

תפוס תקשר

FoxMind





תכולת המשחק

- 50 כרטיסי מאפיינים סגולים (שמות תואר)
- 50 כרטיסי עצמים כתומים (שמות עצם)
- 8 תופסני וואקום

משחק ל-4-2 משתתפים בגילאי 8+

משך המשחק: כ-20 דקות

איך ברצונכם ללמוד את חוקי המשחק?

- באמצעות ההוראות המקוצרות: עמוד 3
- באמצעות ההוראות המלאות: עמוד 6

הוראות מקוצרות

1. השתמשו בתופסני הוואקום שלכם, כדי להיות הראשונים שתופסים 2 כרטיסים הקשורים לכרטיס שנחשף!
2. לעצמים ישנם מאפיינים שאתם יכולים לקשר אליהם, לדוגמא: זוהר לירח או רטיבות לבוץ.
3. במשחק זה תצטרכו להשתמש ביכולות האסוציאטיביות שלכם כדי למצוא עצמים ומאפיינים הקשורים זה לזה - ולמעשה ליצור סטים.



4. מטרת המשחק היא למצוא הכי הרבה סטים של עצמים ומאפיינים, כמו באיור שמעל.

ישנן שתי דרכים לשחק:

● באפשרותכם לסדר את כרטיסי המאפיינים בריבוע במבנה של 4X4, עם הפנים מעלה, ולפתוח בכל תור רק כרטיס עצמים אחד.

או להיפך:

● אתם יכולים לסדר את כרטיסי העצמים בריבוע במבנה של 4X4, עם הפנים מעלה, ולפתוח בכל תור רק כרטיס מאפיינים אחד.

כך או כך עליכם למצוא סטים של שלושה כרטיסים המורכבים משני סוגי הכרטיסים: עצמים ומאפיינים.

המשחק הוא מהיר ומותח, מאחר וכל המשתתפים משחקים בו-זמנית ומנסים לתפוס את הכרטיסים באמצעות תופסני הוואקום.

שחקו 10 סבבים ואז בדקו מי מהמשתתפים זכה במירב הסטים - אותו המשתתף מנצח במשחק!

קלף פתוח
שביר



ערימת הקלפים
לפתיחה



ערימת הקלפים
של המבנה

הוראות בהרחבה

הגדרות

סט: 3 כרטיסים מקושרים מהם:

- שני כרטיסי מאפיינים וכרטיס עצמים אחד:
את שני המאפיינים ניתן לקשר לעצם.
- שני כרטיסי עצמים וכרטיס מאפיינים אחד:
ניתן לקשר את המאפיין לשני העצמים.

איך תדעו אם 3 כרטיסים מהווים סט תקף?

- שאלו את השאלה הבאה כאשר יש שני קלפי מאפיינים
וקלף עצמים אחד:
האם שני המאפיינים נוטים להוות תכונות של העצם?
- שאלו את השאלה הבאה כאשר יש שני קלפי עצמים וקלף
מאפיינים אחד:
האם המאפיין נוטה להוות תכונה של שני העצמים?

מתי הקשר רופף מדי והסט אינו תקף?

- כאשר נדיר או לא קיים מקרה בו אחד המאפיינים מהווה תכונה של אחד מהעצמים.

דוגמה א':

שני כרטיסי עצמים וכרטיס מאפיינים אחד:



זהו סט תקף - מדוע?

כיוון שגם סכין וגם עפרון הם חדים בדרך כלל.

דוגמה ב':

שני כרטיסי עצמים וכרטיס מאפיינים אחד:



זהו סט תקף - מדוע?

גם כוס וגם מטפחת יכולות להיות שקופות. לא כל הכוסות ולא כל המטפחות הן שקופות. אבל זו תכונה שכיחה לעצמים אלה.

סט תקף: צירוף שכיח, רגיל, מוכר
סט לא תקף: צירוף נדיר, לא שגרתית

דוגמה ג':

שני כרטיסי מאפיינים וכרטיס עצמים אחד:



זהו סט שאינו תקף - מדוע?

