

# זוללים

משחק מאת: אן ומונטי סטמבלר  
עיצוב ואיור: דייב קלג  
מועדד ל-2-6 משתתפים, גילאי 6+

## מטרת המשחק

לאסוף את כל הקלפים במשחק.  
**תכולה**  
המשחק מכיל 55 קלפים:  
44 קלפי מאכלים  
3 קלפי גנבים  
8 קלפי זללנים

### קלפי מאכלים



### קלפי גנבים



### קלפי זללנים

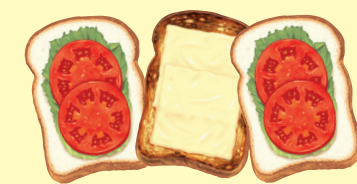


## הכנת המשחק

לפני שמתחילים לשחק מומלץ לעבור על הקלפים השונים. החליטו מי יחלק את הקלפים. השחקן הנבחר מערבב ומחלק את כל הקלפים שווה בשווה בין כל המשתתפים, כשפניהם מטה. אם נשארים קלפים, מניחים אותם במרכז כשפניהם מעלה. הקלפים שחולקו לשחקנים נשארים כשפניהם כלפי מטה. אין להציץ בקלפים!

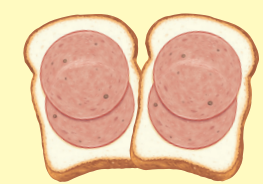
## מהלך המשחק

המשתתף הראשון משמאל למחלק הוא המתחיל. עליו להפוך את הקלף העליון בחפיסה האישית שבידו, כך שכולם יראו אותו יחד (לא להציץ לפניו!). המשחק מתקדם בכיוון השעון. הראשון שהניח ידו על הערימה המרכזית באחד משלושת המצבים הבאים זוכה בכל הערימה:



## כריך

שני קלפים זהים שביניהם קלף אחר, למשל: עגבניה, אחריה בגינה ואז שוב עגבניה.



## כריך כפול

שני קלפים זהים רצופים, למשל: שני קלפי נקניק.



## גנב

קלפי כלב, חתול או נמלים. אם קלף גנב נפתח על השולחן, הראשון שהכריז "עצור גנב!" והניח את ידו על הערימה המרכזית זוכה בה. אם הניח ידו על הערימה אך שכת להכריז, המשתתף הראשון שהכריז "עצור גנב!" זוכה בערימה. הזוכה בערימה מניח אותה ללא ערבוב בתחתית החפיסה שלו (כשפני הקלפים מטה), ומתחיל מחדש על ידי הפיכה של הקלף העליון במרכז השולחן.

## קלפי זללנים

משתתף שמניח קלף זללן הופך לזללן! אם לא עוצרים זללנים, הם זוכים בערימה המרכזית. אז איך עוצרים זללנים?



על כל קלף זללן ישנו מספר - 1, 2 או 3 - ודמות שזוללת כריך. השחקן שמשמאל לזללן מניח מידו קלפים לפי הכמות המוגדרת על קלף הזללן שהונח. אם הונחו קלפים שיוצרים כריך או כריך כפול או שהונח קלף גנב, הראשון שהניח ידו על הערימה (כולל הזללן) זוכה בה ומתחיל סיבוב חדש. אם לא הונחו קלפים כאלו - הזללן זוכה בערימה.



דרך נוספת לעצור זללן היא להניח זללן חדש. כי מי שמניח זללן חדש הופך בעצמו לזללן! כעת השחקן שאחריו צריך להניח מידו מספר קלפים בהתאם למצוין בקלף הזללן כדי לנסות למנוע ממנו לזלול את כל הערימה.



שימו לב: שני קלפי זללן זהים יוצרים כריך כפול. שני קלפי זללן זהים שביניהם קלף אחר יוצרים כריך. שני קלפים זהים שביניהם קלף זללן גם הם כריך.



## הנחת יד שגויה

משתתף שעשה טעות והניח את ידו על הערימה המרכזית כאשר לא היה מצב של כריך, כריך כפול או גנב - ביצע הנחת יד שגויה ועליו להניח את הקלף העליון מהחפיסה שלו בתחתית הערימה המרכזית כשפניו כלפי מעלה. השחקן שלשמאלו ממשיך את הסיבוב.

## סיום המשחק

משתתף שנגמר לו הקלפים יוצא מהמשחק. שאר המשתתפים ממשיכים לשחק עד שנשאר שחקן אחד אחרון, והוא המנצח.

המשחק יכול לעיתים להתארך, לכן אפשר להחליט לשחק במשך זמן קצוב מראש, שבסופו כל שחקן סופר את הקלפים שבידו. השחקן עם הכי הרבה קלפים - הוא המנצח.

## זוללים לויט

ניתן להסיר את קלפי הזללן מהחפיסה. כך שהמשחק הופך להיות מהיר ופשוט ומתאים גם לילדים צעירים יותר.

## מילה מהיוצרים

זוללים הוא משחק מהנה מאוד שמשלב גם למידה. תוך כדי משחק הילדים מזהים סדרות, מפתחים קשר עין-יד, מתכננים מהלכים וגם מתמודדים עם מצבי מתח ותחרות.



