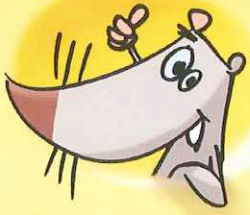


SQUEEKY

תמונת מודל לצד י"ג:
השנה הראשונה והאחרונה

סקוויקי



שלום, אנו מודים לכם, שרכשתם את המשחק "סקוויקי", ומקווים שתפיקו ממנו הנאה ותועלת מרובה.

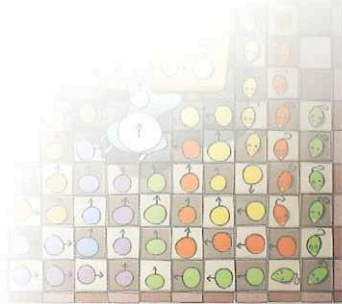
המשחק סקוויקי מציע למשתתפים חוויה מרתקת ומפתיעה. מה שנראה בתחילה כמרוץ פשוט, בו מנצחים השחקנים מהירים יותר, מתברר כמאבק מוחות טקטי ואסטרטגי, בו מנצחים, לעיתים קרובות, השחקנים האיטיים והמחושבים יותר.

כדי להצליח במשחק, המשתתפים נדרשים לבנות תוכנית משחק כוללת עוד לפני תחילת המשחק, ולסדר את העכברים שלהם באופן שתואם את תוכנית הפעולה שלהם.

אבל גם התוכנית הטובה ביותר אינה חסינה בפניי ההפתעות שמכינים המשתתפים האחרים, ולכן השחקנים נדרשים לגלות תושייה ולהתאים את תוכניתם למצבים המשתנים על הלוח.

חוברת ההדרכה שאתם מחזיקים בידיכם, נכתבה על ידי צוות המומחים של אשכולות חשיבה - הגוף המוביל בישראל בתחום פיתוח החשיבה. אשכולות חשיבה בחנה את המשחק לעומקו, ואף שילבה אותו במסגרת תכנית הלימודים שלה לפיתוח החשיבה.

באמצעות החוברת, תוכלו להיכנס לעולם הקסום של "סקוויקי": ללמוד את חוקי המשחק, להכיר גרסאות משחק מגוונות, ולהיחשף למבחר אסטרטגיות חשיבה, שיעזרו לכם להפיק מהמשחק את המקסימום.

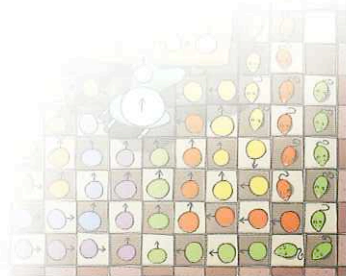


קבוצת אשכולות חשיבה נוסדה בשנת 1994. פעילותה של הקבוצה מרוכזת סביב שיטת אשכולות - שיטה ייחודית לאימון ולפיתוח מיומנויות חשיבה וכישורי חיים באמצעות משחקי חשיבה. במהלך עשור של פעילות ענפה, השיטה יושמה בקנה מידה נרחב באמצעות תוכניות הדרכה למוסדות חינוכיים, ובאמצעות מוצרים חינוכיים לקהל הרחב, ובראשם "הסדרה האולימפית" לילדים וסדרת "מאמן החשיבה" להורים ולמחנכים.

הבסיס הרעיוני הייחודי של שיטת אשכולות מבוסס על התפיסה, שמשחקי חשיבה מהווים כלי סימולטיבי רב עצמה. משחקי חשיבה תורמים לשיפור המיומנויות הקוגניטיביות, להעמקת המודעות לתהליכי החשיבה ולהתמודדות טובה יותר עם עולם הרגש ועם סיטואציות חברתיות. הניסיון המצטבר של הקבוצה והמחקרים האקדמיים שבחנו את יעילות השיטה מוכיחים, ששיטת אשכולות משפרת בצורה משמעותית את מיומנויות החשיבה ואת כישורי החיים של התלמידים.

