



הקולט EXPRESS



 40'

 2-6

 10+

<http://www.coltexpress.ludonaute.fr>



CHRISTOPHE RAIMBAULT

JORDI VALBUENA

סידור המשחק



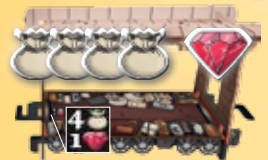
★ כל שחקן בוחר דמות, לוקח את קלף הדמות המתאים לו ומניח אותו מולו. לאחר מכן הוא מניח את 6 קלפי הכדורים משמאל לקלף הדמות, לפי סדר של מספר הכדורים בקלף. לאחר מכן מערבבים את 10 קלפי הפעולה בצבע התואם את הדמות ומניחים אותם עם פניהם כלפי מטה בצד ימין: קלפים אלה מהווים את החבילה של השחקן.
בנוסף, כל שחקן לוקח \$250 מהמלאי ומניח אותם עם הפנים למטה על קלף הדמות שלו, על שוויו של הארנק.

בתחילת המשחק, תוף האקדח הינו מלא. אתם תנסו לירות על הידיבים שלכם במטרה להאט אותם. לכל שחקן יש 01 קלפי פעולה זהים. במהלך המשחק, אתם תערמו את השלל שצברתם על קלף הדמות שלכם. הערך של הארנקים חייב להשאר נסתר מפני שאר השחקנים, אך אתם תוכלו להסתכל בארנקים שלכם מתי שתרצו.

דוגמא למשחק של 4 שחקנים:



לנוסעים בכל קרון יש שלל אחד שרק מחכה שתגנבו אותו!



לאורך המשחק, השריף יעמוד בדרכם של השודדים. זה תלוי בכמה אם תצליחו לערום עליו ולמשוך אותו ממזודת הכסף בדיוק בזמן הנכון.

★ במרכז השולחן, הניחו את הקטר ומספר קרונות כמספר השחקנים בשורה. קחו קרונות לבחירתכם והניחו אותם באיזה סדר שתרצו. הוסיפו את הקטר בתחילת הרכבת.

★ הניחו בכל קרון אסימוני שלל לפי הכמויות והסוגים המצויינים ברצפת הקרון. הארנקים נלקחים בצורה אקראית ומונחים הפוך כך ששוויים נסתרים.

★ הניחו את החייל של השריף ומזודות כסף אחת בתוך הקטר. את שאר השלל החזירו לקופסת המשחק, חוץ ממזודות הכסף השניה. היא עלולה להכנס למשחק בשלב יותר מאוחר.

★ שלפו בצורה אקראית 4 קלפי סבב מתוך 7 הקלפים שמתאימים למספר השחקנים (או קלפי הסבב המסומנים 2-4 או אלה המסומנים 5-6) וערבבו אותם. באופן רנדומלי בחרו באחד משלושת קלפי תחנת הרכבת. חברו לחבילה עם חמשת הקלפים שקיבלתם. וודאו כי קלף תחנת הרכבת הוא הקלף התחתון בחבילה. את שאר קלפי הסבב החזירו לקופסה.

★ הניחו את 13 קלפי הכדורים הנייטרלים ליד הקטר.

שחקן ראשון

קחו את חיילי השודדים המתאימים לאלו שבחרו בהם השחקנים ושלפו אחד מהם בצורה אקראית. השחקן שתואם לחייל שנבחר מתחיל ראשון בסיבוב הראשון. שחקן זה לוקח את החבילה של 5 קלפי הסבב ומניח אותן מולו.

מיקום השודדים

השחקן הראשון הוא שחקן 1, השחקן משמאלו הוא שחקן 2, וכן הלאה. שחקנים בעלי מספר אי זוגי יניחו את השודדים שלהם בתוך הקרון המאסף. שחקנים בעלי מספר זוגי יניחו את השודדים שלהם בקרון ליד הקרון המאסף.

רכיבים



6 קרונות

1 קטר

הערה - לפני המשחק הראשון, הרכיבו בזהירות את הקרונות והקטר לפי ההוראות המצורפות.

