

מכשף מכושף

משחק מילים קסום!

משחק מאת: ינון כהן
עיצוב ואיור: אריאל לידן
מיתוד ל-2-6 משתתפים. גילאי 7 ומעלה.

תכולת המשחק

המשחק מכיל 90 קלפי משחק;
75 קלפי אותיות קסם.
4 קלפי אותיות ערפל (ג'וקרים).
11 קלפי פעלולים: 3 קלפי סופת חול,
3 קלפי חומת אש, 5 קלפי שלג.

הרעיון שמאחורי המשחק

כל המשתתפים הם מכשפים שמתחרים ביניהם מיהו המכשף החזק ביותר. כל משתתף מנסה בתורו להטיל כישוף או להסיר מעליו כישופים שמטילים עליו מכשפים אחרים, באמצעות הרכבת מילות כישוף מאותיות קסם ושימוש בקלפי פעלולים מיוחדים.

המנצח

המנצח הוא המכשף שצבר את מירב הנקודות בסיום המשחק.

סיום המשחק

המשחק מסתיים כאשר נגמרים כל הקלפים בקופה ולאף משתתף אין עוד אפשרות להרכיב מילים.

כיצד מתחילים?

בוחרים משתתף שמערבב את חפיסת הקלפים ומחלק לכל מכשף 6 קלפים הפוכים. שאר הקלפים מהווים קופה ומונחים במרכז השולחן. המכשף שמשמאל למחלק מתחיל את המשחק, ומתקדמים לפי כיוון השעון. על כל מכשף בתורו לנסות ולהטיל כישוף על ידי הרכבת מילות קסם מקלפי אותיות הקסם וקלפי אותיות הערפל, או להפעיל פעלול על ידי שימוש בקלפי הפעלולים.

מהלך המשחק

כל משתתף בתורו מנסה להרכיב מילה שמתארת דבר מוחשי או דמות. מילה זו תהיה הכישוף שהוא יטיל על המשתתף הבא. ואז הוא קורא בקול: "הפכתי אותך ל..."



לדוגמה: בידי המשתתף הקלפים לעיל. הוא יוכל להניח את שלושת הקלפים ה,ו,פ, על השולחן ולקראו בקול: "הפכתי אותך לקוף". המשתתף מושך קלפים מהקופה עד שיש לו שוב 6 קלפים ביד, ובכך מסיים את תורו.

המשתתף הבא מנסה לבטל את הכישוף שהוטל עליו ולהטיל כישוף משלו על"י יצירת מילה כישוף ארוכה של המילה הקודמת או מילה כישוף ארוכה יותר (כלומר מילה של לפחות 3 אותיות).
• אם לא הצליח, הקלפים שהרכיבו את המילה (ק,ו,פ) נלקחים על"י מטיל הכישוף

ונצברים בערימת הניקוד שלו. המשתתף שלא הצליח לבטל את הכישוף מושך קלף מהקופה, ובכך מסיים את תורו. על המשתתף הבא בתור ליצור מילה כישוף חדשה (באיה אורך שהוא רוצה).
• אם המשתתף הצליח לבטל את הכישוף על"י יצירת מילה כישוף חדשה, הוא מקבל אליו את מילת הכישוף הקודמת (ק,ו,פ) לערימת הניקוד שלו. הוא מושך קלפים מהקופה עד שיש לו שוב 6 קלפים ביד, ובכך מסיים את תורו. עכשיו תור המשתתף הבא לנסות ולבטל את מילת הכישוף החדשה.
• לא ניתן לבטל מילת כישוף בעזרת מילת כישוף קצרה יותר.

קלפי המשחק

קלפי אותיות הקסם

(כוללים את קלפי אותיות ערפל)

על קלפים אלה מופיעות אותיות הא"ב, ובאמצעותן ניתן להרכיב מילות כישוף. כל מכשף יכול בתורו להרכיב מקלפי אותיות קסם:

- מילת כישוף רגילה המתארת עצם מוחשי או דמות ומטילה כישוף על המכשף הבא בתור.



לדוגמה: אם נמצאות בידו של מכשף אותיות הקסם: ג, ת, ל, ו, ג, ת, ר, הוא יכול להרכיב מהן את המילים: רגל, לוח, חתול וכדומה, אך אינו יכול להרכיב את המילים: לו, חוג, גלות, וכדומה, מכיוון שאינן מתארות עצם מוחשי.