קבוצת אשכולות היא הגוף המוביל בתחום פיתוח החשיבה בישראל. מדי שנה, הקבוצה פועלת בהצלחה מסחררת במאות רבות של מוסדות חינוכיים בכל חלקי הארץ; מעבירה השתלמויות וסדנאות בחדרי מורים, בבתי ספר לחינוך ובמרכזים פדגוגיים; מפעילה תוכניות לימודים לילדים בגני ילדים, בבתי ספר יסודיים, בחטיבות ביניים ובתיכונים; מארגנת מפגשים חווייתיים של הורים וילדים, וכן אירועים ותחרויות של משחקי חשיבה; ומשתפת פעולה בפרויקטים מגוונים עם גופים חינוכיים מובילים. בשנים האחרונות, אשכולות צמחה והפכה לקבוצה בינלאומית. כיום, שיטת אשכולות מיושמת גם ברחבי העולם תחת השם © Mind Lab.

לפרטים נוספים על אשכולות חשיבה ופעילותה בקרו באתר: www.eshcolot.co.il



• הרעיון מאחורי המשחק

נתח גדול של גבינה מונח על השיש במטבח ומדיף ניחוחות שמגיעים עד לחור העכבר בקצה השני של הבית. מובן שכל אחד מהעכברים רוצה לזכות מיד בנתח גבינה.

אך הדבר אינו פשוט כלל וכלל - אך הצליח העכבר שלכם לטפס על השיש, וכבר הוא נאלץ לריב ולהתכתש עם יתר העכברים. אם ייחפז ולא ייזהר, עלול העכבר שלכם לעוף כהרף עין מן השיש, מבלי שזכה לטעום מן הגבינה.

מוטב לו שימתין בסבלנות לשעת כושר ויעביר את הזמן באימונים, ולא יפרוץ קדימה כעיוור. עם קצת מזל, יזכה העכבר שלכם בנתח הגבינה שלו, בטרם יספיקו העכברים האחרים להפתיע במהלך מוחץ משלהם.

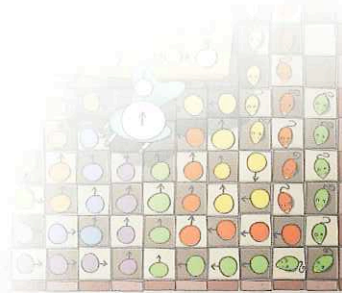
• כלי המשחק

1 לוח משחק

6 קלפי עכברים

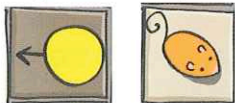
6 קבוצות של 7 עכברים, כל קבוצה בצבע אחר (העכברים בכל קבוצה ממוספרים בתחתיתם באמצעות הספרות 1 עד 7).

2 קוביות משחק (בקוביה אחת מופיעות הספרות 1 עד 6, ובקוביה השנייה - הספרות 0 עד 5).



• הכנות מקדימות

תא משחק התחלתי תא משחק רגיל



כל שחקן בוחר קבוצה של 7 עכברים באותו צבע, ומניח אותם על 7 התאים הראשונים במסלול בצבע התואם. התאים הראשונים בכל מסלול הם אלו שעליהם מצוירים עכברים (ראו תרשים).

השחקנים רשאים להציץ במספרים שמופיעים בתחתיתו של כל אחד מהעכברים שלהם, ולסדר את העכברים על גבי 7 התאים המתאימים כרצונם.

שימו לב: מותר לשחקנים לבדוק מהם המספרים המופיעים בתחתית העכברים שלהם גם במהלך המשחק.

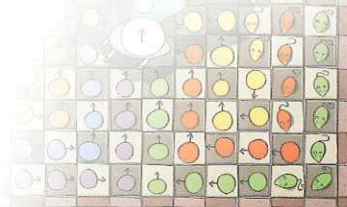
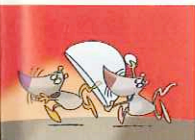
לפני תחילת המשחק, כל שחקן מניח לפניו, בסמוך ללוח, את קלף העכבר המתאים.

