



קלף קפטן בלנק

לקלף קפטן בלנק שני תפקידים:

1. כאשר שחקן מניח קלף קפטן ג'ק, רשאי כל משתתף לנסות להניח ראשון קלף קפטן בלנק (גם אם זה לא תורו). אם הצליח אחד המשתתפים להניח קלף קפטן בלנק על גבי קלף קפטן ג'ק, השחקן שהשתמש בקפטן ג'ק חייב לאסוף אליו את ערימת הקלפים.
2. אם הונח קלף קפטן בלנק על ערימת הקלפים ללא קלף קפטן ג'ק, ערך הערימה מתאפס והמשחק ממשיך על גבי אותה הערימה.

"ספליט"

לא ניתן להניח קלף בעל ערך זהה לקלף העליון בערימת הקלפים. שחקן שרוצה להניח קלף זהה לקלף העליון חייב ליצור ערימה (או שורה) חדשה של קלפים. המשתתף הבא יכול לבחור באיזו ערימה לשחק. אין הגבלה למספר הערימות (או השורות) שניתן לפתוח.

סיום המשחק

המשחק נגמר כשאין יותר קלפים בקופה וגם לא בידי המשתתפים. המנצח במשחק הוא מי שהצליח לצבור פחות קלפים משאר המשתתפים.

כל הנחת קלף יכולה להוביל לשלוש אפשרויות:

ערך הערימה פחות מ-11

כאשר משתתף מניח קלף שמסכם את ערך הקלפים בערימה לפחות מ-11, התור עובר למשתתף הבא.

ערך הערימה בדיוק 11

כאשר שחקן מניח קלף וערך ערימת הקלפים מסתכם בדיוק ב-11, בוחר השחקן כל משתתף אחר, ומוסר לו את ערימת הקלפים.

$$4 + 1 + 6 = 11$$

"באסבד" - ערך הערימה יותר מ-11

כאשר שחקן מניח קלף וערך ערימת הקלפים יותר מ-11, המשתתף שהניח את הקלף חייב לקחת את ערימת הקלפים אליו.

במהלך המשחק כל שחקן מניח בצד קלפים שצבר. הם נספרים בסוף המשחק.

קלפים מיוחדים

קלף קפטן ג'ק

כאשר שחקן מניח על ערימת הקלפים קלף קפטן ג'ק, ערך הערימה מסתכם אוטומטית ל-11. אז יכול השחקן שהניח את קלף הג'ק להעביר את ערימת הקלפים למשתתף אחר לבחירתו. אך היזהרו מקלף קפטן בלנק!



בלנק ג'ק

משחק קלפים פיראטי



משחק מאת

5-2 משתתפים, גילאי 6+

תכולה

72 קלפים: 8 קלפים של מספרים 1-6, 4 קלפים של מספרים 7-9, 6 קלפי קפטן ג'ק, 6 קלפי קפטן בלנק.

מטרת המשחק

לצבור כמה שפחות קלפים.

התחלת המשחק

מערבבים את קלפי המשחק ומחלקים 3 קלפים לכל משתתף. שאר הקלפים משמשים כקופה. כעת שולפים קלף מראש הקופה ומניחים במרכז השולחן כאשר פניו כלפי מעלה. אם יוצא קלף שאינו מספר מושכים קלף נוסף ומניחים מעליו.

מהלך המשחק

כל שחקן בתורו חייב להניח קלף על גבי ערימת קלפי המשחק שבמרכז השולחן, ולאחר מכן למשוך קלף מהקופה, כך שתמיד יש לכל משתתף 3 קלפים ביד. אפשר במקום ערימה במרכז השולחן להניח את הקלפים בשורה.



BLANK JACK

A Risky Pirates Game

A game by: 

A game for 2-5 players, ages 6+

Contents

72 cards: 8 cards of numbers 1-6, 4 cards of numbers 7-9, 6 Jack cards, 6 Blank cards.

Aim of the game

To be the player with the least cards at the end of the game.

Game setup

Shuffle all the cards and deal each player 3 cards.

The rest of the cards are placed in a draw pile in the center of the table. Draw the first card from the deck and place it next to it to form the discard pile. If you draw a Blank or a Jack card, then draw another card and place it above it.

Playing the game

Each player, in their turn, must place a card on the discard pile, then draw another from the deck, so that players have 3 cards in hand at all times.

3 situations can occur each time you place a card:

The value of the discard pile is less than 11

If a player places a card and the pile amounts to less than 11 the turn passes to the next player.

The value of the discard pile is exactly 11

If a player places a card and the pile amounts to exactly 11, the player will decide which other player takes all the cards in the discard pile.


$$4 + 1 + 6 = 11$$

Busted - The value of the discard pile is more than 11

If a player places a card and the pile amounts to more than 11, he must take all the cards.

During the game each player places aside the cards that he received. These cards are counted at the end of the game.

Special cards

Jack card

When a player places a "Jack" card The value of the discard pile immediately becomes 11. Then the player can pass the cards to one of the other players.



Blank card

Beware of the Blank card!

The Blank card can do 2 things:

1. When a Jack card is placed, any player can decide to place a Blank card on it, even if it's not their turn. When that happens the player who placed the Jack card must take all the cards himself.
2. If a Blank card has been placed on a regular card then the value of the cards in the discard pile is automatically reduced to 0. Players continue playing on top of the pile.

Split

You cannot place an identical card to the one on top of a pile. If a player decides to place such a card, he should put it next to the pile and open a new one (there can be an unlimited number of piles). After that the players continue the game as usual and can decide each turn on which pile to place their cards.

End of game

The game ends when the players have no more cards and there are no cards left in the deck. The winner of the game is the player who has the least cards at the end of the game.