# Slamwich

Game by: Ann & Monty Stambler  
Design & Artwork: Dave Clegg  
2-6 players, ages 6+

## Object

The first player to collect all cards wins the game.

## Content

- 55 cards:
- 44 Food Cards
- 3 Thief Cards
- 8 Muncher Cards



## Set-up

Before playing, look over the cards in the deck so you can recognize the difference between the thieves and the munchers, the tuna and the cheese, the candy and the cake (that's an easy one)...Then decide which player will be the dealer. The dealer shuffles and deals the cards equally to each player. Place any extra cards face up in the pile in the center of the table, then stack your cards and hold them in a pile face down. No peeking!

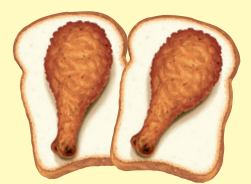
## Game Play

The player to the left of the dealer goes first. Moving around the circle to the left, take turns quickly flipping your top card face up and tossing it onto the center of the pile. (Don't look at your card as you flip it over - it's only fair if everyone sees the card at the same time). Slap the center pile when you spot one of three things:



## Slamwich

Two of the same cards separated by one that's different make a Slamwich. For example, a Tomato, a Cheese and another Tomato Card, all turned over in a row.



## Double Decker

Two of the same cards in a row make a Double Decker. Two Drumstick Cards for example.



## Thief

Any one of the three Thief Cards, Showing a dog a cat or ants stealing a sandwich.

The first player to slap a Slamwich or a Double Decker gets to keep all the cards in the center pile. When you spot a Thief, slap it and yell "stop thief!" get there first, and you take the pile. if you slap first but forget to yell "stop thief!" then the first person to say it takes the pile.

When you win the pile, add those cards - unshuffled and face down - to the bottom of your own pile. Then start a new round by quickly flipping over the top card from your pile into the center. Play continues clockwise.

## Muncher Cards

Munchers are even more sly than thieves. And they are harder to stop! Fortunately, they're easy to spot, each Muncher Card has a number in the corner (Either 1, 2 or 3) and shows a person munching a sandwich.

If you toss a Muncher Card onto the center pile, you're the muncher. That means you can munch - or take - all the cards in the center pile unless yours stopped.

To stop a muncher, the player to its left tosses cards, one at a time, onto the center pile. The number of the cards thrown depends on the number on the Muncher Card (as many as three cards for a #3 Muncher Card, for instance). The muncher can be stopped if the player to its left throws: A Double Decker A Slamwich, or A Thief.

If any of these cards or combinations comes up, any player - even the muncher, can slap the pile. The first player to slap stops the muncher and takes the center pile. Whoever wins the pile begins the next round of play.

There's only one other way to stop a muncher. That's if the player to the left of the muncher tosses out another Muncher Card (with any number on it).



It creates a new muncher as long as it doesn't make a Slamwich or a Double Decker. Now the player who threw it becomes the muncher, and the player to his left has to try to stop him beginning the sequence all over again. Keep in mind that the Slamwich and Double Decker rules also apply to Muncher Cards. For instance, a #3 Muncher Card on top of a #3 Muncher Card is a Double Decker. A Tomato Card Between two #3 Muncher Cards is a Slamwich. A #3 Muncher Card between two Tomato Cards is a Slamwich as well.

Ending the Game  
When you're out of cards, you're out of the game. Keep playing until there's only one player left. The first player to collect all the cards is the winner. Some games run longer than others, so you might want to play with a time limit. At the end of the designated time, everybody counts their cards. The player with the most cards wins.

## Alternate Game Play

If you want to play more and munch less remove the Muncher Cards from your deck. That makes a faster, and easier game play that's particularly fun for young kids just learning to play.

A word from The Creators  
Slamwich makes learning fun! Embedded in the action are many building blocks of learning. Such skills as pattern recognition, hand-eye coordination, and counting are all given a thorough workout in Slamwich. While kids are flipping and stacking cards, they're actually recognizing a series, making combinations, and anticipating what might happen. Slamwich is also a great training ground for learning to deal with excitement and competition. Just watch out for those quick little hands...!

## Slip Slaps

If you make a mistake and slap the deck when there's no Slamwich, Double Decker, or Thief Card in the center pile, You've made a slip slap. Make a slip slap and you lose a card. Take the top card from your pile and place it face up on the bottom of the center pile. The player to your left begins the next round.

## Ending the Game

When you're out of cards, you're out of the game. Keep playing until there's only one player left. The first player to collect all the cards is the winner. Some games run longer than others, so you might want to play with a time limit. At the end of the designated time, everybody counts their cards. The player with the most cards wins.

## Alternate Game Play

If you want to play more and munch less remove the Muncher Cards from your deck. That makes a faster, and easier game play that's particularly fun for young kids just learning to play.

## A word from The Creators

Slamwich makes learning fun! Embedded in the action are many building blocks of learning. Such skills as pattern recognition, hand-eye coordination, and counting are all given a thorough workout in Slamwich. While kids are flipping and stacking cards, they're actually recognizing a series, making combinations, and anticipating what might happen. Slamwich is also a great training ground for learning to deal with excitement and competition. Just watch out for those quick little hands...!

