

אינדיאנים

שחקנים: 2-4 גיל: 7+ המשחק מכיל 110 קלפים



מטרת המשחק

מטרתו של כל שחקן היא להיפטר מכל הקלפים שברשותו. השחקן הראשון שמסיים את כל הקלפים מנצח!

התחלת המשחק

מחלקים לכל שחקן 25 קלפים. את יתר הקלפים מניחים במרכז בתור קופה מרכזית כשפניהם כלפי מטה.

כל שחקן מניח את הערימה שלו עם הפנים כלפי מטה, שולף לידי 6 קלפים מראש הערימה ומסתיר אותם משאר השחקנים.

פותחים קלף במרכז מתוך הקופה המרכזית. קלף זה פותח את המשחק. הקלף חייב להיות מספר, במידה ויצא קלף מיוחד מחזירים אותו לתחתית הערימה ופותחים במקומו קלף אחר.

מהלך המשחק

השחקן הצעיר ביותר מתחיל והסדר ממשיך עם כיוון השעון.

כל שחקן בתורו רשאי להיפטר מקלף אחד או יותר שבידו על גבי הקלף העליון שפתוח במרכז. הקלף חייב להיות מספר גבוה יותר או זהה לקלף העליון שבמרכז (לא בהכרח המספר העוקב) או קלף מיוחד.

שחקן שאין בידו קלף מתאים להוריד בתורו, נדרש לשלוף קלף מהקופה המרכזית ובכך מסיים את תורו.

לאחר ששחקן סיים להוריד קלף או קלפים מהיד הוא רשאי לקחת קלפים מהערימה שלו כך שיהיו בידו שוב 6 קלפים.

ניתן להוריד קלפים לפי החוקים הבאים:

1. ניתן להוריד קלף בודד

כל עוד הוא זהה או גבוה מהקלף העליון במרכז



הערימה המרכזית

2. ניתן להוריד יחד קלפים בעלי מספר זהה

לדוגמא: על הערימה ניתן להוריד מספרים זהים - זוגות / שלישיות / רביעיות וכו'. בתנאי שהם גבוהים יותר מהקלף במרכז או זהים לו.



הערימה המרכזית

לדוגמא:

3. ניתן להוריד רצף של מספרים בסדר עוקב שמורכב משלושה קלפים לפחות.



לדוגמא: תוכלו להוריד רצף מספרים בתנאי שהמספר הנמוך ביותר ברצף גבוה יותר מהקלף במרכז או זהה לו.



לא ניתן להוריד רק 2 קלפים כרצף. הקלף שבראש הערימה המרכזית לא יכול להשלים רצף לקלפים שביד.



לא ניתן להוריד מהיד רצף שמורכב מקלפים מאותו מספר.

4. ניתן להוריד קלף מיוחד (פירוט בהמשך)



קלפים מיוחדים

כל הקלפים שאינם מספרים הם קלפים מיוחדים. בעזרתם ניתן לבצע מהלכים נוספים שישפיעו על המשך המשחק ובאמצעות שימוש נכון בהם תוכלו להגיע אל הניצחון.

את הקלפים המיוחדים (למעט קלף ג'וקר) לא ניתן להוריד יחד עם קלפי מספר באותו תור.

אש - כאשר קלף זה מונח על הערימה, האש "שורפת" את הקלפים שמתחתיה ובכך מאפסת את הערימה. שחקן שהשתמש בקלף זה רשאי להתחיל באיזה קלף שיבחר (חוץ מקלף "הפוך"). שחקן שהניח קלף זה חייב לפתוח את הערימה המרכזית מחדש עם קלף או קלפים שבידו.



השחקן שהניח קלף זה רשאי להשלים ל-6 קלפים ביד לפני שהוא פותח את הערימה מחדש. את הערימה ש"נשרפה" מזיזים הצידה לערימת קלפים "משומשים" או שמצרפים אותם לקופה המרכזית במידת הצורך.

במקרה והקלף "אש" הוא האחרון בידי השחקן הוא יכול לשחק בו אך יאלץ לשלוף קלף נוסף מהקופה המרכזית, בו הוא יוכל לשחק רק בסיבוב הבא והאפשרות לפתוח ערימה חדשה עוברת לשחקן שאחריו.

עצור

שחקן שהניח קלף זה מונע מהשחקן הבא אחריו לשחק את תורו. אם שחקן הניח יתן מקלף עצור אחד הוא מונע ממספר שחקנים לשחק. מספר השחקנים שלא יוכלו לשחק הוא בהתאם למספר קלפי העצור שהניח השחקן.



לדוגמא: אם שחקן הניח 2 קלפי עצור יחד

הוא עצור את 2 השחקנים שאחריו מלשחק בסיבוב זה וכן הלאה.

הפוך

כאשר קלף זה מונח על הערימה, סדר הנחת הקלפים משתנה מסדר עולה לסדר יורד (ולהיפך במידה וכבר הונח קלף זה לפני כן).



