בקופותיהם הפרטיות. בסבב החדש, המשתתף ששיחק ראשון בסבב הקודם הוא אשר יחלק את הקלפים והמשתתף שלשמאלו ישחק ראשון. המשחק ממשיך באותו האופן עד שניתן להכריז על מנצח!

### 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, המשתתף הבא בתור יכול לאסוף את הקלף שהושלך יחד עם הקלף/הקלפים הנוספים ולאחר מכן לשחק את תורו.
  - → במקרה שבסיום המשחק מספר משתתפים זכו ב- 11 אבני חן או יותר, הם עורכים ביניהם סבב שובר שיוויון.
- כדי ליהנות ממשחק ממושך יותר המשתתפים יכולים לסכם ביניהם מראש שכדי לנצח יש לצבור כמות גדולה יותר של אבני חן.
  - ארבעה משתתפים יכולים גם לשחק בזוגות. צמד נגד צמד. 🔸
- חוק אפשרי למתקדמים: לא ניתן לאסוף קלפים היוצרים את סכום הקלף שבידך אם בין הקלפים שבמרכז נמצא קלף בעל ערך מספרי זהה. במקרה זה חייבים לאסוף את הקלף בעל הערר הזהה.

- 🔸 השתדלו לזכור את הקלפים שכבר שוחקו במהלך הסבב. שימו לב במיוחד לקלף היהלום הצהוב, לקלפי האזמרגד והאודם.
- שיקלו אם כדאי לכם להחזיק בכל הקלפים באותו צבע או לזכות בקלפים מצבעים שונים. שכן מספיק שיהיו בידכם רוב הקלפים מאותו צבע כדי לזכות באבן החן.
- במהלך המשחק עולה לעיתים התלבטות האם לאסוף קלפים לקופתך הפרטית, או 🔸 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 אופו חלוקת אבני החו.



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 מכו את יתר המשתתפים.
- 🔸 במהלך הסבב איסוף הקלפים מתבצע על פי ערכם המספרי. ללא חשיבות לצבעם. אולם לצבע ישנה חשיבות בסיום הסבב, מכיוון שעל פיו נקבעת חלוקת אבני החן.
- תוכלו לזכות באבן חן נוספת אם הצלחתם בתורכם לזכות בכל הקלפים שהיו גלויים על ה<mark>שולחן. במקרה כזה יש</mark> לקרוא בקול "**אוצרות!**" ולקבל מיד אבן חן.

### כיצד זוכים באבני חו?

- בסיום כל סבב מחלקים 5 אבני חו בלבד ביו המשתתפים באופו הבא: ו למשתתף שזכה ברוב הקלפים ♦
  - 1 למשתתף שזכה ברוב קלפי הספיר (כחולים)
  - 1 למשתתף שזכה ברוב קלפי האודם (אדומים)
  - 1 למשתתף שזכה ברוב קלפי האזמרגד (ירוקים)
    - 1 למשתתף שזכה בקלף הצהוב

אם בקטגוריה מסוימת ישנו שיוויון, כלומר אין משתתף אחד שמחזיק ברוב הקלפים בקטגוריה, אזי אף משתתף אינו זוכה באבן החן עבור אותה קטגוריה. בחלוקת האבנים, אין כל חשיבות לצבע האבן.

## סיום הסבב

סבב מסתיים כאשר לא נותרים קלפים בקופה.

בסיום הסבב המשתתף האחרון שזכה בקלפים לקופתו הפרטית זוכה גם בקלפים שנותרו במרכז. כעת הגיע הזמן לבדוק מי מוביל באיזו קטגוריה ולחלק את אבני החו! כדי להתחיל סבב חדש. מערבבים יחד את כל הקלפים שנצברו על ידי המשתתפים





משחק מאח: מייקל פרש עיצוב ואיור: אריאל לידו 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).
  - אבני חו צבעוניות 🔸

## מטרת המשחק

להיות המשתתף הראשון שמצליח לצבור 11 אבני חן.

# מהלך המשחק

המשחק מתנהל בסבבים. כדי להתחיל מערבבים את <mark>קלפי המשחק ומניחים אותם</mark> בערימה במרכז השולחן כך שישמשו כקופה. בסבב <mark>הראשון המשתתף הצעיר ביותר</mark> הוא זה שמחלק לכל משתתף 3 קלפים כשפניהם מטה ופותח 4 קלפים נוספים גלויים במרכז השולחן. כל משתתף בתורו חושף קלף אחד מידו ומנסה לזכות בקלפים כמתואר בהמשר (ראה "כיצד זוכים בקלפים?").

המשתתף שיושב לשמאלו משחק ראשון והסבב ממשיך בכיוון השעון.

לאחר שכל הקלפים שבידי המשתתפים שוחקו, מחלקים 3 קלפים נוספים לכל משתתף וכן הלאה עד שלא נותרים קלפים בקופה ובזאת מסתיים הסבב. בסיום הסבב מסכמים את הניקוד שצבר כל משתתף ומחלקים את אבני החן <mark>בה</mark>תאם. לאחר מכן ממשיכים אל הסבב הבא עד שאחד המשתתפים מצליח לצבור .11 אבני חן או יותר

## כיצד זוכים בקלפים?

כל משתתף בתורו חושף קלף אחד מידו:

- אם קלף זה זהה בערכו לקלף גלוי אחר הנמצא במרכז, הוא יכול להוסיף את הקלף 🔶 שחשף ואת הקלף מהמרכז לקופתו הפרטית.
  - אם הקלף שהוא מחזיק בידו מהווה סכום של שני קלפים או יותר. ביו הקלפים שבמרכז, הוא יכול לאסוף את כולם לקופתו.



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

# **Game Content**

- ♦ 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:

- 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.







# with the card 7, a player can pick another card valued 7, OR two cards valued 3 and 4

- 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!
- You can win an extra gemstone, if on your turn you manage to collect all 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:

- 1 gemstone for the person who picked up the most cards in total
- ♦ 1 gemstone for the person who picked up the most sapphire cards (blue)
- ♦ 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.
- ♦ 4 players can also play in 2 teams of 2 players. All gemstones collected by the team members will be counted together.
- ♦ 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.

- Try to remember which cards have already been played during a round, particularly the diamond, emerald, and ruby cards.
- ♦ 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.
- 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.