קלפי העכברים



• מטרת המשחק

כל שחקן מנסה לצבור נקודות באמצעות העכברים שלו, שמצליחים להגיע אל הגבינה, ובאמצעות לכידת עכברים של היריבים. המספרים שמופיעים בתחתית העכברים מציינים את ערכם. מנצח השחקן, שצבר את מירב הנקודות בסיום המשחק.



• חוקי המשחק

1. בוחרים את השחקן הראשון בהגרלה. אחר כך התורות מתחלפים בכיוון השעון.

2. חוקי התנועה:

א. כל שחקן, בתורו, מטיל את שתי הקוביות. עליו לנוע בשני עכברים לפי בחירתו, בהתאם להוראת הקוביות.

ב. אם אחת הקוביות ריקה, יש לנוע בעכבר אחד בלבד.

ג. אם לקראת סיום המשחק, נותר לאחד השחקנים עכבר יחיד, עליו להטיל את שתי הקוביות, אך להשתמש רק באחת מהן (לפי בחירתו).

3. חוקי הלכידה:

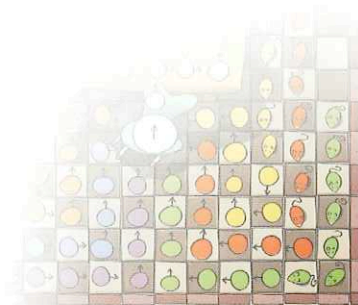
א. אם אחד השחקנים עוקף עכבר של קבוצה יריבה, או נוחת בדיוק על המשבצת התפוסה, הוא לוכד את העכבר שעקף. העכבר שנלכד מוסר מהלוח, והשחקן שלכד אותו מראה לשחקנים את הספרה שבתחתית העכבר, ושומר את העכבר סמוך אליו.

ב. לעיתים קורה, שאחד השחקנים נאלץ ללכוד את אחד העכברים שלו באותו אופן (באמצעות עקיפה או נחיתה על המשבצת שהוא תופס).

במקרה כזה, יש להסיר את העכבר מהלוח, אבל בלי לחשוף את ערכו, ומבלי לזקוף את הלכידה לזכות השחקן הלוכד.

4. הגבינה:

כאשר אחד העכברים מגיע אל הגבינה (הוא לא חייב לדייק, ניתן גם לעבור את היעד), השחקן מסיר אותו מהלוח, מראה את המספר שבתחתית לשחקנים האחרים, ושומר את העכבר סמוך אליו.



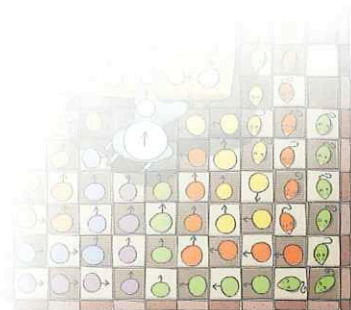
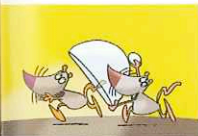
• סיום המשחק

המשחק מסתיים כאשר לאחד המשתתפים אין יותר עכברים על לוח המשחק. ישנן שתי דרכים בהן יכול העכבר האחרון שלו לרדת מהלוח:

1. כאשר העכבר האחרון בקבוצה מסוימת מגיע לגבינה, המשחק מסתיים מיד.
2. כאשר העכבר האחרון בקבוצה מסוימת נלכד על ידי עכבר יריב, שני העכברים - הלכוד והנלכד - מגיעים לידיה של השחקן הלכוד, וכך הוא צובר את הנקודות האחרונות של המשחק, וזוקף לזכותו את הניקוד של שני העכברים האלו.