לדוגמא - כאשר שחקן הניח קלף זה על קלף המספר "6", הוא שינה את סדר הנחת הקלפים לסדר יורד, כלומר, על השחקן שאחריו להניח

מספר הנמוך או זהה ל-6 וכן הלאה, עד שהערימה מתאפסת

(ע"י קלף אש או פעולה מיוחדת שתוסבר בהמשך) או ששוב מונח קלף "הפוך" ואז הנחת הקלפים חוזרת להתנהל בסדר עולה.

שחקן שהניח קלף זה לא יכול להניח אחריו קלף נוסף.

הערה: לאחר שהתאפסה הערימה אין אפשרות לפתוח ערימה חדשה בקלף זה.



לדוגמא:

הונחו שני קלפי 5 ועליהם הונח הקלף "הפוך". השחקן הבא הניח קלף המספר "5". במצב זה הערימה לא מתאפסת מפני ששלושת הקלפים בעלי הערך הזהה לא מונחים ברצף אחד על גבי השני.

הערימה המרכזית

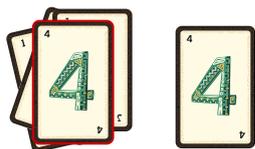
סיום המשחק

כאשר אחד מהשחקנים סיים את כל הקלפים שברשותו הוא המנצח!

בסיום המשחק מערבבים היטב את כל הקלפים ומחלקים ערימה חדשה לכל שחקן לסיבוב משחק נוסף.

תהנו!

דוגמא נוספת:



הערימה המרכזית

שחקן הניח קלף מספר 4 על הערימה, שלף קלף חדש כדי להשלים לשישה קלפים ביד ויצא לו שוב את המספר 4. במצב זה יכול השחקן "להדביק" בזריזות את הקלף החדש על הערימה.

איפוס - כאשר מונחים שלושה קלפים (או יותר) זהים

אחד על השני ברצף הם "מאפסים" את הערימה (כלומר מקיימים את אותה הפעולה כמו הקלף "אש"). השחקן שהניח את הקלף השלישי מאפס את הערימה ופותח אותה עם איזה קלף שיבחר מידיו.

הוא רשאי להשלים ל-6 קלפים ביד לפני שיפתח את הערימה מחדש.

תמיד השחקן שאיפס את הערימה הוא השחקן שיפתח את הערימה החדשה.

לדוגמא:

בערימה המרכזית מונחים שני קלפים עם המספר 4 אחד על גבי השני, קלף המספר 4 הבא שיונח עליהם יאפס את הערימה (ניתן להניח יותר מקלף אחד של המספר 4 כדי לאפס). השחקן שהניח אותו הוא זה שיאפס את הערימה.



הערימה המרכזית

במידה ושחקן הניח על הערימה רצף של מספרים (לדוגמא: המספרים 4, 5, 6) הוא לא מאפס את הערימה למרות שהמספר 4 הונח על שני קלפי 4 והמשחק ממשיך לשחקן הבא.

שחקן שאיפס את הערימה ובכך סיים את כל קלפיו מנצח במשחק - ואינו חייב לפתוח את הערימה בקלף חדש (בשונה מקלף ה"אש" שמחייב את השחקן ש"שרף" את הערימה להניח קלף פותח). כעת הזכות לפתוח את הערימה עוברת לשחקן שאחריו.

אם קלף מיוחד יוצר הפרדה בין קלפי מספר בעלי ערך זהה לא מתקיים איפוס של הערימה.

שודד - שחקן שהניח קלף זה על הערימה

בוחר בשחקן אחר - אותו הוא "ישדוד". השחקן השודד רשאי לראות את 6 הקלפים ביד של השחקן שבחר לשדוד ולקחת ממנו קלף אחד שיבחר ולתת לו מידו קלף אחר כרצונו (של השודד כמובן). השחקן השודד רשאי להשלים ל-6 קלפים ביד לפני שיבחר בקלף שיתן.

(שחקן שהניח קלף זה חייב לבצע את הפעולה ולהחליף קלף עם השחקן שהוא הציץ לו בקלפים).

במידה ושחקן נשאר רק עם קלף השודד ביד, הוא מניח אותו בתורו על הערימה המרכזית ועליו לקחת מאחד השחקנים קלף מבלי לתת קלף בתמורה.



ג'וקר - קלף זה יכול לשמש בתור כל

מספר (לא יכול לשמש כקלף מיוחד אחר). השחקן שהניח קלף זה מכריז על המספר שהג'וקר יהיה.



פעולות מיוחדות

הדבקה - כאשר שחקן מניח קלף או יותר בתורו, הוא צריך להשלים את הקלפים שבידיו שוב ל-6 קלפים מהערימה שלו. במידה והקלף ששלף מתאים לקלפים שהוריד הוא רשאי בזריזות "להדביק" גם אותו על הערימה **כל עוד השחקן שאחריו לא הספיק לשחק.**

לדוגמא:



הערימה המרכזית

שחקן הוריד את הרצף 1, 2, 3 על הערימה, שלף 3 קלפים חדשים כדי להשלים ל-6 קלפים ביד ואחד מהקלפים שיצא הוא המספר 4. בגלל שהמספר 4 הוא המשך של הרצף שהוריד השחקן יכול "להדביק" אותו בזריזות על הערימה.

Goola
Quality Time

אינדיאנס

לסרטון קצר של הוראות המשחק

Instructions in English

التعليمات باللغة العربية

