלה תלת מימדי



גיל: 3+ שחקנים: 2-4 משך המשחק: כ-10 דקות



מכיל: 1 מפלצת תלת מימדית, 1 פינצטה, 4 עגבניות, 4 פטריות, 4 דגים, 4 עלי תרד, 4 פרוסות גבינה, 4 בסיסים לפיצה (4 צלחות בצד השני). 1 חוגה.

תחילה חברו את המפלצת לקופסת המשחק בבאזור:

הצעת משחק 1 (ראשי) - מכינים פיצה!

- המשחק הוא ל-2-4 שחקנים, כל שחקן מקבל בסיס פיצה ריק
- ממקמים את קופסת המשחק עם המפלצת ועם כל התוספות במגש הקדמי של הקופסה, במרכז השולחן.
- מכינים את הפינצטה ואת החוגה ליד הקופסה במרכז השולחן.
- זהו אפשר להתחיל.



מטרת המשחק

להיות הראשון שמרכיב פיצה עם 4 תופסות שונות.

איך משחקים

השחקן הצעיר ביותר מתחיל ומסובב את החוגה ופועל בהתאם:

השחקן לוקח בעזרת הפינצטה את אחת התוספות (שאין לו) ומניח אותה במגש הפיצה שלו.



השחקן מרים עם הפינצטה תוספת אחת מהמגש לבחירתו ומאכיל את המפלצת בתוספת זו.



לאחר מכן תורו של השחקן מסתיים והוא מעביר את הפינצטה לשחקן הבא בתור. במידה במהלך התור השחקן מפיל בטעות את התוספת מהפינצטה, הוא מחזיר אותה למגש ומיד תורו מסתיים.

אם מגיע תורו של שחקן לסובב את החוגה והוא רואה שאין יותר במגש התוספות תוספת מסוימת לה הוא זקוק (למשל חסרה לו עגבניה ואין יותר עגבניות במגש), הוא מפסיד ויוצא מן המשחק. יתר השחקנים ממשיכים לשחק והתור עובר לשחקן הבא אחריו.



המנצח

השחקן שמסיים ראשון למלא את הפיצה שלו ב 4 תוספות שונות, הוא המנצח של המשחק. יחד עם זאת, אם נקלעתם למצב בו אין מספיק תוספות לאף שחקן על מנת לסיים את הפיצה שלו - המפלצת הרעבה מנצחת וכל השחקנים מפסידים.

הצעת משחק 2 (משני) – מאכילים את המפלצת

במידה ותרצו משחק עם פחות כללים וחוקים, הנה הצעה איך לשחק לפי תור בלהאכיל את המפלצת, במשחק מוטוריקה בסיסי ומהנה:

- כל שחקן מקבל בתחילת המשחק צלחת מלאה עם 5 תוספות שונות (פריט אחד מכל תוספת).
- מקמו את המפלצת הרעבה במרכז השולחן. והכינו את הפינצטה. (שימו לב שהחוגהאינה נחוצה למשחק זה)
- זהו אפשר להתחיל.

איך משחקים

השחקן הצעיר ביותר מתחיל ובוחר תוספת אחת מהצלחת שלו, הוא מרים אותה באמצעות הפינצטה ומאכיל את המפלצת הרעבה. כמובן שכדאי להוסיף פה קצת קולות ועניין למשחק. אם הצליח במשימה התור עובר לשחקן הבא. אך אם במקרה הוא הפיל את התוספת לפני שהגיע איתה אל המפלצת, הוא מרים אותה עם הפינצטה ומחזיר לצלחת שלו והתור עובר לשחקן הבא.

השחקן הבא פועל בצורה זהה רק שאסור לו לבחור תוספת שהשחקן הקודם לפניו בחר.

המנצח

השחקן שמסיים ראשון להיפטר מכל התוספות שבצלחת שלו, הוא המנצח.