10 רכיבי שטח

אסימוני אוצר בעלי ערך מגוון
18 ארנקים השווים בין \$250-\$500



6 אבני חן השווים \$500 כל אחד

2 מזודות כסף המכילות \$1000 כל אחת



17 קלפי סבב

7 קלפים עבור 2-4 שחקנים

7 קלפים עבור 5-6 שחקנים

3 קלפי תחנת רכבת

13 קלפי כדורים נייטרלים

1 חייל שריף



חלקי משחק עבור כל שחקן (6X):

1 קלף דמות

10 קלפי פעולה



1 חייל שודד

6 קלפי כדורים



חוקי המשחק ל 3 עד 6 שחקנים מתוארים למטה. למשחק בו משתתפים 2 שחקנים, קראו את ההתאמות המפורטות בעמוד 6.

סוף המשחק

המשחק נגמר לאחר 5 סבבים. כל שחקן יסכם את ערך אסימוני השלל שהצטברו על קלף הדמות שלו. פרס "האקדוחן" מוענק לשחקן(ים) שירו את מספר הכדורים הרב ביותר (הכוונה, למי שנותר מספר קלפי הכדורים הקטן ביותר מהצבע שלהם). השחקן(ים) הופך את קלף הדמות שלו לקבלת הפרס. הוא עכשיו שווה \$1000. אם יותר משחקן אחד זכאי לתואר, כל השחקנים בתיקו יקבלו \$1000.

השחקן העשיר ביותר מנצח במשחק. במקרה של תיקו, השחקן העשיר הוא השחקן שחטף פחות קלפי יריה משאר השחקנים ומארועים במהלך המשחק.

סדר הפעולות במשחק

ישנם חמישה סבבים במשחק. לכל סבב שני שלבים:

שלב 1: "לזמום!" השחקנים משחקים את קלפי הפעולה שלהם לחבילה משותפת במרכז השולחן.

שלב 2: "לגנובו!" קלפי הפעולה ששחקן בשלב 1 מבוצעים.

מטרת המשחק

על מנת לנצח עליכם להפוך לשודר העשיר במערב הפרוע. כדי להגיע למטרה זו, עליכם לנסות להשיג יותר שלל מהיריבים שלכם... בלי להפגע מיותר מדי כדורים. היורה הטוב ביותר יקבל את התואר האקדוחן. השווה \$1000.



התחלת סבב

קלף הסבב מראה שיהיו 5 תורות



קלף הסבב מראה שיהיו 4 תורות



קלף סבב זה מראה את מספר התורות (סמל של מספר קלפים) שיהיו בהמשך שלב זה. זה גם יראה איך הם יתנהלו. (ראה "קלפי סבב" בעמוד 5).

בתחילת כל סבוב, כל שחקן מערבב את החבילה שלו ושולף 6 קלפים. קלפים אלה מהווים את היד של אותו שחקן.

לאחר מכן, השחקן הראשון שולף את הקלף העליון מחבילת האירועים ומניח אותו על השולחן כך שכולם יוכלו לראות אותו.

שלב 1: "לזמום!"

שלב ה"לזמום!" נגמר כאשר מספר התורות המצויין על גבי קלף הסבב מסתיים. קלפים שנותרו בידי שחקן ולא נוצלו מוחזרים לראש החבילה האישית של אותו שחקן.

דוגמא: דוק הינו הראשון בסבב הנוכחי. הוא משחק קלף "תזוזה" מהיד שלו; ואז כל משמאלו, משחק קלף "יריה" מעל הקלף של דוק. טוקו, משמאל לכל, מחליט לשלוף קלפים במקום לשחק קלף. הוא לוקח 3 קלפים מהחבילה ומוסיף אותם ליד שלו. לבסוף, צ'יני משחקת קלף "אגרוף" מעל הקלף של כל.

התור השני מתחיל.

השחקנים משחקים את תורם אחד אחרי השני לאחר השחקן הראשון לפי כיוון השעון.

בתורו, שחקן חייב:

★ או לשחק קלף פעולה עם הפנים גלויים (אלא אם כן מצויין אחרת) מהיד שלו לחבילה המשותפת;

★ או לקחת 3 קלפים נוספים מהחבילה שלו ליד.



