



בול 10

משחק מאת: אילת פנואלי
איורים: ארי רון
2-8 משתתפים, גילאי 5 ומעלה

תכולה

100 קלפים מהאגדות, לכל אחד מהם ערך מספרי:
0 (4 קלפים), 1-9 (10 קלפים מכל אחד), 10 (6 קלפים מכל אחד).

מטרת המשחק

לצבור את כמות הקלפים הגדולה ביותר.

מהלך המשחק

מערבבים את הקלפים היטב. כל שחקן מקבל שלושה קלפים. שאר הקלפים מונחים במרכז, הפוכים, זו הקופה. השחקן הראשון בוחר קלף ומניחו על השולחן. כך נפתחת ערימת המשחק ונקבע ערך הערימה ההתחלתי (על פי הערך הרשום על הקלף). לאחר מכן הוא לוקח קלף חדש מהקופה, כך שיהיו בידו

- אינו חייב) לבחור להשאיר את ערך הערימה ללא שינוי.
- שחקן המניח קלף שערכו שווה לערך הערימה יכול (אך אינו חייב) לבחור לאפס את ערך הערימה.
- הנחת קלף 0 מאפס את ערך הערימה.

כשניתן להשתמש בכמה כללים השחקן יכול לבחור באיזה להשתמש.

לדוגמה: אם ערימה נפתחה עם קלף 4, והשחקן שתורו לשחק מניח גם הוא קלף 4, יש 3 אפשרויות:

1. הוא יכול להחליט שערך הערימה החדש הוא 8 (כי $8=4+4$)

2. הוא יכול להחליט שערך הערימה החדש הוא 4 (מקרה מיוחד מס' 2: הנחת קלף הזהה לקלף העליון מאפשרת למשתתף לבחור שלא לשנות את ערך הערימה). או:

3. הוא יכול להחליט שערך הערימה החדש הוא 0 (מקרה מיוחד מס' 3: הנחת קלף שערכו זהה לערך הערימה מאפשרת לאפס את ערכה).

סיום המשחק

לאחר שבקופה לא נותרו קלפים, המשחק ממשיך עד שהקלפים ביד נגמרים. הקלפים שנותרו על השולחן אינם נספרים. המנצח הוא השחקן שצבר את כמות הקלפים הגדולה ביותר.



שוב שלושה קלפים. השחקן השני מניח קלף שבחר מידו על הערימה ולוקח קלף מהקופה, וכן הלאה, עד סיום הסיבוב. שחקן המניח קלף חייב להכריז בקול את ערך הערימה החדש.

מלבד המצבים המיוחדים, כל קלף המונח על השולחן מעלה את ערך הערימה בערך הרשום על הקלף. הסיבוב מסתיים כאשר ערך הערימה מגיע ל-10 (או עובר את ה-10), ואז אחד השחקנים זוכה בכל הקלפים שבערימה לפי הפירוט:

אם ערך הערימה הוא בדיוק 10

השחקן שהניח את הקלף האחרון זוכה בכל הערימה ומניח אותה לצידו. הקלפים האלה יצאו מהמשחק (אבל ייספרו בסיום כדי לקבוע מי המנצח).

אם ערך הערימה מעל 10

השחקן האחרון שהניח קלף זוכה בערימה. מתחילים סבב חדש. השחקן שזהו תורו מניח קלף לפי בחירתו, ומתחיל ערימת משחק חדשה.

מקרים מיוחדים

- כשמניחים קלף 5 ניתן להחליט אם הסכום גדול ב-5 או קטן ב-5. הסכום חייב להיות לפחות אפס ולכל היותר עשר. שימו לב כי כלל זה הופך את 5 ל"ג'וקר" שניתן להניחו תמיד.
- שחקן המניח קלף זהה לקלף העליון בערימה יכול (אך

Perfect 10



Game by: Ayelet Pnueli
Illustrations: Ari Ron
For 2 to 8 players, ages 5 and up.

Game content

100 fairytale game cards, each with different value:
0 (4 cards), 1-9 (10 of each), 10 (6 cards).

Aim of the game

Whoever reaches TEN as often as possible and has collected the most cards by the end of the game, wins.

Game set-up

Shuffle the cards and then give each player three of them to take in his hand.
Form a draw pile in the middle of the table from the remaining cards.

Game Play

The first player begins. You play clockwise in turns. He chooses one of his cards and plays it on the middle,

thus creating the first value of the round.

The second player plays a card on the one that was played and so forth.

Each time a player places a card on the middle pile, he declared the pile value out loud and then takes a new card from the draw pile so he always had three cards in hand.

Whoever plays a card adds its value to the cards already laid out – until TEN is reached or exceeded and then the round ends and one of the players wins all the cards in the pile.

Whoever **reached the pile value TEN** should "10" and gets all the cards in the pile.

If the pile value is **higher than TEN**, the player before him wins the cards.

After a winning round, the next player starts all over again by placing a new card.

Special cases

- When placing a 5 card one can choose to add or subtract it from the pile value. However, the pile value may never be less than zero or more than ten. Note that this makes the 5 card a joker card that can be placed at all times.
- When a player places a card with the same value as the top card on the pile, he can choose to maintain the current pile value (not obligatory)

- When a player places a card that equals the current pile value, he can choose to reset the value of the pile to zero (not obligatory).
- Placing a "zero" card resets the value of the pile to zero. If a player can use several rules in a certain situation he can choose which one of the rules to use.

For example: if the pile starts with a 4 card, and the next player also places a 4 card on top of this card, there are 3 options:

- He can decide that the new pile value is 8 (adding the value of the cards as usual: $4+4=8$)
- He can decide that the new pile value is 4 (special case no. 2: placing an identical card to the one on top of the pile allows you to leave the pile value unchanged).
- Or, he can decide that the new pile value is zero (special case no. 3: placing a card that equals the current pile value allows you to reset the value of the pile to zero).

Game End

The game ends when all of the cards from the draw pile and also those on hand have been used up. The cards that were left on the middle pile are not counted.

The winner is the player who has won the most cards.