

מכשך מכשך

משחק מאת: ינון כהן
עיצוב ואיור: אריאל לידן
5-2 משתתפים, גיל 8 ומעלה

תכולת המשחק

- 90 קלפי משחק:
- 76 קלפי אותיות קסם
- 3 קלפי אות ערפל (ג'וקרים)
- 11 קלפי פעלולים: 3 קלפי סופת חול, 3 קלפי חומת אש, 5 קלפי כדור שלג.

סיפור המשחק

כל השחקנים הם מכשפים שמתחרים ביניהם מיהו המכשף החזק ביותר. כל שחקן מנסה בתורו להטיל על יריביו כישוף ולהתחמק מהכישופים שמוטלים עליו.

מטרת המשחק

לצבור כמה שיותר קלפים בערימת הניקוד האישי.

הכנת המשחק

בוחרים שחקן שיעררב את כל קלפי המשחק ויחלק לכל שחקן 6 קלפים הפוכים. שאר הקלפים מהווים קופה ומונחים במרכז השולחן. המכשף שמשמאל למחלק מתחיל את המשחק, והמשחק מתקדם עם כיוון השעון.

מהלך המשחק

כל מכשף בתורו מנסה להטיל כישוף על ידי הרכבת מילת קסם מקלפי אותיות הקסם ומקלפי אות ערפל שבידיו, או

להפעיל פעלול על ידי שימוש בקלפי הפעלולים.

מילת הקסם חייבת לתאר עצם מוחשי (חי, צומח, דומם או מקצוע). מילה זו תהיה הכישוף שהוא יטיל על המשתתף הבא (השחקן שלשמאלו). המכשף יציג את המילה על גבי השולחן, יקרא בקול "הפכתי אותך ל... (מילת הקסם)" וישלים מהקופה ל-6 קלפים בידו. תורו הסתיים. את קלפי מילת הקסם הוא מניח לצידו בערימה, זוהי ערימת הניקוד שלו.

המכשף הבא בתור ינסה להתחמק מהכישוף על ידי הרכבת מילת קסם חדשה באורך המילה הקודמת (עם אותו מספר אותיות) או יותר. אם הצליח, גם הוא יצבור את הקלפים שהרכיב בערימת הניקוד שלו וישלים ל-6 קלפים בידו. התור יעבור לשחקן הבא, שינסה להתחמק מהכישוף שהוטל עליו.

מכשף שלא הצליח להרכיב מילת קסם באורך של מילת הקסם האחרונה (או מילה ארוכה יותר), יתפזר למשך הסיבוב הנוכחי לאותו עצם מוחשי. הוא לא יוכל להטיל כשפים בסיבוב הזה. הוא ישלים ל-6 קלפים בידו (אם יש לו פחות), ייקח עוד קלף נוסף מהקופה (כך שיהיו בידו 7 קלפים) ויסיים את תורו. השחקן שאחריו רשאי להטיל מילת קסם בכל אורך שירצה.

לדוגמה: שחקן מחזיק בידו את הקלפים:



באפשרותו להניח את 3 הקלפים ק,ו,פ על השולחן, בערימת הניקוד שלו, ולקרוא

בקול: "הפכתי אותך לקוף". עליו למשוך קלפים מהקופה עד שיש בידו שוב 6 קלפים, ובכך הוא מסיים את תורו.

השחקן הבא מחזיק בידיו את הקלפים:



הוא לא יכול לבטל את הכישוף ע"י מילת הקסם "עץ, אי, עז, צי" כיוון שהן קצרות ממילת הקסם הקודמת. הוא גם לא יכול להשתמש במילים "יצא, או יזע" מכיוון שהן לא מתארות עצם מוחשי. המכשף אינו מצליח ליצור מילת קסם שמבטלת את הכישוף הקודם, ולכן הוא משלים ל-6 קלפים בידו, מושך קלף נוסף (כך שיהיו בידו 7 קלפים), ומסיים את תורו. כעת על השחקן הבא בתור ליצור מילת קסם חדשה (בכל אורך שירצה).