כל פעולה שתוכננה במהלך שלב ה"לזמום!" הינה פעולה מחייבת. במהלך שלב ה"לגנובו!", כל שחקן חייב להשתמש בקלף הפעולה, אם זה אפשרי.

ברגע שהופיע, קלף הפעולה מוחזר לשחקן שהקלף הוא שלו. שחקן זה מחזיר את הקלף לחבילה האישית שלו.

דאה עמוד 4 לתיאור מפורט של הפעולות.

השחקן הראשון לוקח את חבילת קלפי הפעולה שנצרה בשלב ה"לזמום!" והופך את החבילה בלי לשנות את סדר הקלפים.

פעולות השודדים מתבצעות, אחת אחת, כשמתחילים מהקלף העליון (לפי הסדר שהקלפים שוחקו).

סיום הסבב

השחקן משמאל לשחקן הראשון נהפך לשחקן הראשון החדש. הוא שם את קלפי הסבב הנותרים מולו. כעת יתחיל סבב חדש.

כל שחקן מערבב את כל הקלפים שלו (10 קלפי פעולה וכל קלפי הכדורים שהשחקן נפגע מהם במהלך הסיבובים האחרונים), ואז מניח את החבילה מימין לקלף הדמות שלו.

שוד



קחו אסימון של אחד לבחירתכם מהקרן בו אתם נמצאים והניחו אותו עם הפנים כלפי מטה על קלף הדמות שלכם. אם השודד שלכם נמצא על הגג של של קרון, הוא אינו יכול לשדוד את מה שבפנים, ולהיפך. אם אין שלל במקום בו עומד השודד שלכם, אז לפעולת השוד אין השפעה.



אגרוף



בחרו במטרה אחת מתוך השודדים באותו הקרון והקומה שבהאתם נמצאים. השודד שבו בחרתם מאבד, אם יש לו, אסימון של אחד: בחרו אסימון של אחד המונח על קלף הדמות שלו והניחו אותו על הרצפה שעליה השודד שלכם עומד. אם בחרתם באסימון הארנק, אסור לכם להסתכל על הערך שלו. לאחר מכן, הזיזו את השודד הנבחר לקרון צמוד (או קדימה או אחורה, לבחירתכם ברוב הקרונות; אחורה אם אתם בקטר וקדימה אם אתם בקרון המאסף).



תניית אגרוף היא דרך מעולה לגרום ליריבים לאבד את השלל יקר הערך שלהם. מעבר לזאת, הם יהיו מובלבלים כל כך שתכנית השוד שלהם עלולה להשתבש.

יריה



בחרו באחד מהיריבים שלכם כמטרה ותנו לו את אחד מקלפי הכדורים שלכם. השחקן שנבחר כמטרה שם את קלף הכדור שקיבל על חבילת הקלפים האישי שלו. אי אפשר לבחור כמטרה שודד העומד באותה נקודה שבה אתם נמצאים.

1 כאשר אתם בתוך רכבת, תוכלו לירות בשודד שנמצא בחלק הפנימי של קרון צמוד, קרון לפני או אחרי הקרון שלכם. לא ניתן לירות בשודדים הנמצאים במרחק של יותר מקרון אחד.



2 למרות זאת, אם אתם נמצאים על הגג, תוכלו לירות בשודד הנמצא בשדה הראיה שלכם העומד על הגג של כל קרון חוץ משלכם, ללא התייחסות למרחק. שודד הנמצא בשדה הראייה שלכם, הכוונה היא שאין שודד אחר בינו וביניכם, שני שודדים העומדים יחד על גג אותו הקרון נחשבים כעומדים זה על ידי זה, ולא שאחד עומד מאחורי השני: השחקן היורה מחליט מי נפגע.



רוח[לבן] יכול לירות בטוקן[אדום] או בצ'ייני[ירוק], אבל לא בדוק[כחול]. מצד שני, טוקן[אדום] יכול לירות ברוח[לבן] או בדוק[כחול] אבל לא בצ'ייני [ירוק], שבאותו נקודה של טוקן.

