

גנובים

המשחק שתופס אתכם!

משחק מאת: יגון כהן
עיצוב ואיור: אריאל לידן

מיועד ל-2-6 משתתפים
גילאי 7 ומעלה

תכולת המשחק

- 1 יהלום.
- 60 קלפים, מתוכם:
- 18 קלפי יהלומים.
- 18 קלפי גנבים.
- 18 קלפי טביעת אצבעות.
- 3 קלפי חושך.
- 3 קלפי שוטר.

מטרת המשחק

למנוע מהגנבים לגנוב את היהלומים ולהיפטר מכל הקלפים שבידך.

סיפור המשחק

גנבים הסתננו לתערוכת יהלומים יוקרתית, עלינו לזהות ולתפוס אותם "על חם" בזמן שהם מנסים לגנוב את היהלומים.

כיצד מתחילים

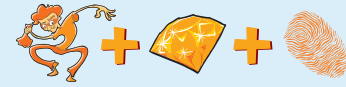
מניחים את היהלום במרכז השולחן, במרחק שווה מכל המשתתפים. בוחרים במשתתף שיערבב את הקלפים ויחלק אותם באופן שווה בין כולם. כל משתתף מחזיק בידו את הקלפים שקיבל כשפניהם כלפי מטה.

מהלך המשחק

כל המשתתפים מניחים בו-זמנית על השולחן את הקלף העליון מהערימה שלהם בצורה גלויה. המשתתפים ממשכים לחשוף קלפים יחד כאשר הם מניחים אותם זה לצד זה, כך שלא יסתירו זה את זה, עד אשר משתתף מזהה אירוע גנבה.

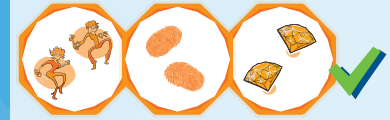
אירוע גנבה

אירוע גניבה מתרחש כאשר נחשפים יחד 3 סוגי קלפים: קלף גנבים, קלף יהלומים וקלף טביעות אצבעות.



על 3 הקלפים לעמוד בכללים הבאים: כולם באותו צבע ועם אותה כמות, או כולם בצבעים שונים ועם כמות שונה, או כולם עם אותה כמות בצבעים שונים, או כולם עם כמות שונה ובאותו צבע.

דוגמאות לאירועים שבהם מתרחשת גנבה:



3 הקלפים באותו הצבע ובאותה כמות



3 הקלפים בצבעים שונים ועם כמות שונה



3 קלפים בעלי אותה הכמות



או 3 קלפים בעלי כמות שונה

דוגמאות לאירועים שבהם לא יכולה להתרחש גנבה:



אותו סוג קלף, במקום 3 סוגים שונים.



2 קלפים באותו צבע, אך השלישי שונה.



2 קלפים בעלי אותה כמות, אך בשלישי הכמות שונה.

אז מה עושים באירוע גנבה?

משתתף שזיהה גנבה חוטף את היהלום ממרכז השולחן, ומיד מסמן בעזרתו את שלושת הקלפים שיצרו את האירוע הגנבה.

אם צדק, הוא מחלק את הקלפים שנחשפו עד כה באופן שווה בין שאר המשתתפים, וכולם חוץ ממנו מצרפים אותם לתחתית ערימות הקלפים שבידיהם.

משתתף שחטף את היהלום בטעות או שלא סימן מידית את שלושת הקלפים המשתתפים באירוע הגנבה, נאלץ לאסוף את כל הקלפים החשופים ולצרפם לתחתית הערימה שבידו.



קלפים מיוחדים

הקלפים המיוחדים משפיעים כל עוד הם חשופים על השולחן.

קלף חושך



כאשר קלף חושך מונח על השולחן, חושך שורר באולם התצוגה ולכן אין משמעות לצבעי הקלפים החשופים. אירוע גנבה יתרחש ללא התייחסות לצבעי הקלפים אלא רק לכמויות.