- או אחת מ-4 מילות כישוף מיוחדות, מילים המייצגות את ארבעת הסודות הטבע: שלג, ערפל, אש וחול.



מילים אלו הן בעלות עוצמת כישוף חזקה ביותר. משתתף שהצליח להרכיב מילת כישוף מיוחדת, מקבל לערימת הקלפים שלו את הקלפים של מילת הכישוף הקודמת שהצליח לבטל (אפילו אם היא מורכבת מיותר אותיות) וגם את הקלפים של מילת הכישוף המיוחדת. הוא משלים לשישה קלפים ביד, ובכך מסיים את תורו.

קלפי אות ערפל

4 קלפי אות ערפל - משמשים בתפקיד ג'וקר ויכולים להחליף כל אות קסם, וכך ניתן בעזרתם להרכיב מילות כישוף רגילות ומיוחדות.
לדוגמה: ניתן להרכיב את מילת הכישוף המיוחדת "אש" על ידי קלף אות א' + קלף ערפל.



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

קלפי פעלולים

את קלפי הפעלולים ניתן להטיל בתחילת התור. מניחים אותם בערימה נפרדת. שימוש בהם לא מבטל את התור של

המשתתף אלא יוצר אפקט - כמפורט בהמשך. בסיומו התור חוזר למשתתף שהטיל את קלף הפעלולים ועליו להמשיך כרגיל.



קלף "סופת חול"
ברגע שמוטל קלף סופת חול, כל משתתף מחליף את הקלפים שבידיו עם הקלפים שבידי המשתתף שמשמאלו.



קלף "חומת אש"
הטלת חומת אש מבטלת את מילת הכישוף הנוכחית. המשתתף שהרכיב את מילת הכישוף הקודמת מקבל

לערימת הניקוד שלו את הקלפים שהרכיבו את המילה, ואילו המשתתף שהטיל את חומת האש מקבל קלף מהקופה במקום קלף חומת האש ותורו להרכיב מילת כישוף חדשה (באיה אורך שהוא רוצה).



קלף "כדור שלג"
מהרגע שהוטל כדור שלג, מתחיל סבב כדורי שלג - כל משתתף בתורו רשאי להניח בערימת

המיוחדים קלף כדור שלג אחד משלו ולקחת קלפים מהקופה לפי כמות קלפי כדורי השלג שהונחו בסבב הנוכחי. סבב כדורי השלג מסתיים כאשר התור חוזר למשתתף הראשון אשר ממשיך לשחק תור רגיל.

לדוגמה: שלושה מכשפים משחקים. מכשף א' הטיל כדור שלג (ומשך קלף מהקופה). מכשף ב' הגיב בהשלכת כדור שלג משלו (ומשך שני קלפים מהקופה), גם מכשף ג' הניח כדור שלג בתורו (ומשך שלושה קלפים מהקופה). התור חוזר למשתתף א' אשר משחק תור רגיל (מגן מפני מילת כישוף שהוטלה או מטיל מילת כישוף חדשה).

סיום המשחק

המשחק מסתיים כאשר נגמרים כל הקלפים בקופה ולאף משתתף אין עוד אפשרות להרכיב מילים.
• ניתן להקל על משתתפים (צעירים) ולאפשר להם לשחק עם שבעה קלפים במקום שישה.
• כאשר משחקים עם משתתפים צעירים מומלץ לשחק בקלפים פתוחים, לעזור להם בבחירת מילים ובכך לחזק את מיומנות השפה שלהם ולהעשיר את אוצר המילים שלהם במילים חדשות.

ניצחון

בסוף המשחק כל המשתתפים סופרים כמה קלפים יש בערימת הנקודות שלהם. המשתתף בעל מספר הקלפים הגבוה ביותר הוא המכשף המנצח.



SPELL A SPELL

A game by Inon Kohn
Design & Illustration: Ariel Laden
2-6 players
Ages 7 and up

Contents of the box

120 playing cards in total:
92 magic letter cards
4 Fog letter cards
24 spell cards, consisting of:
10 snowball cards
7 firewall cards
7 sandstorm cards

The idea of the game

After many years of heated debate, you have gathered to determine once and for all who is the strongest wizard. In this game, you cast your spells using magic letters, spell words and spell cards, in order to demonstrate your ability in the art of wizardry.

