


این راهنما را با مرا  به شکل های دفترچه داخل جعبه مطا نمایید.

## المپیک جوجه تیغی ها (zicke zacke iglkacke)

مسابقه ای برای آزمودن سرعت حافظه 2 تا 4 جوجه تیغی کوچولو

4 سال به بالا

طراح: کلاوس زوج

هدف بازی:

اتفاقات زیادی در باغ در حال وقوع است!!! در این روز از المپیک جوجه تیغی ها، همه چیز حول قاپیدن میوه ها می چرخد. هر جوجه تیغی (=ایگل!) در حالیکه به سرعت عبور می کند سعی دارد تا میوه ای را که به تیغ یکی از دوستانش گیر کرده، بقاپد. اولین جوجه تیغی ای که بتواند همه میوه هایی که رقبایش جمع کرده اند را بدست آورد، برنده است. تنها در صورتیکه از مسیر اطراف باغ آگاهی داشته باشید می توانید به خوبی پیشرفت کنید، زیرا یک جوجه تیغی با تیغ های کند و حافظه ضعیف هیچ افتخاری از مدالها نصیبش نمی شود.

اجزاء بازی:

24 برگ کنگره دار

12 سرامیک هشت گوش باغ

4 جوجه تیغی

4 نوع میوه (تمشک، شاهتوت، انگور، آلوزرد)

چینش:

12 سرامیک هشت گوش باغ را بر بزنید پشت و رو در وسط میز بگذارید. سپس 24 برگ کنگره دار را با ترتیب دلخواه رو به بالا به صورت دایره دور کاشی های باغ قرار دهید.

**توضیح تصویر از راست: 12 سرامیک هشت گوش باغ، 24 برگ کنگره دار، جوجه تیغی ها**

حالا به هرکدام از بازیکن ها یک جوجه تیغی می رسد که بازیکن یک میوه به تیغ آن وصل می کند. جوجه تیغی ها را طوری روی برگ های مسیر قرار دهید که میان همه جوجه تیغی ها فاصله یکسانی وجود داشته باشد (به این معنا که در صورتیکه با چهار جوجه تیغی بازی می کنید باید میان هرکدام از آن ها 5 برگ وجود داشته باشد).

چطور بازی کنیم:

نحوه حرکت:

جوجه تیغی ها در جهت حرکت عقربه های ساعت بر روی برگ ها حرکت می کنند. جوانترین جوجه تیغی بازی را آغاز می کند. در نوبت خود وارد باغ می شوید و یکی از سرامیک های باغ را برمی گردانید همه جوجه تیغی ها نگاهی به عکس می اندازند. سپس سرامیک باغ را رو به پایین سر جایی که قبلاً بود برمی گردانید، البته قبل از آن تصویرش را با تصویر برگ که درست روبه روی جوجه تیغی تان قرار دارد مقایسه می کنید. اگر هر دو تصویر یکسان باشند روی آن برگ می روید، حالا باید سرامیک دیگری از باغ را برگردانید. همینطور ادامه می دهید تا زمانی که تصویر سرامیک ای که برمی گردانید با برگ روبه روی شما یکسان نباشد. در این حالت متوقف می شوید و نوبت شما به پایان می رسد. حالا نوبت به بازیکن سمت چپ شما می رسد تا زمانی که او سرامیک ای را برگرداند که مطابق با برگ روبه رویش نباشد. به این ترتیب جوجه تیغی ها برگ به برگ در جهت عقربه های ساعت حرکت می کنند.

مثال:

سبقت گرفتن:

به محض اینکه به جوجه تیغی دیگری رسیدید می توانید از او جلو بزنید: اگر دقیقاً پشت یک جوجه تیغی قرار دارید در صورتیکه سرامیک ای از باغ را برگردانید که تصویرش با تصویر برگ روبه روی جوجه تیغی ای که قصد جلو زدن از او را دارید، یکسان باشد می توانید از روی او بپرید. در این حالت تمام میوه های آن جوجه تیغی را نیز می قاپید و به خار جوجه تیغی خود متصل می کنید.

مثال:

اگر بعد از سبقت گرفتن نیز سرامیک ای را برگردانید که با تصویر برگ روبه روی شما مطابقت داشت، بلافاصله به حرکت خود ادامه می دهید.

مثال:

همچنین می توانید در صورتیکه 2 یا 3 جوجه تیغی دقیقاً پشت سر هم قرار گرفته باشند، از همه آن ها به یکباره جلو بزنید.

مثال:

اگر جوجه تیغی سبز بتواند انگور را پیدا کند، علاوه بر سبقت گرفتن، سه میوه نیز نصیبش می شود و در این صورت برنده بازی خواهد بود.

پایان بازی و برنده:

اولین جوجه تیغی ای که در بازی، همه میوه ها را بتواند به پوشش تیغی خود متصل کند، برنده است.