## סיום המשחק

המשתתף הראשון שמצליח לצבור 11 אבני חן או יותר מנצח במשחק! כללים נוספים
» אם משתתף לא שם לב וזרק קלף שעימו יכול היה לאסוף קלף/קלפים מהמרכז,
 הנוספים ולאחר מכן לשחק את תורו.
ק הם עורכים ביניהם סבב שובר שיוויון. קדי ליהנות ממשחק ממושך יותר המשתחפים יכולים לסכם ביניהם מראש שכדי לנצח יש לצבור כמות גדולה יותר של אבני חן.

 בין הקלפים שבמרכז נמצא קלף בעל ערך מספרי זהה. במקרה זה חייבים לאסוף את הקלף בעל הערך הזהה

 שיקלו אם כדאי לכם להחזיק בכל הקלפים באותו צבע או לזכות בקלפים מצבעים שונים, שכן מספיק שיהיו בידכם רוב הקלפים מאותו צבו לוע כדי לזכוח באו באבן החן.
 להוסיף קלף לקלפים שבמרכז. כדאי לקחת בחשבון, שכאשר סכום הקלפים שבמרכז הוא 10 או פחות, קיים סיכוי שהמשתתף הבא בתור יאסוף את כל הקלפים מהשולחן ויזכה מיד באבן חן.
ישנה חשיבות רבה לסיום הסבב, מכיוון שפעמים רבות המשתתף האחרון שצובר קלפים, מקבל קלפים נוספים רבים, דבר שעשוי לשנות את אופן חלוקת אבני החן.


דוגמה:
בעזרת הקלף 7 ניתן לאסוף 7 נוסף מהשולחן או את הקלפים 3 ו-4 מן הקלפים שבמרכז
» כאשר משתתף לא יכול לאסוף קלפים לקופתו, או כשהוא בוחר לא לעשות זאת, עליו להוריד קלף מידו ולהוסיפו לקלפים הגלויים על השולחן. קלף זה יוכל לשמש לאחר מכן את יתר המשתתפים במהלך הסבב איסוף הקלפים מחבצע על פי ערכם המספרי, ללא חשיבות לצבעם.

 שהיו גלויים על השולחן. במקרה כזה יש לקרוא בקול "אוצרות!" ולקבל מיד אבן חן.

כיצד זוכים באבני חן?
בסיום כל סבב מחלקים 5 אבני חן בלבד בין המשתתפים באופן הבא. 1 ו 1 למשתחף שזכה ברוב הקלפים ק 1 למשתתף שזכה ברוב קלפי הספיר (כחולים) 1 ל 1 למשתחף שזכה ברוב קלפי האודם (אדומים) 1 למשתחף שוכה ברוב קלפי האומרגהד (ירוקים) < 1 למשתחתף שזכה בקלף הצהוב
אם בקטגוריה מסוימת ישנו שיוויון,כלומר אין משתתף אחד שמחזיק ברוב הקלפים בקטגוריה, אדי אף משתחף אינו דוכה באבן החן עבור אותה קטגוּ שוריה שוּ בחלוקת האבנים, אין כל חשיבות לצבע האבן.

סיום הסבב
סבב מסחיים כאשר לא נותרים קלפים בקופופה
 שנותרו במרכז. כעת הגיע הזמן לבדוק מי מוביל באיזו קטגוריה ולחלק את אבני החן! כדי להחחיל סבב חדש, מערבבים יחד את כל הקלפים שנצברו על ידי המשתחפים

עשחק מאת: מייקל פרש עיצוב ואיור: אריאל לידן 2-4 משתתפים, בגילאי 7 ומעלה

תכולת המשחק
/ חפיסה של 40 קלפים, מתוכם:
1 קלף יהלום (בצבע צהוב), 3 קלפי אבני אזמרגד (בצבע ירוק),
9 קלפי אבני אודם (בצבע אדום), 27 קלפי אבני ספיר (בצבע כחול).
50 אבני חן צבעוניות
מטרת המשחק
להיות המשתחף הראשון שמצליח לצבור 11 אבני חן.
מהלך המשחק
 בערימה במרכז השולחן כך שישמשו כקופה. בסבב הראשון המשתתף הצעיר ביותר הוא זה שמחלק לכל משתתף 3 קלפים כשפניהם מטה ופותח 4 קלפים נוספים