אם אין מטרה שניתן לירות בה, שמרו את קלף הכדור שלכם: לפעולת היריה אין השפעה. אם אזלו לשחקן קלפי הכדורים במהלך המשחק, לפעולת היריה שלו כבר אין השפעה נוספת.

כאשר יורים בשודד, נותנים לו את אחד מקלפי הכדורים שלכם. זה מאפשר לכם להתחרות על התואר "האקדוחן". חשוב מזה, הפעולה שלכם תגביל את היריבים שלכם למשך שאר המשחק, מאחר וקלפי הכדורים הם חסרי תועלת לשחקן הפצוע. הם "קלפים מתים" שמעמיסים על היד של השחקנים.

קלפי הפעולה

השודדים יכולים להיות בתוך הרכבת [1] או בגג הקרון [2]. הקטר גם נחשב בתור קרון. אפשר להיות בתוכו או מעליו.

כך ישנם תמיד שני מקומות אפשריים שבהם ימוקם שודד. בתוך או מעל קרון. אך עם זאת, בתחילת המשחק, שודדים לא יכולים להיות על גגות.

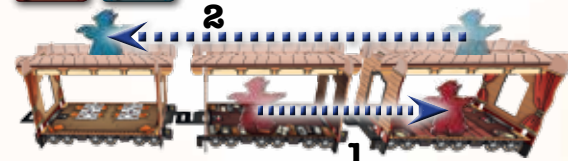
תזוזה



הזיזו את השודד:

1 מקרון אחד לקרון צמוד, קדימה או אחורה, אם הוא בתוך קרון; או

2 בטווח של אחד עד שלוש קרונות (לבחירתכם). קדימה או אחורה, אם הוא על הגג. הקטר נחשב כקרון. אפשר להיות בתוכו או מעליו. אם זממתם את פעולה זו, השודד שלכם אינו יכול להשאר במקום: אתם חייבים להזיז אותו.



לרוץ על הגג יחסוך לכם זמן. דלתות ונוסעים לא עומדים בדרככם.

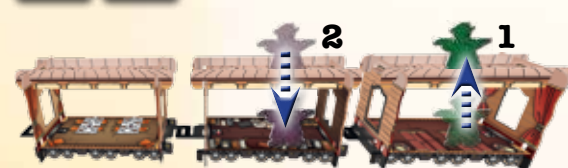
החלפת קומה



החליפו את המיקום של השודד שלכם מ

1 החלק הפנימי לגג הקרון שבו הוא עומד;

2 או הזיזו אותו מגג הקרון בו הוא עומד לחלק הפנימי.



לרוץ על הגג יחסוך לכם זמן ויעזור לכם להמנע מ מפגש עם השריף.

השריף



הזיזו את השריף בתוך הרכבת מרחק של קרון אחד לכיוון שבו תבחרו. (ראו "השריף" לראות מה קורה כשהשריף פוגש שודד).



השריף מגן על הנוסעים: הוא לעולם אינו עולה לגג.

השריף



זהירות! כאשר שודד נכנס לקרון שבו נמצא השריף, או כאשר השריף נכנס לקרון שבו נמצאים שודדים, הם חייבים לברוח לגג של אותו הקרון (אפילו אם הם ירדו משם רק הרגע). שודד לעולם אינו יכול להשאר בקרון שבו נמצא השריף. בנוסף, מקבל כל אחד מאותם השודדים קלף כדור ניטרלי שכל שחקן שם על החבילה האישי שלו.

השודדים

דג'אנגו



היריות של דג'אנגו הם כל כך חזקות שהם מעיפות שודדים אחרים לאחור.

כאשר יורים בשודד גורמים לו לזוז קרונ אחד לכיוון הירי. זכרו כי שודדים אינם יכולים לעזוב את הרכבת.



צ'ייני



צ'ייני היא כייסת יוצאת מן הכלל.

כאשר נותנים אגרוף לשודד, ניתן לקחת את השלל שהוא איבד הרגע. אם השודד איבד אבן חן או מזוודת כסף (לבחירתכם), השלל נופל על הרצפה (כרגיל).



רוח



רוח הינו אחד השודדים החשאיים ביותר.

