

# קורונופול

## מטרת המשחק:

להיות השחקן העשיר ביותר בסוף המשחק! המשחק מתחיל עם 1,000 חולי קורונה מאומתים, מטרת המשחק היא להגיע ל-0 חולי קורונה. איך מגיעים ל-0 חולים? כל משימה שמבצעים מזכה ביהלומים, כל יהלום מוריד 5 חולי קורונה, לדוגמא: שחקן שמילא משימה המזכה אותו ב-10 יהלומים מוריד בסרגל החולים 50 חולי קורונה, על כל המשתתפים להגיע **ביחד** ל-0 חולים, המטרה הזו משותפת לכולם. בתום המשחק סופרים את סכום היהלומים שיש לכל אחד והשחקן העשיר ביותר הוא המנצח.

## הכנת המשחק:

1. יש להדפיס את לוח המשחק ולהדביקו על קרטון או כל בסיס קשיח אחר. למי שאין אפשרות הדפסה צבעונית מצורפת גרסת שחור לבן אותה יש לצבוע לפי הגרסה הצבעונית.
2. יש להדביק את עמוד קלפי משימה על בריסטול כתום ואת עמוד קלפי ונשמרתם על בריסטול ירוק ולאחר מכן לגזור את הקלפים ולסדרם בערימות במקומות המתאימים על לוח המשחק.
3. יש לגזור את קלפי הנכסים ולסדרם בערימה בקופה.
4. יש לגזור את קלפי היהלומים ולסדרם בערימות לפי סכומים.
5. יש לגזור את סרגל החולים המאומתים. את חלונות הסרגל יש לגזור מסביב וכן במסגרת הפנימית ולהשחיל על הסרגל כך שהמספר 1000 יהיה בתוך המסגרת בתחילת המשחק.

## מהלך המשחק:

המשחק מבוסס על משחק מונופול המפורסם. כל שחקן מקבל בתחילת הדרך 50 יהלומים. השחקן הצעיר ביותר הוא הראשון לצאת לדרך. כל שחקן בתורו מטיל את הקובייה ומתקדם מספר צעדים לפי התוצאה. על השחקן לפעול על פי הנדרש בהתאם למשבצת שבה נעצר.

## משבצות המשחק:

- דרך צלחה ובטוחה:  
זוהי נקודת ההתחלה ממנה יוצאים לדרך כל השחקנים. בהמשך המשחק כל מי שחולף על משבצת זו מקבל 40 יהלומים מהקופה, כל מי שעוצר על משבצת זו מקבל 50 יהלומים מהקופה.
- משבצות נכסים:  
משבצות אלה מאפשרות לשחקן לקנות נכסים ולהתעשר על ידי גביית יהלומים מהשחקנים שיעצרו במשבצת של נכס השייך לו. לכל נכס קיים כרטיס מתאים המפרט את עלות הנכס ומספר היהלומים לגבייה. במידה ושחקן מצליח לקנות סדרת נכסים מאותו צבע, גביית היהלומים מוכפלת כך שאם לדוגמא נכס שקנה מעניק לו 10 יהלומים מכל שחקן שעוצר בו, כעת יקבל 20 יהלומים. שחקן הנעצר במשבצת נכס השייך לשחקן אחר ישלם יהלומים כדרישתו בהתאם למפורט בקלף הנכס שלו.
- ונשמרתם:  
שחקן הנעצר במשבצת זו מרים קלף "ונשמרתם" ופועל על פיו. בקלפים אלו ניתן לקבל יהלומים, לשלם יהלומים, להיכנס לבידוד או לצאת מבידוד. קלף ונשמרתם אשר מעניק זכות יציאה מבידוד ישמר על ידי השחקן שזכה בו לעת הצורך. לחילופין הוא יכול למכור אותו לשחקן אחר המעוניין בו במחיר עליו יסכימו ביניהם במשא ומתן.

- **משימה:**  
 שחקן הנעצר במשבצת זו מרים קלף משימה ופועל על פיו. חלק מהמשימות הן לביצוע מיידי וחלקן הן מחויבות עתידית. כל משימה מזכה את השחקן במספר יהלומים כמצוין בקלף.  
 לאחר מילוי המשימה יש להתקדם בסרגל החולים המאומתים בהתאם למספר היהלומים בהם זכה השחקן. לדוג', אם מילוי המשימה מזכה את השחקן ב-5 יהלומים, יש לרדת בסרגל ב-50 חולים.
- **שדה תעופה:**  
 מי שעוצר במשבצת זו עליו לזרוק את הקובייה ולפעול לפי התוצאה כדלהלן:  
 1- הרגע חזרת מחו"ל, עליך להכנס לבידוד.  
 2- עוכבת בשדה התעופה, המתן תור אחד.  
 3- הטיסה בוטלה, קבל החזר בסך 10 יהלומים מהקופה.  
 4- טוס ליעד כלשהו כבחירתך. (לא מקבלים יהלומים ממשבצת "דרך צלחה ובטוחה" במהלך זה).  
 5- טוס למשבצת סין וחכה שאחד השחקנים יחלוף על משבצת זו ויציל אותך משם.  
 6- הצלחת לעלות על הטיסה האחרונה לארץ לפני שנסגר המרחב האווירי, התקדם למשבצת ארץ ישראל וקבל 6 יהלומים.
- **חדר בידוד:**  
 למשבצת חדר בידוד מגיעים בשלוש דרכים, אפשרות ראשונה היא במקרה שהשחקן נעצר על משבצת היחשפות לחולה מאומת (בפינה הנגדית של הלוח) אשר שולחת אותו לבידוד, אפשרות שניה היא ע"י קבלת התוצאה 1 במשבצת שדה תעופה, אפשרות שלישית היא ע"י קלף ונשמרתם המורה לשחקן להיכנס לבידוד. שחקן הנעצר על משבצת זו יכול לעבור במעבר סטרילי ואינו נצרך להיות בבידוד. שחקן שנכנס לבידוד ממתין 2 תורות.
- **סין:**  
 שחקן הנעצר במשבצת זו לא יכול להמשיך לשחק עד ששחקן אחר חולף על פניו ומציל אותו.
- **ישראל:**  
 שחקן הנעצר במשבצת זו זכאי לקבל 6 יהלומים.
- **שגרת קורונה:**  
 שחקן הנעצר במשבצת זו פשוט נח.

**ב-ה-נ-א-ה-!!!**