קלפי המשחק

קלפי אותיות הקסם (כוללים קלפי אות ערפל)

על קלפים אלו מופיעות אותיות הא"ב שבאמצעותן ניתן להרכיב מילות קסם. כל מכשף בתורו יכול להרכיב מקלפי אותיות הקסם את אחת משתי האפשרויות הבאות:

- מילת קסם רגילה** המתארת עצם מוחשי (חי, צומח, דומם, מקצוע), ולהשתמש בה כדי לבטל את הכישוף של היריב ולהטיל כישוף חדש על המכשף הבא.
- אחת מ-4 מילות הקסם המיוחדות**, מילים הערפל, אש וחול.



מילים אלה הן בעלות עוצמת כישוף חזקה ביותר. מכשף שהצליח להרכיב מילת קסם מיוחדת, מבטל מילת קסם שהוטלה עליו, גם אם היא הורכבה מיותר אותיות, הוא משלים ל-6 קלפים בידו, ומשחק תור נוסף.

קלפי אות ערפל

קלפי אות ערפל משמשים כג'וקרים ויכולים להחליף כל אות קסם, וכן ניתן בעזרתם להרכיב מילות קסם רגילות ומיוחדות.

לדוגמה: הרכבת מילת הקסם המיוחדת "אש" על ידי קלף האות א' + קלף אות ערפל.

טיפ: השתדלו להרכיב מילות קסם מיוחדות, הן מגדילות את הסיכוי לנצח!

קלפי פעלולים

את קלפי הפעלולים ניתן להטיל בתחילת תור או בסיבוב מיוחד. כאשר משתמשים בקלף פעלולים מניחים אותו בערימה נפרדת סמוך לקופה. שימוש בקלפי הפעלולים לא מבטל את התור של השחקן אלא יוצר אפקט - כמפורט בהמשך. בסיומו, התור חוזר לשחקן שהטיל את קלף הפעלולים ועליו להמשיך כרגיל.

קלף סופת חול

ברגע שמוטל קלף סופת חול, כל שחקן מחליף את הקלפים שבידו עם הקלפים שבידי השחקן שמשמאלו.



קלף חומת אש

הטלת חומת אש מבטלת את מילת הקסם הנוכחית, ומאפשרת למכשף שהטיל אותה להמשיך את תורו ולהרכיב מילת קסם חדשה (בכל אורך שירצה).

שימו לב: ניתן להטיל חומת אש לביטול סבב כדורי שלג (ראו כדור שלג).

קלף כדור שלג

מהרגע שהוטל כדור שלג, מתחיל **סבב כדורי שלג:** המכשף שהטיל את כדור השלג לוקח קלף אקראי מידו של השחקן שמשמאלו. אם גם לשחקן הבא יש קלף כדור שלג, הוא רשאי להטילו ולקחת 2 קלפים אקראיים מהשחקן שמשמאלו.

סבב כדורי השלג ממשיך עד שלשחקן מסוים אין כדורי שלג, או כאשר שחקן מטיל במקום זה קלף חומת אש. בסוף סבב כדורי השלג התור חוזר לשחקן שהטיל את כדור השלג הראשון, והוא משחק את תורו.

שימו לב: הטלת כדור שלג לא מבטלת מילת קסם, ואם הוטלה על שחקן מילת קסם עליו לבטלה בסוף סבב כדורי השלג או להשלים ל-6 קלפים בידו, למשוך קלף נוסף ולסיים את תורו.

שימו לב: שחקן שבחר לסיים את סבב כדורי השלג באמצעות חומת אש, יפיעיל את חומת האש לפני שהשחקן שמימינו ייקח ממנו קלפים, וכך יבטל את פעולת כדור השלג.



סיום המשחק

המשחק מסתיים כאשר נגמרים כל הקלפים בקופה ולאף שחקן אין אפשרות להרכיב מילות קסם חדשות.

גרסה לשחקנים צעירים

ניתן להקל על שחקנים צעירים ולאפשר להם לשחק עם 7 קלפים ביד במקום 6. כמו כן מומלץ לשחק עם קלפים פתוחים, לעזור להם בבחירת המילים וכך לחזק את מיומנות השפה שלהם ולהעשיר את אוצר המילים שלהם במילים חדשות. ניתן גם לבטל את המגבלה של יצירת מילים שמתארות עצם מוחשי ולאפשר הרכבת כל מילה.

