פאקמן

## דמות שחקן

מיקום התחלתי - מרכז הבמה ולמטה.

הנפשה של פה נפתח ונסגר

זז עם חיצים

לא יכול לעבור דרך קירות

אם נוגע באויב - באופן קבוע מפעיל הנפשת "נפסל" ומאבד חיים

אם אוכל עיגול לבן גדול יכול זמנית "לאכול" את האויב.

אם יוצא באחד השערים - מופיע בשער המקביל לו מצד שני

## דמות "אויב"

מיקום התחלתי - מרכז הבמה.

הנפשה של "רגליים" כמו של מדוזה

מתקדם לקראת דמות השחקן.

לא יכול לעבור דרך קירות

אם נוגע בדמות השחקן - השחקן נפסל

אם השחקן "אוכל" עיגול לבן גדול - הופך כחול

אם נוגע בזמן שהוא כחול באויב - הופך ל"עיניים" וחוזר למרכז מבמה

אם יוצא באחד השערים - מופיע בשער המקביל לו מצד שני

## קיר

מיקום התחלתי - לפי שרטוט. מונע מאויבים ודמות השחקן לעבור דרכו.

## נקודה לבנה קטנה

מיקום התחלתי לפי תכנית

אם נוגעת הדמות השחקן - נעלמת

כשכל הנקודות הלבנות הקטנות נעלמות - השלב הסתיים בהצלחה.

## נקודה לבנה גדולה

מיקום התחלתי לפי תכנית

אם נוגעת בדמות השחקן - נעלמת

## הודעת התחלה (Ready)

מהבהבת בתחילת המשחק, ולאחר פסילה.

נעלמת אחרי שניה או שתיים

## פרי

מהבהב ליד "חיים"

מדי פעם מופיע על הבמה.

כשהפרי על הבמה הוא מפעיל הנפשה של הליכה

אם דמות השחקן נוגעת בו - נעלם

## הודעת "חיים"

4 צורות מוקטנות של דמות השחקן לציון "חיים"

כל פסילה של השחקן תעלים אחד מסימני החיים

ככל הארבע נעלמים - המשחק נגמר

## ניקוד

עולה עם כל נקודה קטנה שדמות השחקן "אוכל"

עולה כדמות השחקן "אוכלת" פרי

עולה כשדמות השחקן "אוכל" "אויב" במצב כחול

## לחצנים (PLAY, PLAY AGIN)

כשעכבר עובר מעליהם - גדלים ומשנים צבע ללבן

קליק של העכבר מפעיל אותם בהתאם לפקודה הרשומה עליהם