בשלב זה, כל השחקנים מסכמים את הנקודות שבידיהם, כלומר: סך הנקודות של העכברים שלהם שהגיעו לגבינה + סך הנקודות של העכברים היריבים שלכדו במהלך המשחק.

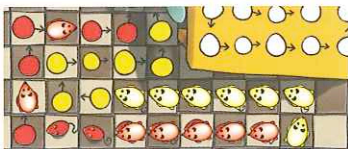
שימו לב: עכברים שנותרו! על לוח המשחק בסימום אינם נלקחים בחשבון בספירת הנקודות, וגם עכברים שנלכדו על ידי חבריהם לקבוצה אינם נלקחים בחשבון.



• דוגמאות

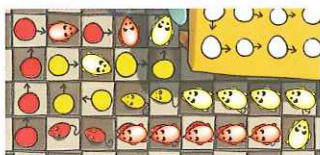
כדי לפשט את הדוגמאות, נניח שמדובר במשחק לשני שחקנים בלבד - האדום והצהוב, ונתבונן רק בקטע הלוח הרלוונטי עבורנו.

המשחק התחיל, האדום הטיל את שתי הקוביות וקיבל 3:5. המהלך ההגיוני ביותר הוא להתקדם 5 צעדים בעכבר הקדמי ביותר, ו- 3 צעדים בזה שמונח אחריו. הנה העמדה שמתקבלת.

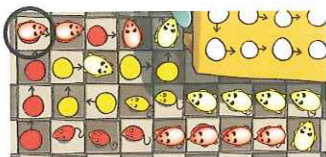


שימו לב: כל מהלך פתיחה אחר שיבחר האדום - יחייב אותו ללכוד את עצמו בצורה כלשהי. נסו זאת על גביי לוח המשחק ותיווכחו בעצמכם.

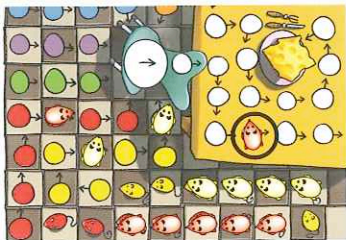
אחרי מספר מהלכים מתקבלת העמדה הבאה. תור האדום לשחק עם הקוביות 6:0.



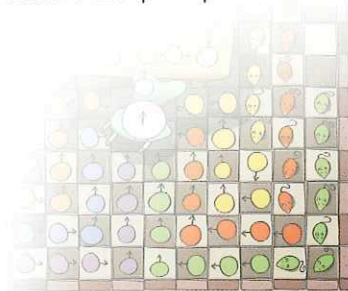
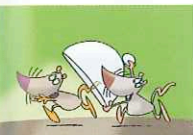
יש לאדום 2 אפשרויות סבירות, שלא כרוכות בלכידת עצמית של אחד מהעכברים שלו. האפשרות הראשונה - להתקדם 6 משבצות בעכבר המסומן - מובילה לעמדה הבאה.



האפשרות השנייה - התקדמות בעכבר הקדמי ביותר - מובילה לעמדה הבאה.



האפשרות הזו כרוכה בסיכון מסוים, מפני שהאדום נכנס ל"שטח הציבורי", בו השחקנים יכולים ללכוד זה את זה. אם בתור הבא, אחת הקוביות שמטיל הצהוב תראה 6, הצהוב יוכל ללכוד אותו, באמצעות העכבר הצהוב הקדמי ביותר (גם אם לא ילכוד אותו מיד, הוא ימשיך לרדוף אחריו במהלכים הבאים ולסכן אותו לאורך זמן).



בחלק זה נכיר סדרה של אסטרטגיות, שיעזרו לנו לשפר את כישורינו במשחק. כפי שתיווכחו בעצמכם, חלק גדול מהאסטרטגיות יכולות לשמש אותנו גם בתחומים אחרים. אך רגע לפני שנבחן אסטרטגיות משחק, נמליץ על מספר גרסאות משחק נוספות.