ניצחון

בסוף המשחק כל השחקנים סופרים כמה קלפים יש בערימת הניקוד שלהם. השחקן בעל מספר הקלפים הגבוה ביותר הוא המכשף המנצח!



info@foxmind.co.il
www.foxmind.co.il

SPELL A SPELL

A game by: Inon Kohn
Design & Illustration: Ariel Laden
2-5 players
Ages 8 and up

Contents

90 playing cards in total:
- 76 Hebrew magic letter cards
- 3 fog letter cards (Jockers)
- 11 spell cards, consisting of:
3 sandstorm cards, 3 firewall cards, 5 snowball cards.

Game Story

All players are wizards who compete on the title The Strongest Wizard of All. Every player tries to cast a spell on the other players, and undo the spells that have been casted on them. Wizards demonstrate their ability in the art of wizardry by using the magic letters, spell words and spell cards.

The Aim of the Game

Collect the most cards in your own score pile.

Game Set-up

Select a dealer to shuffle the deck of cards and deal 6 cards facing down to each player. The rest of the cards are placed face down in the center of the table and are used as the draw pile.

The game is played clockwise. The player to the left of the dealer starts.

How to Play?

All players begin the game as active wizards. Active wizards try to cast spells in turn, by either:

1. Playing letter cards to form a spell word. The word must be a concrete object: an animal, a plant, an object or a profession.

Or

2. Playing a special spell card.

The wizard places his magic letters that form the spell word, face up, and draws cards according to the number of letters used.

If he does not succeed to form a spell word, he takes one card from the draw pile, and then it is the next wizard's turn.

A wizard who has a a spell word cast on him must resist it – otherwise he becomes a bewitched wizard!

Resisting a spell word

There are 2 ways of resisting a spell word:

- Form a new spell word, **that is not shorter** than the former spell word, and discard the cards on the table.
- Use a special magic card or form one of the 4 special magic word (explanation will follow).

For example: A wizard has the following cards:



He forms the magic word קוף, and says "I turn you into a קוף!". The wizard to his left must resist the spell. He has the following cards:



He cannot resist the spell word with a new word, so he completes to 6 cards in his hand and takes one more card from the draw pile.

Bewitched wizard

A bewitched wizard is a wizard who fails to resist a spell word and therefore becomes what the spell word describes.

Spell word

A word formed by the magic letters: an animal, a plant, an object or a profession.

For example: if the wizard has the magic letters:



He can form the words: חתול, ליו, רגל ... but he can't form words such as: ליו, גלות, חוג, - since they don't describe an animal, a plant, an object or a profession **OR** they are too short.

Special spell words

4 words with a very powerful magic power. A spell can be removed if the player forms one of the following words of 4 elements of nature:



Sand



Fire



Fog



Snow

After casting a special spell word, the player gets as many cards from the draw pile as the number of letters that the word is formed of, plus one card (as when casting a regular spell word) and gets **another** turn.

Game Cards

Magic letter cards

These cards include all letters of the alphabet and are used for forming spell words.

Fog letter card

Can be used instead of any magic letter (used as a joker).

Spell cards

Cards that cast special spells and can be used as an effect, and does not cancel the player turn on this round:



Sandstorm card

Once discarded, every player replaces his cards with the player on his left.



Firewall card

Resists any spell word and allows the player who uses it to continue his turn and spell a new magic word (of any length he chooses). It can also stop a snowball effect.



Snowball card

The wizard who casts a Snowball card takes a random card from the player on his left. If that player also has a Snowball he casts it and takes 2 cards from the hand of the player on his left. And so on, until the next player does not have a snowball or casts a firewall. When the Snowball round stops, the turn returns to the player that starts it.

Note: casting of a snowball does not undo a spell word.

For example: in a game of 2 players, player A casts a spell word on player B. Player B casts a Snowball and takes a card from player A. Player A also has a Snowball and he casts it,

but player B casts a Firewall and stops the snowball effect. Now player B has to resist the cast of the last spell word.

End of the game

The game ends when there are no cards left in the draw pile and non of the plays can form any more spell words.

Scoring

The winning wizard is the one with the most cards in his score pile. Several runs can be played with a cumulative score.

For Young Players

An easier version of the game can be played with 7 cards for each player. It can also be played with open cards, so the adult can assist the young player and enrich his vocabulary and spelling skills.



info@foxmind.co.il
www.foxmind.co.il