

כבשה שמורה

משחק מאת: ינון כהן
עיצוב ואיור: אריאל לידן
המשחק מיועד ל: 2-6 משתתפים
גילאי 6 ומעלה

תכולת המשחק

המשחק מכיל 72 קלפי משחק:
56 קלפי כבשים (על כל קלף מופיע מספר שונה של כבשים 1-10)
16 קלפים מיוחדים:
• 5 קלפי חוואי
• 5 קלפי שועל
• 3 קלפי ג'וקר
• 3 קלפי הכבשה השחורה

הרעיון מאחורי המשחק

כל הכבשים ברחו לאחו.
המשתתפים מתחרים ביניהם מי יחזיר ראשון את כל הכבשים שלו לדיר.
על כל משתתף להחזיר לדיר את הכבשים שנמצאות בידו (להיפטר מכל הקלפים) ולנסות למנוע מהאחרים להחזיר את שלהם.

המנצח

השחקן שצבר את מספר הנקודות הנמוך ביותר בסיום המשחק - הוא המנצח.

תחילת המשחק

בוחרים במשתתף שמעררב את הקלפים ומחלק לכל שחקן 7 קלפים כשפניהם

כלפי מטה. הקלפים הנותרים הם הקופה. בסיום החלוקה פותח המחלק את הקלף העליון בקופה ומניח אותו כשפניו כלפי מעלה במרכז השולחן - הערימה שתיווצר על גבי קלף זה מייצגת את הדיר. אם הקלף שנפתח איננו קלף כבשים הוא מחזירו לחפיסה, מערבב, ושוב פותח בקלף עליון. יש להניח את הקלפים המיוחדים שנפתחו בערימה נפרדת על מנת שלא יסתירו את קלפי הכבשים.

המשתתף שמשמאל למחלק מתחיל ראשון, ומשחקים ברצף לפי כיוון השעון.

מהלך המשחק

כל משתתף בתורו רשאי להניח קלף כבשים אחד או שניים, או להשתמש באחד הקלפים המיוחדים. אם אינו מניח קלף/ים מתאים/מים עליו למשוך קלף מהקופה.

הנחת קלף כבשים בודד - בתנאי שכמות הכבשים על הקלף זהה לכמות הכבשים שעל הקלף העליון בערימת הדיר.

הנחת שני קלפי כבשים - בתנאי שכמות הכבשים בקלפים יוצרת פעולת חיבור או חיסור נכונה יחד עם כמות הכבשים בקלף העליון בדיר.



דוגמה לפעולת חיבור:

אם הקלף העליון בדיר הוא קלף 5 כבשים, ניתן להניח עליו קלף 3 כבשים ועליו קלף 8 כבשים, ובכך להשלים את פעולת החיבור $3+5=8$. יש להניח את הקלפים לפי הסדר, כלומר על קלף 5 שבדיר יש להניח את קלף 3 ועליו את קלף 8.

דוגמה לפעולת חיסור:

אם הקלף העליון בדיר הוא קלף 5 כבשים, ניתן להניח עליו קלף 2 כבשים ועליו קלף 3 כבשים, ובכך להשלים את פעולת החיסור $3-2=1$. גם במקרה זה יש להניח את הקלפים לפי הסדר.

לא ניתן להניח יותר משני קלפי כבשים באותו התור. יש להכריז בקול רם על מרכיבי התרגיל: "חמש ועוד שלוש שווה לשמונה".

אם משתתף טעה בחישוב, הוא לוקח בחזרה את הקלפים שהניח, נענש בלקיחת שני קלפים נוספים מהקופה ובכך מסיים את תורו.

לאחר כל הנחה של קלפים מסתיים תורו של אותו משתתף, והתור עובר למשתתף הבא.