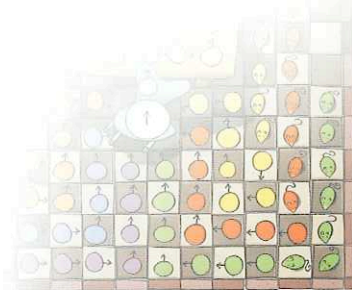
• גרסאות משחק

שחקנים רבים ששיחקו במשחק (במיוחד מתחילים) מרגישים שהוא מעט ארוך מדי. הגרסה הבאה מאפשרת לקצר את המשחק בלי לשנות אותו באופן מהותי.

משחקים רק עם חמישה עכברים בכל צבע: לפני תחילת המשחק, כל שחקן מסיר שני עכברים. כמובן, חשוב שכל השחקנים יסירו עכברים בעלי ערך זהה, מספרי 1-6 או 7 לדוגמה.

דרך אחרת לקצר את המשחק היא להגביל את מספר המשתתפים. מניסיוננו, כאשר משתתפים יותר משלושה שחקנים, המשחק ארוך זמן רב מדי, גורם המזל הופך להיות משמעותי מדי, ושחקנים רבים מרגישים שהמיומנות שלהם לא ממש משפיעה על התוצאה. לכן:

הגבילו את מספק המשתתפים ל - 2 או 3 שחקנים. תקבלו משחק מהיר יותר ו"ממוזל" פחות.

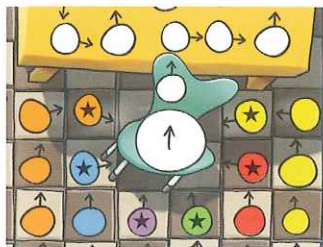


• שליטה בנקודת המפתח

כדי להצליח במשחק, חשוב להכיר את נקודת המפתח ולהשתלט עליה. חשוב: מהי לדעתכם הנקודה האסטרטגית החשובה ביותר?

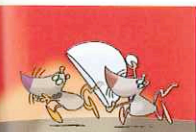
במובן מסוים, ניתן לומר, שהמשבצת האחרונה היא החשובה ביותר - שם נמצאת הגבינה ואליה חותרים כולם. במובן אחר, אולי מעמיק יותר, ניתן לומר ש:

הנקודה האסטרטגית עבור כל שחקן היא המשבצת האחרונה במסלול הפרטי שלו. (ראו את המשבצות המסומנות בכוכבית בתרשים).



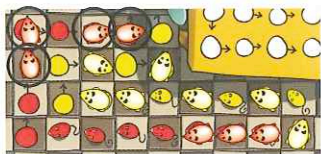
הנקודה הזו חשובה משתי סיבות עיקריות:

1. היא "קראש הקפיצה" הטוב ביותר שיש לעכברים שלכם בכניסה לתוך "השטח הציבורי" (המסוכן). כאשר תחליטו (או תאלצו) להיכנס לתוכו עם אחד העכברים, כדאי שתיכנסו עמוק ככל האפשר לתוך השטח הציבורי. כך תקטינו את הסיכוי להילכד.
2. ובהתבוננות על הצד השני של המטבע: אם אחד העכברים היריבים נכנס פנימה, לתוך השטח הציבורי, אתם בפוזיציה הטובה ביותר כדי לנסות וללכוד אותו, כאשר יש לכם עכבר רענן בנקודת המפתח.



• יצירת שיתוף פעולה

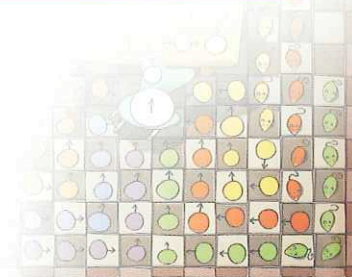
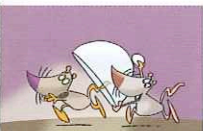
המושג "שיתוף פעולה" תמיד נשמע טוב... אבל לפעמים קצת קשה להבין מהי המשמעות האמיתית שלו במצב נתון. במשחק שלפנינו, שיתוף פעולה מתבטא במגוון של דרכים. התבוננו בתרשים הבא, וחשבו: מי יצר שיתוף פעולה טוב יותר בין הכלים שלו - האדום או הצהוב?