קלף שוטר



השוטר מכיר את כל הגנבים ויכול למנוע גנבה בטרם עת. אם חשופים על השולחן קלף שוטר וקלף גנב באותו צבע, על המשתתפים לסוּת לחטוף את היהלום, כמו באירוע גנבה.

שימו לב! אם גם קלף שוטר וגם קלף חושך נמצאים על השולחן, ניתן לתפוס גנב בכל צבע.

סיום המשחק

המשחק מסתיים כאשר אחד המשתתפים מצליח להיפטר מכל הקלפים שלו, כולל אלו שגלויים במרכז השולחן.

המנצח

המשתתף שנשאר ללא קלפים מנצח במשחק!

אם כמה משתתפים נשארו ללא קלפים בידיהם, הם כולם מנצחים!!

משחקון מהיר

משחקים על-פי חוקי המשחק הרגילים, אך את הקלפים שמקבלים במהלך המשחק מניחים בערימה נפרדת בצד. המשחק מסתיים לאחר שהמשתתפים יוחקו בכל הקלפים שבידיהם. המשתתף שצבר פחות קלפים בערימה שלצידו, מנצח במשחק!



info@FoxMind.co.il www.FoxMind.co.il

Hands Up!

Simply Grabs you!

Game by: Inon Kohn
Design & Artwork: Ariel Laden
2-6 players
Ages 7 up

Game Content:

- 1 Diamond
- 60 game Cards:
- 18 Diamond Cards
- 18 Thief Cards
- 18 Fingerprints Cards
- 3 Dark room Cards
- 3 Policemen Cards

Game Object:

Stop the thieves from stealing the diamonds and get rid of all your cards.

The story behind the game:

Thieves have penetrated into the building where a unique diamond exhibition is displayed. Players have to identify those thieves and catch them in the act.

Game Set-up:

The diamond is placed in the middle of the table. The deck is shuffled and the cards are dealt face down evenly between the players. Players hold their deck of cards face down and the game starts.

Game Play:

All players flip their top card open simultaneously. The players continue to do so together, flipping one card at a time, and placing it so no card covers the previously opened cards. They continue this pattern until a player spots a theft incident.

Theft Incident:



A theft incident occurs only when among the open cards there are a thief card, a diamond card and a fingerprint card corresponding as follows:



same colors & same quantities.



same color & different quantities.



different colors & same quantities.



different colors & different quantities.

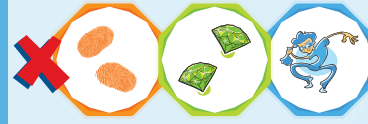
Examples of false alarm where no theft occurs:



All cards are of the same kind.



Colors don't follow theft rules.



Quantities don't follow theft rules.

Game play during Theft Incident:

A player that notices a theft incident has to snatch the diamond and use it immediately to point out the three cards that created the incident.

If he/she is correct, all the open cards are divided evenly between the other players, who add them to the bottom of their deck.

A player that snatches the diamond by mistake or fails to point out the cards, collects all the open cards and adds them to the bottom of his/her deck.

Special Cards:

These cards effect the game as long as they are open:

Dark room



When a Dark room card is played a theft incident may take place regardless of the cards colors.

Policeman



The policeman prevents a theft incident before it occurs. When a policeman and a thief of the same color appear on the table, players try and snatch the diamond and play as in a theft incident.

* Note - If a Dark room card is placed on the table then any policeman can catch any thief, regardless of their colors.

The End of the game:

The game ends when a player has no more cards in his hand or on the table in front of him/her.

The Winner:

The winner is the first player to finish his cards!

In case a few players finish their cards at the same time - they are all considered winners!

Quick Game:

A quick game enables young and new players to easily adapt the game rules.

In this version, players play according to the game rules, but cards received during the game play are collected and placed in a separate pile, to be counted at the end of the game.

The game ends when all cards have been played. The winner is the player with the least cards in his pile.