במהלך התור הראשון שלכם בכל סבב, תוכלו להניח קלף פעולה עם הפנים כלפי מטה על החבילה המשוטפת. אם תבחרו לשלוף שלושה קלפים במקום לשחק קלף פעולה במהלך התור הראשון, לא תוכלו להשתמש ביכולת המיוחדת של הרוח בהמשך בסבב זה.



דוק



דוק הוא השודד החכם שבחבורה.

בתחילת כל סבב, שלפו שבעה קלפים במקום שש.



טוקו



היריות של טוקו לא נעצרות על ידי הגג.

ניתן לירות בשודד שנמצא באותו קרון שבו טוקו נמצא, בקומה ההפוכה, דרך הגג של הקרון.



בל



היופי של בל הוא הנשק הטוב ביותר שלה.

אם יש עוד שודד שיכול להבחר כמטרה של אגרוף או ירייה יחד עם בל, אסור לבחור בבל כמטרה.



האירועים

חלק מהקלפים גורמים לאירועים לקרות. אירועים אלה תמיד מתרחשים בסוף הסבב לאחר שלב 2: "לגנוב!".

+3 כייסות



כל שודד הנמצא לבד בנקודה שלו יכול לקחת אסימון שלל של ארנק מאותה נקודה, אם יש שם אסימון ארנק זמין.

-3 נקמת השריף



כל שודד שנמצא בגג שמעל השריף מאבד את אסימון הארנק בעל הערך הנמוך ביותר שיש על דף הדמות שלו. אם לשודד אין ארנק, הוא אינו מאבד דבר (גם אם יש לו אבני חן או מזוודות כסף).

\$250 לקיחת הכרטיסון כבן ערוזה



כל שודד הנמצא בקטר או בקרון המאסף מקבל \$250 כופר.

השריף הכועס



השריף יורה בשודד שעל הגג של הקרון שלו. שודדים אלה מקבלים קלף כדור ניטרלי כל אחד. לאחר מכן, השריף זז קרון אחד לכיוון הקרון המאסף. אם הוא כבר בקרון המאסף הוא לא זז.

זרוע נדנדה



כל השודדים שנמצאים על הגגות עוברים מייד לגג הקרון המאסף.

בלימה



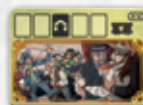
כל השודדים על הגגות זזים קרון אחד קדימה (לכיוון הקטר).

לקחת הכל!



הניחו את מזוודת הכסף השניה בתוך הקרון שבו נמצא השריף.

מרד נוסעים



כל אחד מהשודדים הנמצאים בתוך הקרונות מקבלים קלף כדור ניטרלי.

קלפי סבב



במשך התור הנוכחי מניחים קלפי פעולה כשפניהם גלויים.

מנדה - במשך התור הנוכחי יש להניח קלפי פעולה כשפניהם נסתרים.

האצה - במשך התור הנוכחי, כל שחקן משחק פעמיים (שולפים 6 קלפים או מניחים 2 קלפים ברצף או שולפים 3 קלפים ומשחקים קלף).

היפוך - את התור הנוכחי משחקים נגד כיוון השעון, כשמתחילים מהשחקן הראשון.



חוקים מיוחדים עבור שני שחקנים



הטקסט נכתב בלשון זכר מטעמי נוחות בלבד, אך מיועד לנשים וגברים כאחד.



סידור החלקים

הרכיבו את הרכבת על ידי שימוש בקטר וארבעה קרונות לפי בחירתכם. כל שחקן בוחר בצוות של שני דמויות ולוקח את הקלפים והחיילים המתאימים. בשביל משחק ראשון, היינו ממליצים שתשתמשו בקבוצות הבאות: טוקו וצ'ייני כנגד ד'אנגו ודוק.

הניחו שודד אחד מכל קבוצה בתוך שתי הקרונות בחלק האחורי של הרכבת. הניחו את שני קלפי הדמויות מול כל שחקן ואת ששת קלפי הכדורים משמאלם. ארנק של \$250 מעל כל קלף דמות. מתוך קלפי הפעולה של כל דמות, היפטרו מקלפים כפולים ומקלף שריף מאחת הדמויות לפי בחירתכם. ישאר לכם 11 קלפים ביד: 2 ירייה (1 מכל דמות), 2 אגרוף (1 מכל דמות), 2 תזוזה (1 מכל דמות). 2 החלפת קומה (1 מכל דמות), 2 שוד (1 מכל דמות), ו-1 שריף. ערבבו את כל הקלפים והפכו אותם לחבילת השליפה שלכם. עכשיו כל שחקן משחק עם חבילת קלפי פעולה מעורבת של שני השודדים.