נעליים הן לרוב נוחות, אולם חריג שנעליים יהיו שבירות. ניתן להעלות על הדעת איזו נעל שכזו, אך מדובר במקרה יוצא דופן שאינו מאפיין נעליים כלל.

הכנת המשחק

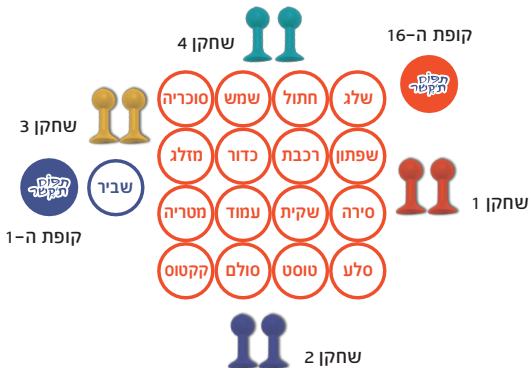
- הפרידו בין כרטיסי המאפיינים (סגולים) לכרטיסי העצמים (כתומים) וערבבו בנפרד את כל אחת מהערימות.
- בחרו אילו כרטיסים יהיו גלויים במרכז השולחן ואילו ייחשפו אחד אחד. אפשר שכרטיסי העצמים יהיו במרכז, וכרטיסי המאפיינים בערימה לצדם, ואפשר ההפך.
- בהתאם לבחירתכם, הניחו 16 כרטיסים גלויים במרכז, במבנה של 4x4, ואת יתר הכרטיסים מאותו הסוג הניחו לצידם בערימה עם הפנים מטה. נקרא לערימה זו קופת ה-16.
- לצד קופת ה-16 הניחו בערימה את הכרטיסים מהסוג השני, ונקרא לערימה קופת ה-1.
- וודאו שלכל משתתף יש 2 תופסני וואקום באותו הצבע.

כיצד משחקים?

- החליטו מי הראשון שיהפוך כרטיס מקופת ה-1.

בסבב הבא זה שלשמאלו יהפוך ולאחר מכן הבא משמאלו וכן הלאה למשך 10 הסבבים במשחק.

- המשתתף שנבחר חושף את הכרטיס העליון מקופת ה-1 ומניח אותו לצדה. עליו לחשוף את הכרטיס, כך שכל המשתתפים יראו את צדו השני באותו הזמן.



● לאחר מכן, כל המשתתפים, בו-זמנית, מנסים לזהות 2 כרטיסים שקשורים לקלף שנחשף. משתתף שמאתר 2 כרטיסים קשורים צריך לתפוס אותם בזריזות באמצעות תופסני הוואקום שלו ולהכריז "קשור!"

שימו לב שעליכם לתפוס את שני הכרטיסים ביחד ולא אחד ואחר-כך את השני, לכן מומלץ להחזיק תופסן אחד ביד ימין ותופסן שני ביד שמאל. אי אפשר לתפוס כרטיס אחד ואז לחפש אחר כרטיס נוסף מתאים. משתתף שבכל זאת פעל כך, ממתין מחוץ למשחק בסבב הבא (גם אם יש רק 2 משתתפים).

כמה דברים שעשויים להתרחש בשלב איתור הסט:

1. אף אחד מהמשתתפים לא מצליח לאתר סט. במקרה כזה הופכים כרטיס חדש מקופת ה-1 והמשחק ממשיך. לא מתחשבים בכרטיס הקודם, גם לא מבחינת מספר הסבבים ששוחקו.
 2. משתתף אחד תפס 2 כרטיסים והכריז "קשור!", אז המשחק נעצר וכל המשתתפים בוחנים את הסט שמצא.
- אם המשתתפים מזהים מיד שמדובר בסט תקף, המשתתף

שמצא את הסט לוקח אליו את 3 הכרטיסים שמרכיבים אותו.
משלימים שני קלפים מקופת ה-16, במקום אלה שנכללו בסט
וממשיכים לסבב הבא.