קלפים מיוחדים

חוואי - כאשר מונח קלף חוואי, נענש המשתתף הבא ועליו לקחת את הקלף העליון מהדיר, ובכך לסיים את תורו. המשתתף הנענש רשאי להגיב לקלף החוואי בקלף חוואי



משלו, ובכך להמנע מהעונש, ולהעביר את העונש למשתתף הבא. לא ניתן להניח את קלף החוואי אם בערימת הדיר יש קלף אחד בלבד, כדי למנוע מצב של ערימה ריקה.



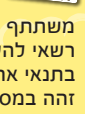
שועל - כאשר מונח קלף שועל, נקנס המשתתף הבא ועליו לחשוף קלף כלשהו מימיו ולקחת קלפים מהקופה בהתאם לערך הקלף. אם חשף קלף כבשים, עליו לקחת כמות קלפים בהתאם למספר הכבשים המופיעות עליו (10-1). אם חשף קלף מיוחד, עליו לקחת 10 קלפים מהקופה. משתתף רשאי להגיב לקלף שועל בהנחת קלף שועל נוסף ובכך להימנע מהקנס ולהעביר אותו למשתתף הבא.



ג'וקר - מחליף כל קלף כבשים בערך של 1-10. כל זמן שהג'וקר מונח בדיר, הוא משמש כקלף כבשים בהתאם לערך שנבצע.



כבשה שמורה - במשחק יש שלשה קלפי כבשה שמורה. ערכו של קלף הכבשה השחורה הוא 30 נקודות ולכן משתתף אשר בידיו קלף כבשה שמורה רשאי להעבירו לכל משתתף אחר, בתנאי אחד: צריך להיות לו קלף כבשים זהה במספרו למספר הקלפים שמחזיק המשתתף שאליו הוא רוצה להעביר את הקלף. את קלף הכבשים הוא מניח בדיר, ואת קלף הכבשה השחורה הוא מעביר לידי המשתתף שבחר.



אופן הניקוד

בסיום כל משחקון סופרים את הנקודות באופן הבא:

- לכל קלף ניתן ערך מספרי:
- בקלף כבשים רגיל הניקוד זהה לכמות הכבשים בקלף (6 כבשים = 6 נקודות)
- בקלף כבשה שמורה הניקוד הוא 30 נקודות
- כל קלף מיוחד אחר שווה 10 נקודות
- כאשר המשחק מסתיים בהכרזה "סוף" המנצח זוכה לאפס נקודות. שאר חבריו למשחק סוכמים את הנקודות שלהם. במקרה של ניצחון טכני, כאשר בידיו של המשתתף שהכריז "שלוש שמורות" נמצאים כל שלושת קלפי הכבשה השחורה, כל השחקנים מלבד המנצח מקבלים 90 נקודות.

במקרה שנגמרו כל הקלפים בקופה, כל המשתתפים סוכמים את הנקודות שבידם. מציינים את הנקודות של כל משתתף במשחקון על דף. ניתן לסכם מראש כמה משחקונים רוצים לשחק, או כמה זמן משחקים. המשתתף עם הניקוד המצטבר הנמוך ביותר - הוא המנצח.



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

Black Sheep

Game by: Inon Kohn
Design & Artwork: Ariel Laden

2-6 players, ages 6 and up

Contents of The Game

The game is comprised of 72 playing cards:
56 sheep cards (a different number of sheep on each card)
16 special cards, including:
5 farmer cards
5 box cards
3 jokers
3 black sheep cards

The Idea of The Game

All of the sheep ran away to the meadow; the players compete with each other to be the first to bring the sheep back to the pen. Each player has to bring the sheep in his hand back to the pen, and try to stop the other players from doing the same.

The Winner

Whoever has the least number of points at the end of the game is the winner.

How to Begin

Choose a dealer to shuffle the cards and deal seven cards face

down to each player; the remaining cards are used as the draw pile. The dealer then picks up the top card of the pile and puts it face up on the center of the table. The pile created on top of this card represents the pen. If the top card picked up is not a sheep card, the dealer returns it to the deck, shuffles the cards and again picks up the top card.

