



קופסה קטנה, משחק גדול!



שחקנים: 2-4 גיל: 8+

תכולה:

64 קלפים שונים

2 קלפי ג'וקר

הוראות משחק

מטרת המשחק

לזכות במרב הנקודות ע"י סידור הקלפים **בשורות**.

שורה יכולה להכיל 2, 3 או 4 קלפים המסודרים בצורה אופקית או אנכית, בתנאי שאחד הפרמטרים (צבע, צורה או מספר) יהיה **זזה** בכל אחד מהקלפים או **שונה** בכל אחד מהקלפים.

הכנת המשחק

הכינו מראש נייר וכלי כתיבה לחישוב הניקוד.

ערבבו את הקלפים וחלקו 4 לכל שחקן. התבוננו בהם אך אל תחשפו אותם בפני השחקנים האחרים.

את שאר הקלפים הניחו בערימה עם הפנים כלפי מטה, הם ישמשו קופסה. חשפו את הקלף העליון

בקופה והניחו במרכז השולחן. קלף זה ישמש כקלף פתיחה. שימו לב, כל קלף מכיל שלושה מרכיבים: צורה, צבע ומספר.

מהלך המשחק

השחקן הצעיר מתחיל, ולאחר מכן ממשיך השחקן שלשמאלו. בתורכם, בחרו את אחת הפעולות הבאות:

1. הוסיפו 1, 2, 3 או 4 קלפים לשורה אחת, המתחברים

לקלף/קלפים שכבר הונחו. כל הקלפים חייבים להתאים עפ"י **ההנחיות** מטה. רשמו את מספר הנקודות שבהן זכה כל שחקן בסבב, ולאחר מכן השלימו את מספר הקלפים בידיכם ל-4.

או
2. דלגו על תורכם והחליפו חלק מהקלפים, את כל הקלפים או אף אחד מהם - בקלפים חדשים מהקופה.

הנחיות

- כל הקלפים שמניחים במרכז חייבים להתחבר בשורה אחת ישרה, ולפחות קלף אחד חייב להתחבר למבנה הקיים.
- למרות החובה לחבר קלפים לשורה אחת, לעיתים שורות נוספות ייבנו/יורחבו כתוצאה מכך. (ראו **תור 3** בדוגמה בצד האחורי של דף זה.)
- ניתן ליצור או להרחיב שורה ע"י הוספת קלפים בשני צידי השורה (ראו **תור 2** בדוגמה.)
- בכל שורה, כל הקלפים חייבים

להיות זהים או שונים בכל אחד מהפרמטרים הבאים: צבע, צורה ומספר. (ראו "**כיצד ליצור שורה?**") מטה.)

• סדר הנחת הקלפים בשורה הינו חופשי.

• שורה מלאה מורכבת מ-4 קלפים. ניקוד עבור שורה מלאה הוא כפול.



- המספר המקסימלי של קלפים הניתנים להנחה בשורה הוא 4.
- אם ייווצר מרווח בין השורות הוא לא ייחשב כשורה ויהיו מספר מיקומים במבנה שלא ימצא קלף מתאים להניח בהם.

ניקוד

בסיום כל תור, חשבו את ערכם של הקלפים בכל שורה שיצרתם או הרחבתם בתורכם.

כיצד ליצור שורה?

2. האם הצורה בכל הקלפים זהה או שונה בכל קלף וקלף?
 3. האם המספרים בכל הקלפים זהים או שונים בכל קלף וקלף?
- אם עניתם **לא** על לפחות אחת משלוש השאלות, אז מהלך זה אינו תקין. שאלו את עצמכם את אותן שאלות גם לפני הוספת הקלף הרביעי ליצירת שורה מלאה.

- כל שני קלפים יתחברו יחד כדי להתחיל ליצור שורה. הקלף השלישי והרביעי באותה שורה יהיו חייבים לעמוד בדרישות שני הקלפים הראשונים שהונחו. לכן, לפני שמוסיפים את הקלף השלישי בשורה, הסתכלו היטב על שלושת הקלפים ושאלו את עצמכם:
1. האם כל הצבעים בקלפים זהים או שכל קלף בצבע שונה?

אם קלף מהווה חלק מ-2 שורות, הוא נספר פעמיים. עבור השלמת שורה מלאה (4 קלפים) תקבלו ניקוד כפול. גם אם הצלחתם בתורכם להניח את 4 הקלפים שבידיכם תקבלו ניקוד כפול.

סיום המשחק

המשחק מסתיים כאשר לא נותרו קלפים בקופה, ולשחקן אחד לא נותרו קלפים בידו. השחקן בעל הניקוד הגבוה ביותר, מנצח!