נראה שהאדום יצר שיתוף פעולה מצוין, ולעומתו הצהוב ניצב בפניי קשיים גדולים. מדוע?

ראשית, העכברים האדומים הקדמיים (אלו שקרובים למסלול הציבורי) יכולים לעזור זה לזה בצורה טובה יותר. אם העכבר הקדמי יכנס למסלול הציבורי, הוא יהיה חשוף להתקפה מצד העכברים הצהובים, אבל העכברים האדומים, שקרובים אליו מאוד, מחפים עליו, מפני שהם מוכנים להתקפה נגדית. בסך הכל, ישנם 4 עכברים אדומים שקרובים מאוד למסלול הציבורי (מסומנים בתרשים), לעומת 2 או 3 עכברים צהובים בלבד, וזהו יתרון כמותי גדול ומשמעותי. למעשה, הרחבנו כאן את מושג השליטה בנקודת המפתח:

נסו לתפוס את נקודת המפתח עם אחד העכברים שלכם, אבל תמיד נסו לדאוג לכך, גם עכברים נוספים יעמדו קרוב אל הנקודה הזו ככל האפשר.



• מזל או גמישות?

ישנה עוד סיבה לכך, שמצבם של האדומים טוב בהרבה: המבנה שלהם גמיש. במילים אחרות - הוא אינו רגיש במיוחד להתפתחויות שאינן תלויות בו (תוצאת הקוביות למשל). בתרשים שהצגנו בעמוד הקודם, מה יקרה אם הצהוב יטיל את הקוביות ויקבל 4:3?

הוא יעמוד בפניי שתי אפשרויות לא נעימות במיוחד:

א. כניסה לתוך השטח הציבורי בתנאים נחותים: הוא נכנס מנקודה שאינה נקודת המפתח, הקוביות שקיבל אינן מאפשרות לו להיכנס לעומק המסלול הציבורי, ונוסף לכל הצרות - חבריו העכברים אינם מחפים עליו בצורה טובה, בעוד האדומים מוכנים היטב למאבק.

ב. האפשרות השניה גם היא אינה נעימה במיוחד: לכידה עצמית של אחד מכליו. האופן שבו העכברים הצהובים פרוסים אינו משאיר להם מרחב לתמרון, ואם הם אינם רוצים להיכנס למסלול הציבורי, הם חייבים ללכוד את אחד העכברים בתוך מסלול הפרטי ולהקריב אותו.

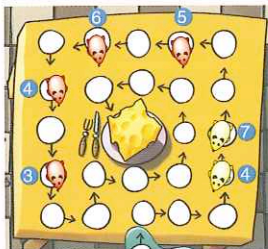
יהיה מי שיטען שזה פשוט מזל רע של הצהוב, מפני שהוא קיבל קוביות "לא טובות". זה לא מדויק: בקושי רב תצליחו למצוא קוביות "טובות" עבור הצהוב (נסו ותיווכחו). לעומת זאת, אילו היה תור האדום לשחק עם אותן קוביות, היו פתוחות בפניו אפשרויות טובות רבות (בדקו זאת בעצמכם על גביי הלוח), ולכן:

שמרו על מבנה גמיש - מבנה שיקנה לכם אפשרויות פעולה סבירות גם כאשר הקוביות שקיבלתם אינן "מושלמות".



ניהול סיכונים

התבוננו בתרשים הבא (אנו מתמקדים רק במסלול הציבורי, מפני שלא נותרו עוד עכברים במסלולים הפרטיים, וכדי שהמידע שלם - אנו זוכים להצצה "אסורה" אל המספרים שמסתתרים בתחתית כל כלי). נבין, שעד כה, שני השחקנים צברו את אותו מספר נקודות - מצבו של מי מהם טוב יותר?