● אם המשתתפים סבורים שהסט אינו תקף, על המשתתף
שמצא אותו להסביר להם מדוע לדעתו המושגים בסט
קשורים ולעשות זאת ללא השתהות.

- במידה ויתר המשתתפים השתכנעו: מתייחסים לסט כאל
סט תקף והמשתתף שמצא את הסט לוקח אותו אליו.
- במידה ואף אחד מהמשתתפים לא השתכנע: מתייחסים
לסט כלא תקף, המשתתף מחזיר את הקלפים למרכז
השולחן וממתין סבב אחד לפני שהוא חוזר למשחק.
- במידה ויתר המשתתפים חלוקים בדעתם: עורכים הצבעה
בה המשתתף שמצא את הסט לא מצביע. דעת הרוב
קובעת אם הסט יחשב תקף או לא.
אם ההצבעה מסתיימת בתיקו, המשתתף יכול להצביע
ו"לשבור את התיקו".

3. אם יותר ממשתתף אחד מכריז "קשור!", בודקים כל סט
בנפרד וכל משתתף שמצא סט תקף - זוכה בסט.

הכרטיס מקופת ה-1 יכול להגיע רק למשתתף אחד, לכן קחו עוד כרטיסים באופן אקראי וסמלי, כך שכל משתתף שמצא סט תקף יקבל 3 כרטיסים.

- מתי משתתף צריך להמתין סבב אחד מחוץ למשחק?
-כשמשתתף תפס רק כרטיס אחד ולא שניים יחד

או

-כשמשתתף הכריז "קשור!" בטעות

או

-כשמשתתף מצא סט שאינו תקף

סיום המשחק וניצחון

- לאחר 10 סבבים של המשחק סופרים מי מהמשתתפים זכה במירב הסטים - אותו המשתתף מנצח במשחק!
- אם ישנו תיקו שחקו סבב נוסף עד ל"שבירת התיקו".

גירסה למשתתפים צעירים

- חלקו לכל משתתף רק תופסן וואקום אחד ובכל סבב עליכם למצוא רק כרטיס אחד קשור. כלומר בצורת משחק זו יוצרים סטים של 2 כרטיסים.



www.FoxMind.co.il

Scoring and Winning the Game

- The player with the most sets at the end of 10 rounds wins the game
- If there is a tie for the winner, play another round until there is a winner

Easier Modification for Younger Players

- Use one suction cup and just find one card that is related

YOU ARE A SUCKER

Whenever a player or players:

Suction up only 1 card

or

Say 'AKIN' in error – with an invalid set

or

Suction up a set that is not valid

These players miss the next round

SUCTIONING ETIQUETTE

When you are looking for the sets, you need to suction the two cards up at the same time. You can't just suction up one card and hold onto it while trying to find another. If you do this, you lose your turn in the next round – even if there are only two players!

there is a disagreement, then the player who suctioned up the cards wins the set.

3. 'AKIN' is spoken simultaneously by more than one player and they have valid sets. In this case the round stops and these players each win sets. Because the card from the Draw Deck can go only to one player, take another card from this deck for the final counting.

B. If other players don't think this is a valid set, then the player who has selected the two cards must explain immediately why this is indeed a set.

- If the other players understand and agree with the relationship, then the set is placed beside the player and new grid cards are placed down into the empty spots. Then the next round starts.
- If one or more players don't agree with the explanation, all players vote.
 - If the player with the set wins the vote, then they keep the set.
 - If the player with the set loses the vote, then they place the cards back into the grid and this player misses the next round.
 - If there is a tie, then the tie goes to the player who identified the set.
 - Special Case: If there are only two players and

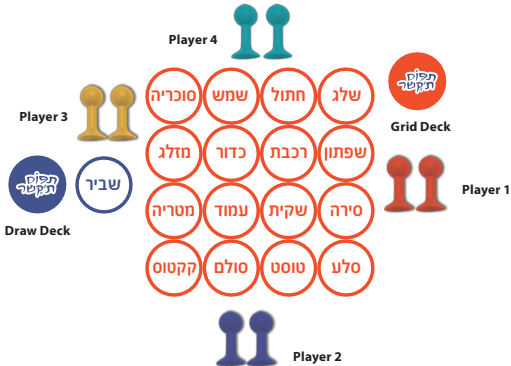
- Players try to identify two cards that are related – or akin – to the flipped over card and pick these up quickly with their suction devices and say 'AKIN'.