The special cards are put in a separate pile, so that they don't conceal the sheep cards. The player on the left to the dealer starts first and the playing continues clockwise.

Game Play

Every player can put down one sheep card or two, or one of the special cards during his turn. If he doesn't put down (a) suitable card(s), he has to pick up a card from the draw pile. Putting sheep in the pen is done as follows:

A single sheep card is played - only if the number of sheep on the card is the same as the number of sheep on the top of the pen pile.

Two sheep cards are played - only if they create a correct equation with the top card of the pen pile (addition or subtraction).

Example of an addition equation:

If the top cards in the pen is a card of 5 sheep: you can put a card of 3 sheep on it and on top of it a card of 8 sheep. Thereby, you complete the addition equation $5+3=8$. The cards should be put down in



order, in other words, on top of the 5 card - the 3 card, and on top of that - the 8 card.

Example of a subtraction equation:

If the top card in the pen is a card of 5 sheep: you can put a card of 2 sheep on it and on top of it a card of 3 sheep. Thereby, you complete the subtraction equation $5-2=3$. In this case as well, the cards should be put down in order.

You are not allowed to play more than two sheep cards in the same turn.

Players must announce the components of the equation aloud - "Five plus three equals eight". If a player is wrong in his calculation, he must take back the cards that he put down, and is fined by taking two additional cards from the draw pile. He thereby concludes his turn.

Each time after putting down cards, a player's turn is finished and the next player has his turn.

Special cards

Instead of playing (a) sheep card(s), a player can choose to play a special card in a separate pile.

The special cards are:

Farmer - When a farmer card is played, the next player receives a penalty and must take the top card in the pen. After that, his turn ends. The player can avoid the penalty and pass it on to the next player, if he places a farmer card of him own. The farmer card



can't be played if the pen pile has only one card.

Fox - when a fox card is played, the next player is fined and must reveal one of the cards in his hand and take cards from the draw pile accordingly, as follow:

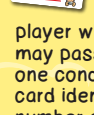
if he reveals a sheep card, he takes the number of cards according to the number of sheep that appears on it (1-10). If he reveals a special card, he must take 10 cards from the draw pile. A player may react to the fox card by playing another fox card and thereby avoids the fine and rolls it to the next player.

Joker - a joker replaces any sheep card 1-10. As soon as the joker is put in the pen, it gets the value that has been decided upon.

Black Sheep - there are three black sheep cards in the game. The black sheep card is valued 30 points. It is advised to get rid of this card as early as possible. A player who has the black sheep card

may pass it to any other player, under one condition: he must have a sheep card identical in number to the number of cards that the other player has. He puts the sheep card in the pen and passes the black sheep card to the player he has chosen.

For example:
Player A has the following five cards: the black sheep card (that he wants to give to another player), 2 sheep, 6



sheep, 9 sheep and a farmer. Player B has 3 cards
Player C has 6 cards
Player D has 2 cards in his hand.
Player A may give the black sheep card to Player C, if he puts the 6 sheep card in the pen, or to Player D, if he puts the 2 sheep card in the pen. At this point he cannot give the black sheep card to Player B. During his turn, a player may ask any other player how many cards he has.

Note

If a player has only one or two cards in his hand he must declare it. If he forgets to declare, he is fined by taking two cards from the draw pile.

The End of The Game

The game ends in one of three ways:
a. When a player succeeds in getting rid of all of his cards - and he must declare "Done!"

b. When at the beginning of his turn, a player chooses to reveal all three black sheep cards - and he must announce "Triple black". This is a technical victory.
c. When all the cards in the deck have finished.

Scoring Points

At the end of every round of the game, the points are counted in the following manner: Every card has a number value:

- For regular sheep cards, the points are the same as the number of sheep on the cards (i.e. 6 sheep = 6 points)
- A black sheep card is valued 30 points