התאמת החוקים

משחק של שני שחקנים משוחק בתצורה של הגרסה למתקדמים שתוארה מוקדם יותר. המטרה של המשחק הינו להיות בעל הקבוצה העשירה ביותר בסוף המשחק. יחד עם זאת, לא מעניקים את התואר "האקדוחן" במשחק לשני משתתפים.

כאשר שודד נורה, קלף הכדור מונח על ראש ערימת השליפה. קרוב לוודאי שיקרה ששודד ירה בלי כוונה בחברו לקבוצה!

הערה חשובה

לעולם לא תוכלו לעזוב את הרכבת. אם ירי של דג'נגו או אירוע גורם לכם לזוז מעבר לקטר או לקרון המאסף, אתם לא זזים.

אם חבילת קלפי הכדורים הניטרלים אזלה או אם מספיק לחלק לכולם, השודדים לא יקבלו כדורים אם הם פוגשים בשריף או כאשר ארוע בסוף הסבב גורם לכדורים ניטרלים לפגוע בשחקנים. כשזה קורה חבילת הכדורים הניטרלים יוצאת מהמשחק.

גרסה למתקדמים

אם תרצו יותר שליטה על המשחק, כל שחקן יכול לשים ערימת קלפים שנועדה לזריקה מימין לחבילת הקלפים האישית שלו. השינויים הבאים גם נחוצים:



קלף כדור

קלף דמות

חבילת שליפה

חבילת זריקה

בתחילת שלב ה"לזמום!", זרקו את כל קלפי הכדורים שהרמתם. בצורה זו, היד שלכם תהיה יותר קלה.

בסוף שלב ה"לזמום!", מותר לשמור ביד את הקלפים שתמצאו לשמור לסבב הבא. זרקו את קלפי הכדורים שביד שלכם. זרקו את קלפי הפעולה שאינכם מעוניינים בהם.

במהלך שלב ה"לגנבו!", הניחו את קלפי הפעולה שקיבלתם בחזרה מהשחקן הראשון, שכבר בוצעו, עם הפנים גלויים בחבילת הזריקה שלכם. קלפי כדורים שתקבלו במהלך התור מהיריבים, שמים על החבילה האישית (חבילת שליפה) עם הפנים כלפי מטה.

בתחילת כל סבב, שלפו קלפים מחבילת השליפה עד שיהיו לכם 6 קלפים ביד.

בכל פעם שחבילת השליפה שלכם נגמרת ואתם צריכים לשלוף עוד קלפים, ערבבו את הקלפים שזרקתם ליצור חבילת שליפה חדש. ניתן להסתכל בקלפים שזרקתם בכל עת שתמצאו.

Ludonaute
20 bd Dethéz
13800 Istres France
contact@ludonaute.fr
www.ludonaute.fr

© 2014 Ludonaute, All Rights Reserved.
© 2014 COLT Express, All Rights Reserved.

המשחק משוחק בישראל על ידי הקוביה משחקים בע"מ ת.ד. 15 בית נחמיה פ.ח. 6-314669-51 טל: 03-970-2192



www.hakubia.com

גולבס על ירי: אפליקציית חייון



www.hakubia.com

עוד משחקים מנצחים מהקוביה משחקים

עצטרטגיה

משחק אסטרטגי עם ארבעה משתנים



מנסים למצוא כמה שיותר התאמות: צבע, צורה, גזע, מספר פירות. מי שמוצא יותר התאמות - צובר יותר נקודות. מי שצובר את מירב הנקודות - הוא המנצח!



