

# צ'יקו

## הוראות המשחק

Game Idea by Reiner Knizia

### לשחק עם...

2 עד 5 משתתפים מגיל 6 ומעלה.

### מה תמצאו בקופסה?

05 קלפים, 2 קוביות והוראות המשחק. כמו כן, יש להצטייד בכלי כתיבה ונייר לרישום.

### בעקרון...

מטרת המשחק היא להיפטר מהקלפים שבידך, או לפחות לסיים את המשחק עם כמה שפחות נקודות. בתורו רשאי שחקן להיפטר מקלף אחד בלבד ולהניחו בערמת המשחק. הקלף חייב להיות זהה במספרו לקלף העליון או גבוה ממנו בדיוק ב-1. שחקן שאינו יכול לשחק חייב להחליט אם למשוך קלף מהקופה או לפרוש. מי שחושש פורש, ומי שמעריך שסיכוייו לשפר את מצבו טובים, מושך קלף וממשיך לשחק. ההחלטה לעולם אינה קלה וזה מה שעושה את המשחק הפשוט כל-כך לכאורה, לממתק מפתיע ומרגש בכל גיל.

### כיצד נערכים למשחק?

ערבבו היטב את הקלפים וחלקו 6 קלפים לכל משתתף. השחקנים מחזיקים את הקלפים בידיהם. את יתרת הקלפים הניחו במרכז כקופה עם פני הקלפים כלפי מטה. ליצירת תחילתה של ערמת המשחק פתחו את הקלף העליון בקופה והניחו אותו גלוי לצידה.

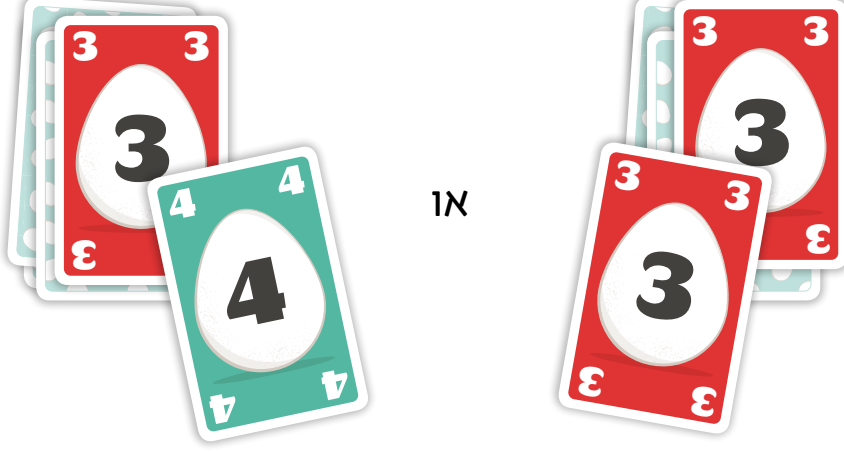
### מתחילים לשחק...

המשחק מתנהל על פני מספר משחקונים. הצעיר ביותר פותח את המשחק הראשון. התור מתקדם בכיוון השעון. כל שחקן בתורו צריך לבצע פעולה אחת בלבד מבין האפשרויות הבאות:

- להיפטר מקלף אחד ולהניחו בערמת המשחק.
- או: למשוך קלף מהקופה.
- או: לפרוש מהמשחקון.

### כיצד נפטרים מקלף?

מותר להיפטר רק מקלף אחד בתור. הקלף חייב להיות זהה במספרו לקלף העליון שבערמת המשחק או גבוה ממנו בדיוק ב-1. לדוגמה: כשבקופה יש 3, מותר להניח רק קלף 3 או 4.



אפרוח בא אחרי הקלף שמספרו 6. על אפרוח מותר לשים אפרוח או 1 (שמתחיל מחזור חדש).



ביצת הפתעה (יש אחת בלבד במשחק), היא קלף חופשי שמותר להניחו על כל קלף ומשהונח בערמת המשחק, הוא מקבל את הערך של הקלף הבא. לדוגמה: ביצת הפתעה שהונחה על 4 מקבלת ערך - 5. ביצת הפתעה שהונחה על 6 הופכת לאפרוח. ביצת הפתעה שהונחה על אפרוח מקבלת ערך - 1 וכולי



### מתי מושכים קלף?

שחקן שאינו יכול לשחק ומעוניין להמשיך במשחקון צריך למשוך קלף אחד מהקופה והתור עובר מיד לשחקן הבא.

### מתי פורשים מהמשחקון?

שחקן שאינו יכול או אינו רוצה לשחק וגם אינו מעוניין למשוך קלף, פורש מהמשחק. הפורש יניח את קלפיו לפניו בלתי גלויים, ויכריז: "פרשתי".

הערה חשובה: אם הקופה נגמרת, לא יוצרים קופה חדשה עם הקלפים של ערמת המשחק אלא ממשיכים לשחק ללא האפשרות למשוך קלפים ומי שאינו יכול לשחק חייב לפרוש.

### כיצד מסתיים משחקון?

משחקון מסתיים באופן מידי באחד משני המקרים:

- שחקן כלשהו נפטר מכל הקלפים שלו.
- כל השחקנים פרשו מהמשחקון.

שימו לב: אם כל השחקנים פרט לאחד פרשו, השחקן שנותר יכול להמשיך להיפטר מקלפים כל עוד הוא יכול לשחק אולם הוא אינו יכול עוד למשוך קלפים מהקופה. אם לא הצליח להיפטר מכל הקלפים שלו הוא פורש עם הקלפים שנותרו בידו והמשחקון מסתיים.

### חישוב הנקודות:

כל שחקן שנותר עם קלפים בתום המשחקון (בין אם פרש או לא), צובר לחובתו ניקוד השווה לסכום הקלפים שנותרו לו אולם קלפים בעלי אותו המספר נספרים רק פעם אחת. ערכו של האפרוח הוא 10 נקודות וערכה של ביצת הפתעה הוא כערכו של הקלף העליון בערמת המשחק בסיום המשחקון. לדוגמה: אם נותרת עם שלושה אפרוחים ושני קלפי 3, הניקוד שלך הוא 13 נקודות (10+3).

חשוב:

בתום כל משחקון כדאי לסכם את הניקוד המצטבר של כל שחקן.

### ומה עושים עם הקוביות?

שחקן שהצליח להיפטר מכל הקלפים שלו מסיים את המשחקון וכגמול על ההישג הוא זכאי להפחית נקודות מהניקוד שצבר לחובתו במשחקונים הקודמים. השחקן יטיל את שתי הקוביות ויפחית את סכומן מהניקוד שצבר. ערכן של כל פאות הספרות הוא המספר, וערכו של התרגול הוא 10.

לא ניתן להוריד את הניקוד מתחת לאפס. שחקן שמטיל מספר הגבוה מהניקוד המצטבר שלו יורד לאפס. שחקן שטרם צבר נקודות אינו מטיל קובייה.

### משחקון נגמר משחקון מתחיל...

לאחר שנרשמו התוצאות של כל השחקנים בדף הרישום, מערבבים היטב את הקלפים ויוצאים למשחקון נוסף. את המשחקון הבא מתחיל תמיד זה שהניח את הקלף האחרון בערמת המשחק.

### סיום המשחק:

המשחק מסתיים כשמישהו מהשחקנים הגיע או עבר 50 נקודות, וזה שצבר לחובתו את מספר הנקודות הנמוך ביותר הוא המנצח.

שחקו בהנאה

ריינר קניזיה