The winner

The player that remains the only active wizard in the game, when all other players have turned into bewitched wizards, is the winner wizard.

How to begin

Select a dealer to shuffle the deck of cards and deal eight cards, facing down, to each wizard. 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, with the player to the left of the dealer going first.

Game play

All wizards begin the game as active wizards. Active wizards try to cast spells in turn by either:
1) Playing letters cards to form a spell word. or
2) Playing a spell card.
If they can't cast a spell, they will just take a card from the draw pile.

The wizard places his magic letters face up and draws cards according to the number of letters used + one card.



example: a player using three letters to spell "cat" will draw 4 cards.

If he does not cast a spell, he must take a card from the draw pile, and then it is the next wizard's turn.

A wizard who has a spell word cast against him must resist it to remain an active wizard - otherwise he becomes a bewitched wizard!

Resisting a spell word

There are two ways of resisting a spell word:
- Discarding cards as the number of letter cards forming the spell word.
- Using a "firewall" card, if the spell word has four magic letters or less.

Example A:
A wizard has the following cards -



He forms the magic word CAR. The wizard to his left, must resist the spell. He has the following cards:



He can either play the firewall card, thus resisting the spell, or put three cards (it doesn't matter which ones) in the center of the table.

Bewitched wizard

A bewitched wizard is a wizard who fails to resist a spell word and therefore becomes what the spell word describes. In his turn a bewitched wizard takes only one card from the draw pile, which he may look at, but must then place upside down on the table.

A bewitched wizard may undo the spell and become active again in one of two ways:
- When he has eight upside down cards.
- By playing a firewall card (see Spell cards).



FogLetter



SandStorm



SnowBall



FireWall

Spell word

A word made up of magic letters that describes a real object.

for example - if the wizard has the magic letters: A,E,F,N,O,T, and X, he can form words from them, such as: NET, FOX, or ANT. But he can't form words such as: OF, EAT, or FATE, since they don't describe a real object.

Special spell words

Four words with a very powerful magic power. Each player can form from the magic letters one of the following words that are linked to the four following elements of nature:



Fog
(Air)



Sand
(Earth)



Snow
(Water)



Fire

A special spell word acts on all the players (apart from the wizard who casts it), and everyone must try to resist it. After casting a special spell word, the wizard who casts the word 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. A player cannot cast more than two special spell words in a row.

Letter cards



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



Fog letter card
A Fog letter can be used instead of any magic letter (used as a joker).

Spell cards

cards that cast special spells:



Sandstorm card
Changes the direction of the game (clockwise / counterclockwise). The wizard who casts this card takes three cards from the draw pile.



Firewall card
Resists any spell word formed with four letters or less. A firewall card cannot resist other spell cards. If a bewitched wizard has a "firewall" card, he may play it at the beginning of his turn, and take four cards from the draw pile, thus ending his turn. From this point on, he becomes an active wizard again.



Snowball card
The wizard who casts a "snowball" card gets a new card from the draw pile and his turn ends. It is then the next wizard's turn; if he has a "snowball" spell card, he can play it; then he also gets a card from the draw pile and it is the next wizard's turn, and so on. The wizard who does not respond with a "snowball" must discard as many cards from his hand as the number of "snowballs" that have been cast, and it is then the next wizard's turn.

Example B:

Three wizards play, wizard A casts a snowball, wizard B responds with his own snowball, and wizard C also casts a snowball. It is now wizard A's turn again, and he does not cast a snowball, he must therefore discard three cards. Wizard B continues the game.

The end of the game

The game ends when there is only one active wizard (the winner) and all other players have become bewitched wizards.

Scoring

A number of mini-games can be played with a cumulative score - in each such mini-game, the winning wizard gets 50 points, with another 10 points for each card that he holds. The others get 50 points and deduct 10 points for each card they have. The finishing time or the number of mini-games is decided in advance, and the winning wizard is the one with the most points.

Increasing the skill level

For players with a wide vocabulary, it is recommended to start the game with six cards and allow a bewitched wizard to return to the game after six turns.

The skill level in the game may be increased by limiting the content of the spell words to a number of categories, such as: Animals, trees, or vegetables.