A few things can possibly happen now:

1. No one is able to identify a set. If this occurs, a new card is flipped over from the draw deck and this counts as one round.
2. One player who has suctioned up two cards calls out 'AKIN'. So, the round stops and the set is examined by all players.
 - A. If the other players immediately recognize that this is a valid set because the cards are related, then the set is placed beside the player and new cards from the Grid Deck are placed into the grid. Then the next round starts.

Game Play

- Decide who will flip over the first card and rotate this responsibility in a clockwise manner after each round
- Flip over the card from the draw deck



Game Setup

- Separate the Quality Cards from the Object Cards and place into two decks and shuffle each deck well.
- There are two ways to play the game: laying Quality Cards onto the play area and flipping over Object Cards from a deck or vice versa.
- Decide which way you are going to play and place one set of cards face up into a 4 x 4 card grid on the playing area. Move the remainder of those cards to one side, face down (GRID DECK).
- Place the other set of cards to the other side, face down (DRAW DECK).
- Make sure each player has two suction cups in the same color.

Example C:

2 Quality Cards and 1 Object Card



Here's an Invalid Set Why?

- Shoes are commonly comfortable, otherwise you wouldn't wear them
- Shoes are not commonly fuzzy although in rare situations they may look fuzzy
- This is why this is an invalid set – one relationship is valid but the other is a rare occurrence

Example B:

2 Object Cards and 1 Quality Card



Here's a Valid Set

Why?

- Both a glass and a scarf can be clear. Now, are all glasses and all scarves clear? No, but it is a common feature of both objects
- It is not rare for a glass to be clear and it is not rare for a scarf to be clear.

Valid: common, usual, not rare

Not Valid: uncommon, unusual, rare

When you explain the relationship, is your explanation valid?:

- It is valid if it passes the test of being common or usual or not rare
- It is not valid if it is uncommon or unusual or rare

Example A:

2 Object Cards and 1 Quality Card



Here's a Valid Set

Why?

Both a knife and pencil are *usually* pointy

Complete Rules

Game Definitions

A Set:

- Three cards in groupings of either
2 Quality Cards and 1 Object Card or
2 Object Cards and 1 Quality Card
- The cards in the set are all related or 'Akin'

How do you know if a set has cards that are related?:

- Ask this question when you have 2 Quality Cards and 1 Object Card in a set:
 - Are both qualities a key feature of the object?
- Ask this question when you have 2 Object Cards and 1 Quality Card in a set:
 - Is the quality a key feature of both objects?



Draw Deck



Grid Deck

There are two ways to play:

You can place the Quality Cards face up in a 16-card grid (4x4) and turn over Object Cards one at a time

or

You can place the Object Cards face up in a 16-card grid (4x4) and turn over the Quality Cards one at a time

Either way you choose to play, you're trying to get a set of 3 cards using both types of cards.

The game play is fast and furious because you use suction cups to pick up the cards.

Play 10 rounds, and the player with the most sets wins the game.

Rules Overview

- Use suction cups to pick up cards that are related (or 'akin') to the turned over card before your opponents can!
- Objects have qualities that you associate with them - whether it's the wet quality of mud or the way the moon glows.
- In this game, you use association skills to identify qualities and objects that are related – these form sets.



- The goal of the game is to be the first player each round to put together a set of objects and qualities as shown in the illustration above.

Game Contents

50 Quality Cards

50 Object Cards

8 Suction Cups

Players

2 – 4 players

age 8 – 99

Game Time

20 minutes

Ways To Learn How To Play

Rules Quick Overview **Page 3**

Complete Rules **Page 6**

Video Rules on [youtube.com/funnybonetoys](https://www.youtube.com/funnybonetoys)

AKIN

FoxMind