אפשרויות משחק נוספות

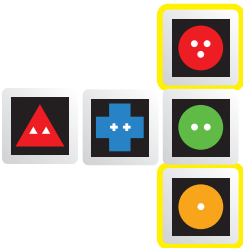
- לזמן משחק קצר יותר, שחקו עם מחצית מכמות הקלפים (כולל קלפי ג'וקר).
- כאשר משחקים עם ילדים צעירים, התעלמו מהניקוד: השחקן הראשון שלא נותרו בידו קלפים כאשר הקלפים בקופה אזלו, מנצח.

דוגמה למשחק

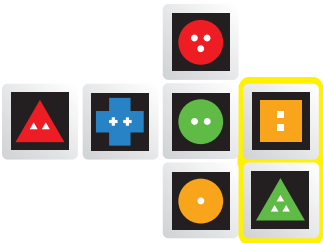


התחלה

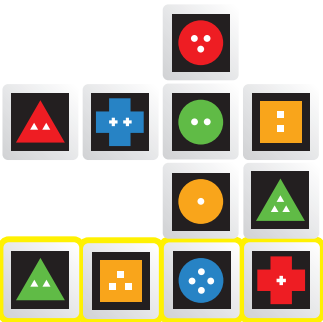
תור 1: 2 קלפים הונחו, מספר זהה, צבע שונה, צורה שונה.
סה"כ 6 נקודות.



תור 2: 2 קלפים נוספים הונחו והם יוצרים שורה חדשה עם 3 קלפים. צורה זהה, צבע שונה, מספר שונה. הקלפים חייבים להיות מונחים בשורה אחת אך לא חייבים להיות צמודים זה לזה.
סה"כ 6 נקודות.



תור 3: 2 קלפים נוספים הונחו. הריבוע הצהוב עם מספר 2 משלים שורה מלאה. נוצרו שתי שורות חדשות בעלות 2 קלפים כל אחת. 12 נקודות עבור שתי השורות במאזן $(8+4)$. 5 נקודות עבור השורה המאוונכת שנוצרה. כפל ניקוד עבור השלמת שורה מלאה.
סה"כ 34 נקודות.



תור 4: 4 קלפים הונחו והם משלימים שתי שורות מלאות. 10 נקודות עבור כל שורה מלאה שנוצרה. שורה נוספת שנוצרה עם 3 קלפים ערכה 6 נקודות. כעת סה"כ הניקוד שווה ל-26. ניקוד כפול עבור השלמת שורה מלאה אחת. כעת הכפלת הניקוד שוב על השלמת שורה מלאה נוספת. הכפלת ניקוד נוספת עבור השימוש בארבעת הקלפים מהיד במהלך אחד!
סה"כ 208 נקודות.

דוגמאות לשורה מלאה



צבע זהה בכל קלף.
צורה שונה בכל קלף.
מספר זהה בכל קלף.



צבע זהה בכל קלף.
צורה שונה בכל קלף
מספר שונה בכל קלף



צבע זהה בכל קלף.
צורה שונה בכל קלף.
מספר שונה בכל קלף



צבע שונה בכל קלף.
צורה זהה בכל קלף.
מספר זהה בכל קלף



צבע שונה בכל קלף.
צורה שונה בכל קלף.
מספר זהה בכל קלף



צבע שונה בכל קלף.
צורה זהה בכל קלף.
מספר שונה בכל קלף



צבע שונה בכל קלף.
צורה שונה בכל קלף.
מספר שונה בכל קלף

קלף ג'וקר

קלף הג'וקר יכול להחליף כל קלף וערכו "0" נקודות. תוכלו לעשות שימוש חוזר בקלף ג'וקר שהונח ע"י החלפתו בקלף שלכם שמתאים לשורה, לפני תחילת תורכם. תוכלו לשחק שוב עם קלף הג'וקר באיזה תור שתבחרו. לא חובה לעשות בו שימוש כבר בתור הנוכחי. אם הג'וקר מהווה חלק משתי שורות, הוא חייב להיות קלף זהה בשתייהן.



iota™

the great big game in the teeny-weeny tin



2-4 players • Ages 8 and up

Rules of Play

Contents

64 unique cards
2 Wild cards

Object

Score the most points by adding cards in **lines** connected to the grid.

A **line** consists of 2, 3 or 4 cards straight in a row or column, in which each individual property (color, shape and number) is **either** the same on each card **or** different on each card.

Set Up

Get a pencil and paper for scoring. Shuffle and deal 4 cards face down to each player. (Look at them but keep them secret from opponents.)

Stack the remaining cards face down to form a draw pile. Place the top card face up in the center of the playing area to form the starter card. Notice that each card has three properties: a shape, a color and a number.