במבט ראשון, אולי נראה שמצבם של האדומים עדיף, מפני שיש להם ארבעה עכברים בפעולה, לעומת שני עכברים בלבד לצהובים. נדמה, שיש להם יתרון נוסף: הם קרובים יותר לגבינה.

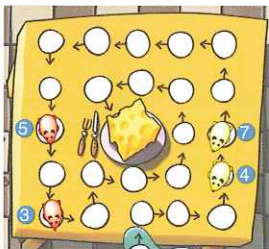
במבט מעמיק יותר, דווקא נראה שהאדומים נמצאים בסכנה גדולה. שני העכברים הקדמיים אולי יצליחו להגיע לגבינה, אבל מה עם שני האחוריים? כדי להוביל את ארבעת העכברים שלו בשלום לגבינה, האדום זקוק לקוביות שסכומן לפחות 52 (סכום המרחקים של העכברים שלו מהגבינה). הצהוב זקוק לקוביות שסכומן 39 בלבד. למעשה, מצב האדום מסוכן אפילו יותר, מכיוון שבכל תור יוכל להניע רק 2 מהעכברים. כדי להימנע ממצבים מסוכנים מסוג זה כדאי לנהל את הסיכונים שאתם לוקחים בחוכמה, ולעקוב אחרי כלל הזהב הבא:

אפשר ולעיתים אף כדאי לקחת סיכונים, אבל תמיד כדאי לנהל אותם בחוכמה. בדרך כלל, כדאי להימנע מלהכניס למסלול הציבורי יותר מ - 2 עכברים בו זמנית. ההגנה על כל ה"נכסים" האלו עלולה להיות משימה קשה מדי (או כפי שאמרו חז"ל: מרבה נכסים - מרבה דאגה).

• פחות זה יותר

כלל הזהב האחרון שהוצג הוא נכון בדרך כלל, אבל ישנם יוצאים מן הכלל. אחד היוצאים מן הכלל מוצג בתרשים בו דנו בעמוד הקודם. בחשבון סופי, לאדום יש "שפן" אחד אחרון שהוא יכול לשלוף מכובעו - טכסיס ההקרבה.

במקום לנסות ולהתקדם בכל העכברים שלו, הוא יכול לבחור את העכבר שמספרו 5, ולהתקדם רק בו. לדוגמא, אם במהלך הבא יטיל קוביות שמראות 1:5, כדאי לו להתקדם צעד אחד בעכבר הקדמי וחמישה צעדים בעכבר האחורי. תוך כדי תנועה בעכבר האחורי, הוא לוכד לעצמו את שני העכברים שמספריהם 4 ו-6. המצב שמתקבל מוצג בתרשים הבא.



במהלכים הבאים, האדום ישתמש בקובייה הגבוהה יותר כדי לקדם את העכבר האחורי, וכך הוא יקריב בסופו של דבר את הקדמי שביניהם. סיכויי להגיע עם העכבר שמספרו 5 אל היעד הם מצוינים, בזכות "המטען העודף" ממנו נפטר בצורה אלגנטית.

• חידה קטנה

האם ניתן לשפר את הטכסיס ולהגדיל את סיכויי ההצלחה של האדומים באמצעות התקדמות מהירה בעכבר מספר 6 (שקצת יותר קדומי מעכבר מספר 5)? רמז: זכרו את חוק מספר 2 בעמוד 6, אבל נסו גם לקחת בחשבון מספר תרחישים אפשריים.



• **סיכום (ביניים)**

זה הזמן לציין, שהעובדה שהאדומים מצליחים יותר מהצהובים לאורך החוברת כולה היא מקרית לחלוטין ואינה מעידה על דעת המערכת - אנו הרי עוסקים בקוביות ובהסתברות... ולגביי החידה מהעמוד הקודם - קשה לקבוע קביעות מוחלטות כאשר מדובר בהסתברות, אבל עדיין אפשר לבצע הערכות מקורבות.