 בהתאם. לאחר מכן ממשיכים אל הסבב הבא עד שאחד המשתתפים מצליח לצבור

## HREA <br> Briflemin Fur

Game by: Michael Ferch
Design \& Illustrations: Ariel Laden
2-4 players, aged 7+

## Game Content

$\diamond$ A deck of 40 cards with: 1 diamond card (Yellow), 3 emerald cards (Green), 9 ruby cards (Red), 27 sapphire cards (Blue)
50 plastic gemstones

## Game Object

To be the first player to win 11 gemstones

## Game Play



The game is played in several rounds, and each round consists of several turns. Shuffle all the cards and place them face-down in the middle of the table as the draw pile. The youngest player deals on the first round 3 cards face down to each player and flips 4 more cards face up in the center of the table. The player on the left of the dealer begins and play proceeds clockwise. Each player, in turn, reveals one card from his hand and tries to win cards, as explained below (see "Winning Cards"). The turn ends when all players have played all the cards in their hands. They will then be dealt 3 cards more and the round will continue. When the deck runs out, the round ends and is scored.

## Winning Cards

Each player reveals on his turn, one card from his hand:
$\diamond$ If the card value equals to another card on the table, he can collect both cards and keep them faced down in front of him
If the card value equals the sum of 2 or more cards on the table, he can pick all these cards to his private pile.

## Example:


with the card 7, a player can pick another card valued 7, OR two cards valued 3 and
When a player cannot pick any card from the table or chooses not to do so, he simply adds one of his cards to the open cards on the table. This card can be used by other players.
Note: during the game the cards are collected according to their values, regardless of their colors. But at the end of the round the colors determine the gemstones distribution!
$\Delta$ You can win an extra gemstone, if on your turn you manage to collect al the cards left on the table. You have to shout "TREASURES!" and then you immediately get one gemstone from the pot.

## Winning Gemstones

At the end of each round, up to 5 gemstones will be handed out, as follows $\checkmark 1$ gemstone for the person who picked up the most cards in total
$\checkmark 1$ gemstone for the person who picked up the most sapphire cards (blue) $\Delta 1$ gemstone for the person who picked up the most ruby cards (red) 1 gemstone for the person who picked up the most emerald cards (green) 1 gemstone for the person who picked up the diamond card (yellow) If 2 or more players are tied for a category, no one gets the gemstone for this category.
Round End A round ends when there are no cards left on the draw pile. At the end of the round, the last player to collect cards from the table, wins all the cards left on the table. Now it is time to count the cards and distribute the gemstones! To start the next round, all the cards collected by the players are shuffled together. The deal passes to the left and a new round is dealt in the same manner as the first. The game continues until a player can be declared as the winner!

## Game End

The game ends when one of the players collects 11 gemstones or more. This player is the winner!

## Additional Rules

It may happen that a player throws a card down without realizing that he could have used it to pick up one or more cards. In this case, the next player can do so in his place and then play his own turn.
In case of a tie at the end of a game (for example: 2 players have each won 12 precious stones), one or more additional rounds must be played only between the players who are tied, until there is a winner.
To enjoy a longer game, the players can decide before the beginning of the game, to increase the number of gamestones required to win.
$\diamond 4$ players can also play in 2 teams of 2 players. All gemstones collected by the team members will be counted together.
$\triangleleft$ Advanced rules (optional): if the card played exactly matches a card on the table , that card must be collected - the player cannot choose to capture other cards instead, even if their total adds up to the card they played.
Tips
$\diamond$ Try to remember which cards have already been played during a round, particularly the diamond, emerald, and ruby cards
$\Delta$ There is no advantage to taking further cards in a category once it is certain who will have the majority. Thus, if one player already has two emeralds, you would prefer to take another card rather than the last emerald if you have a choice.
$\diamond$ It is not always correct to collect a card when you can do so. Leaving cards with lower than 11 total value on the table potentially allows the next player to collect them all and score a point.
End-of-round planning is crucial, because the last player to collect a card gets the remaining cards for free.