How to Play

The teeniest person starts the game and play moves to the left. On your turn, take one of two actions:

1. Add 1,2,3 or 4 cards in a single **line**, connecting to any card(s) already in play. All cards must follow the **Guidelines**, below. Record your score and then replenish your hand to 4 cards...

or

2. Pass... and trade some, all or none of your cards back to the bottom of the draw pile and take new ones.

Guidelines

- All cards played must connect in a single straight **line** and at least one must connect to the grid.
- Although you must play cards in a single **line**, additional **lines** may be created and/or extended as a result. (See Turn 3 on other side for example.)
- You may create or extend a **line** by adding cards to both ends of it. (See Turn 2.)

- In every **line**, all cards must either be all the same or all different in each individual property: color, shape, and number. (See "How do you form a **line**?" below.)

- Cards may be played in any sequence.

- A 4 card **line** is called a **lot**. Creating one doubles your score for the turn.



- Maximum allowable **line** length is 4 cards.

- If there are any gaps, it's not a **line**... and some spaces on the grid will be impossible to fill.

How do you form a line? Easy as 1 2 3

Since any 2 cards have some or no properties in common, **any 2 cards will work** to begin a **line**. The 3rd and 4th cards in that **line** must satisfy the requirements set by the first 2 cards.

Therefore, before adding the 3rd card to a **line**, look at the 3 cards that would be in that **line** and ask yourself:

1. Are the **colors** either all the same or all different on each card?

Scoring

After each turn, add up the face values of all cards in each **line** either created or extended on your turn. If a card is part of 2 **lines**, it is counted twice. Double points for the **entire turn** for each **lot** completed. Double again for playing all 4 of your cards on one turn.

Ending the Game

The game ends when the draw pile runs out and one player plays his or her last card. Double points for that turn. **High score wins!**

Variations

- For a shorter game, play with half of the deck (include Wild cards).
- When playing with young children, ignore scoring: first player out of cards after the draw pile runs out wins.

2. Are the **shapes** either all the same or all different on each card?

3. Are the **numbers** either all the same or all different on each card?

If your answer is **no** to **any** of these, then it's not an allowable move.

Ask yourself these same questions before adding the 4th card to create a **lot**.



a division of Ceaco, Inc.
IOTA is a trademark of Gene Mackles
© 2012 Gene Mackles. All rights reserved.

Examples of Lots



Same color on each card.
Different shapes on each card.
Same number on each card.



Same color on each card.
Same shape on each card.
Different numbers on each card.



Same color on each card.
Different shapes on each card.
Different numbers on each card.



Different colors on each card.
Same shape on each card.
Same number on each card.



Different colors on each card.
Different shapes on each card.
Same number on each card.



Different colors on each card.
Same shape on each card.
Different numbers on each card.



Different colors on each card.
Different shapes on each card.
Different numbers on each card.

Wild Cards

A Wild card substitutes for any other card and has a face value of 0 points. You may "recycle" a Wild card in play prior to your turn by exchanging it with a card from your hand that fits



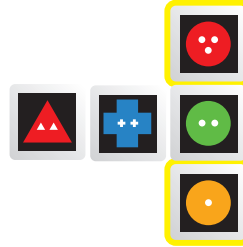
any **line(s)** it may be a part of. You may then replay it on any turn. You do not have to name a Wild card when you play it. However, it must represent the same card if part of two **lines**.

Play Example

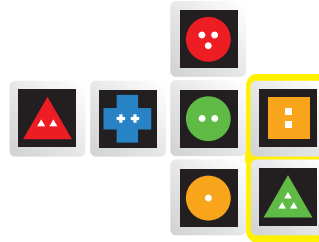


starter

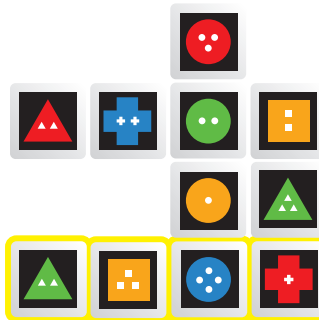
Turn 1 2 cards are played. Same number, different colors, different shapes. **6 points**



Turn 2 2 cards are played creating a new 3 card **line**. Same shape, different colors, different numbers. Cards must be played in a single **line**, though they needn't touch. **6 points**



Turn 3 2 cards are played. The yellow square 2 completes a **lot**. 2 new **lines** of 2 cards each are also created. 12 points for the 2 lines across (8+4). 5 points for the **line** up/down. Double for the **lot**. **34 points**



Turn 4 4 cards are played completing 2 **lots**. Face value of each **lot** is 10 points. A second **line** down worth 6 points is also extended for a total of 26. Double all points for **lot** 1. Double again for **lot** 2, and double again for playing all 4 cards! **208 points**