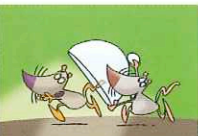
התשובה הודאית (כמעט) לחידה היא, שההתקדמות בעכבר שמספרו 6 אכן מהווה שיפור לטכסיס ומגדילה את סיכויי של האדום להצליח. ישנו רק תרחיש אחד מסוכן עבורו, אך הוא מאוד לא סביר: מזלו של הצהוב ישחק לו, והוא יצליח לתזמן את לכידת העכבר האדום שמספרו 5 - כך שהלכידה תתבצע **אחרי** שהעכבר האדום שמספרו 6 כבר הגיע לגבינה. כך הצהוב יזכה גם בנקודות של עכבר מספר 5 וגם בנקודות של העכבר הלוכד, וינצח. במקום להיכנס לחישובים תיאורטיים מורכבים - נסו לשחק את אותה עמדה פעמים אחדות, וכך לקבל תחושה לגביי הטקטיקה הרצויה.

• **רעיונות נוספים**

* **שמרו על "באנקרים"**. אל תמהרו לממש יתרונות שצברתם, לדוגמא: עכבר אחד שנמצא באזור הציבורי, כאשר הוא מוגן ובטוח יחסית מפני אינמים, מהווה נכס גדול, כי הוא מגדיל את הגמישות שלנו בשימוש בעכברים האחוריים. אל תמהרו להוביל אותו לגבינה (רק אם שחקן אחר מתחיל לסכן אותו ברצינות).

* **אסטרטגיה ותוכנית משחק כוללת**. אסטרטגיית סידור העכברים בתחילת המשחק היא חשובה מאוד! לא נכנסנו אליה בשל קוצר היריעה, אבל הנה רעיון מקורי לאסטרטגיה יצירתית: עכבר אחד קדמי (שמספרו גבוה) רץ אל הגבינה ועכבר אחורי (שמספרו נמוך) מקריב את כל הכלים האחרים כדי לסיים את המשחק ולנצח עם "0-1" קטן.

* **התאמת התוכנית למספר השחקנים**. ככל שמספר השחקנים גדל, כך כדאי יותר לנהל אסטרטגיה מחושבת וזהירה (להימנע ככל האפשר מכניסה מסוכנת לאזור הציבורי), מפני שמרבית הנקודות נצברות באמצעות לכידה ולא באמצעות עכברים שמגיעים לגבינה. לדוגמא: האסטרטגיה שהצגנו בסעיף הקודם עשויה להתאים רק למשחק עם שני שחקנים.



המשחק הומצא על ידי:
רוזאנה זאוקסטה וג'ואינו אזולה

SQUEEKY

סקוויקי

מרוץ מסעיר ומפתיע במקצוע הגבינה!

נתח גדול של גבינה מונח על השיש במטבח ומדיף ניחוחות שמגיעים עד לחור העכבר בקצה השני של הבית. מובן שכל אחד מהעכברים רוצה לזכות מיד בנתח גבינה.

אך הדבר אינו פשוט כלל וכלל, אך הצליח העכבר שלכם לטפס על השיש, וכבר נאלץ לריב ולהתכתש עם יתר העכברים. אם ייחפז ולא ייזהר, עלול העכבר שלכם לעוף כהרף עין מן השיש מבלי שזכה לטעום מן הגבינה.

מוטב לו שימתין בסבלנות לשעת כושר ויעביר את הזמן באימונים ולא יפרוץ קדימה כעיוור. עם קצת מזל, יזכה העכבר שלכם בנתח הגבינה שלו, בטרם יספיקו העכברים האחרים להפתיע במהלך מוחץ משלהם.

"סדרת מהלכים מנצחים"