היה היה הפעם



היה היה פעם הוא משחק שיתופי עטור פרסים המעודד יצירתיות ומשחק. אחד מהשחקנים הוא מספר הסיפור, הוא מתחיל לספר את סיפור האגדה באמצעות האלמנטים שמופיעים על קלפי הסיפור שלו ומנחה את העלילה לכיוון קלף הסיום שלו. השחקנים האחרים משתמשים בקלפי הסיפור שלהם כדי להפריע לו ולהפוך למספרי הסיפור החדשים. המנצח הוא השחקן הראשון ששיחק את כל קלפי הסיפור שלו ואז שיחק את קלף הסיום שלו. אבל מטרת המשחק היא לא רק לנצח, אלא ליהנות מיצירת סיפור ביחד!



www.worldofmunchkin.com

מנצ'קין 2, 3, 4 - הרחבות למשחק המנצ'קין הבסיסי, כל חבילה מוסיפה עוד 112 קלפים כיפיים ומצחיקים.

חדש בעברית:

"סופר מנצ'קין", משחק הקלפים ההומוריסטי שנוצר כפרודיה על תרבות גיבורי העל וזכה במקום הראשון בטקס פרסי ה"Origins" של משחקי הקלפים בארה"ב.



קסם המבוך



קסם המבוך הוא משחק חברתי מהנה וסוחף. המשחק מפתח את הזכרון ומשפר את הקואורדינציה והמוטוריקה העדינה. כמו כן, הוא מלמד להתמדה, נחישות ודבקות במטרה. אך בעיקר, הוא "שובר קרח" קלאסי ההופך בזמן קצר את השחקנים, לקבוצת מתחרים מגובשת עם מצב רוח מעולה.





www.hakubia.com

עוד משחקים מנצחים מהקוביה משחקים

דיקסיט

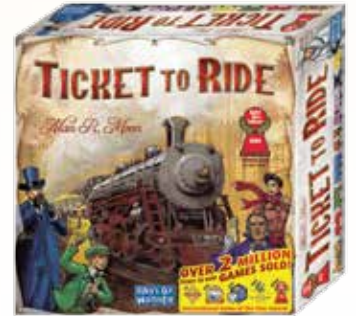
דיקסיט הינו משחק מהנה המשלב אימון לחשיבה יצירתית תוך אינטראקציה חברתית. המשחק מאפשר לשחקנים לגייס את עולמם הפנימי וממריץ להפעלת הדמיון והחשיבה "מחוץ לקופסא".



דיקסיט אודיסאה משחק בסיס עד 12 שחקנים.

דיקסיט 2, 3, 4, 5, 6 - הרחבות למשחק הדיקסיט הבסיסי.

Ticket to Ride® הינו הרפתקת רכבות חוצה ארצות. השחקנים אוספים קלפים מסוגים שונים של קרונות רכבת, המאפשרים להם להשתלט על מסלולים המחברים בין הערים השונות באמריקה הצפונית. ככל שהמסלול יותר ארוך, הם יקבלו יותר נקודות. נקודות נוספות ניתנות לאלו שמשלימים את כרטיסי היעד שלהם, על ידי חיבור בין שני ערים רחוקות, ולשחקן שלו מסילת הרכבת הרצופה הארוכה ביותר.



אז כולם לעלות, והצטרפו לרכבות של כיף והרפתקה.

יש לכם Ticket to Ride®!

מלך טוקיו

מלך טוקיו - גלגלו את הקוביות כדי להשיג את הצירוף הטוב ביותר ולרפא את עצמכם, לתקוף, לקנות קלפים מיוחדים או לקבל נקודות נצחון.

אתם צריכים לבחור את הטקטיקה הטובה ביותר כדי שתהפכו למלך טוקיו ותחסלו את כל יריביכם במתקפה אחת הרסנית... הראשון להשיג 20 נקודות נצחון - או המפלצת האחרונה שנשארת עומדת - מנצחת את המשחק.



קטאן הינו משחק חינוכי ומהנה, ובמסגרתו השחקנים נתקלים במהלכים חדשים של חשיבה אסטרטגית, ומשפרים תוך כדי כך את היכולות המוטוריות, החברתיות והקוגניטיביות שלהם.

קטאן - הרחבה ל-5 ו-6 שחקנים
הרחבה זו מאפשרת לעוד שני שחקנים נוספים להשתתף ביישוב האי קטאן.

