

ניחוישישי // הוראות המשחק

בחנו את יכולת החיזוי שלכם במשחק קלפים אסטרטגי ומהנה.
גיל: +10 / מספר השחקנים: 2-6 / משך המשחק: 20 דקות

תכולת המשחק: ☒

70 קלפי משחק, חוקי המשחק.
מהלך המשחק: כל שחקן מניח קלף מתוך הקלפים שברשותו במרכז השולחן, הקלף הגבוה עם הצבע הנכון, הוא המנצח בסיבוב. הפעילו את 'החוש השישי' ונסו לחזות מראש כמה פעמים תנצחו בכל סיבוב, אם הצלחתם תקבלו את הניקוד הגבוה.

הוראות המשחק:

חזו את מספר הזכיות שלכם בכל סיבוב וקבלו על כך נקודות. חשבו היטב! תחזית שגויה תוריד לכם נקודות. צאו לדרך, תוך שימוש נכון בקלפים המיוחדים. זכרו, גם הפסד מכוון מדי פעם, יכול להפוך את התחזית הראשונית שלכם למדויקת. השחקן שמצליח לחזות בצורה המדויקת ביותר את מספר הזכיות שלו בסיבובים, מנצח במשחק.
כל משחק מורכב מכמה סיבובים, בהתאם למספר השחקנים:

2	3	4	5	6	שחקנים
6	6	4	5	6	סיבובים

במשחק שבו משתתפים שני שחקנים, יש להוציא את כל הקלפים של אחד הצבעים מהמשחק.

תחילת הסבב: +

מערבבים את הקלפים ומחלקים לכל שחקן את מספר הקלפים על פי הטבלה שלהלן, כך שפניהם כלפי מטה:

2	3	4	5	6	שחקנים
15	14	14	13	11	קלפים

את הקלפים הנותרים מניחים כך שפניהם כלפי מטה במרכז השולחן, והופכים את הקלף העליון. שימו לב: הצבע של קלף זה הוא הצבע השליט עבור הסיבוב שיתחיל.

קלף התחזית:

הסתכלו על הקלפים שברשותכם ונסו לנחש כמה מהלכים אתם מצפים לנצח בסיבוב הזה, מתוך הנחה שהמספר הגבוה ביותר מהצבע השליט (ואחריו הצבע המבוקש, שיגיע בהמשך) הוא המנצח. אם אתם חושבים שאתם יכולים לנצח 4 מהלכים, קחו את קלף 4 שברשותכם והניחו אותו עם הפנים כלפי מטה על השולחן לפניכם. אם אין לכם 4, בחרו את הקלף הקרוב ביותר לאותו ערך, למשל 3. ה־3 הופך אז למספר היעד של המהלכים שאתם צריכים לנצח, כדי שהתחזית שלכם תתממש. זה גם יקבע את מספר הנקודות שתקבלו בסיבוב הזה, אם תצליחו לעמוד בתחזית.

קלף "החוש השישי" יכול לשמש כדי לחזות 6 או 9 מהלכים, מה שמעניק לכם סיכוי גבוה יותר להפוך את התחזית שלכם למדויקת.

מהלך המשחק

סיבוב מורכב מכמה מהלכים. כל השחקנים מוציאים בתורם (עם כיוון השעון) קלף אחד שברשותם ומניחים אותו עם הפנים גלויות על השולחן לפניהם.

שימו לב לכללים לבחירת הקלף:

השחקן הראשון יכול להתחיל עם כל קלף, ועל ידי כך הוא קובע את הצבע הנוסף של הסיבוב – הצבע המבוקש, נוסף לצבע השליט.

כל שחקן עוקב אחר הצבע המבוקש, כלומר עליו להוסיף קלף מאותו צבע, אם יש לו.

אם אין לו קלף מאותו צבע, ניתן לשחק עם קלף לפי בחירת השחקן. זה יכול להיות קלף גם מהצבע השליט. המהלך מסתיים כאשר כל השחקנים הניחו קלף אחד גלוי.

1



2



3



4



דוגמה: כחול הוא הצבע השליט, השחקן הראשון הניח קלף 3 צהוב, וצהוב הופך לצבע המבוקש; לשחקן השני לא היה קלף צהוב, אז הוא בחר להניח קלף גבוה מצבע אחר - 11 ירוק; השחקן השלישי הניח קלף מהצבע המבוקש - 5 צהוב; לשחקן הרביעי גם לא היה קלף מהצבע המבוקש, והוא הניח קלף נמוך מהצבע השליט - 2 כחול, ואיתו ניצח במהלך, משום שהיה לו את המספר הגבוה ביותר בצבע השליט.

מי ניצח במהלך?

מספר הקלף קובע את ערכו. קלף עם המספר 14 הוא בעל הערך הגבוה ביותר, וקלף עם הספרה 0 הוא בעל הערך הנמוך ביותר. הקלף המנצח הוא הקלף הגבוה ביותר בצבע השליט (הקלף הראשוני העליון מהקופה). אם אין קלף כזה במהלך, הקלף הגבוה ביותר של הצבע המבוקש מנצח (הצבע של הקלף הראשון שבו השתמש השחקן הראשון). כל שאר הצבעים נחשבים נמוכים יותר, גם אם הקלפים בעלי ערך גבוה יותר.

אם אתם המנצחים במהלך, קחו את הקלפים והניחו אותם כך שפניהם כלפי מטה בערימה. נפרדת מולכם, וכל אחד יוכל לראות כמה פעמים ניצחתם. המנצח מתחיל את המהלך הבא.

קלפי פעולה:

להלן כמה קלפים מיוחדים. הכללים שתוארו לעיל צריכים להיות מיושמים גם בעת משחק עם קלפי הפעולה:

קלף חסימה (X/0):

ניתן לשחק עם הקלף הזה כקלף רגיל, עם ערך של 0.

לחלופין אפשר לבחור להשתמש באופציית החסימה כדי לחסום כל קלף שהשתמש בו קודם לכן שחקן אחר. במקרה זה, יש להניח את קלף החסימה עם הפנים כלפי מטה על גבי הקלף שנבחר, ובכך מוציאים את שני הקלפים מהסיבוב. פעולה זו גם מבטלת את התכונה המיוחדת של אותו קלף שבוטל.



במשחק שבו משתתפים שני שחקנים, למעשה כל הקלפים חסומים על ידי פעולה זו: אף אחד לא מנצח במהלך, והקלפים מוצאים מהמשחק. השחקן שניצח במהלך הקודם מתחיל את המהלך הבא.

אם הקלף הראשון שהחל את הסיבוב נחסם, הקלף הבא שהשתמשו בו הופך להיות הצבע המבוקש. ניתן להשתמש רק בקלף אחד כקלף חסימה לכל מהלך. שימו לב: שחקנים אינם יכולים להתחיל מהלך באמצעות שימוש בתכונה המיוחדת של הקלף, אלא רק כ"ס".

קלף היפוך (4):

כאשר אחד השחקנים מניח קלף 4, לא הקלף הגבוה ביותר אלא הקלף הנמוך ביותר מנצח במהלך. קלפים בצבע השליט הם עדיין נחשבים לקלפים בעלי הערך הגבוה ביותר, ואחריהם הצבע המבוקש, גם אם המספר שלהם הוא הנמוך ביותר. למעשה, לאחר השימוש בקלף 4 - הקלף הנמוך ביותר של צבע אחר שאינו הצבע השליט או המבוקש, מנצח במהלך. אם שני קלפים או יותר הם שווים, הקלף הנמוך ביותר שבו השתמשו אחרון, מנצח במהלך. שני קלפי היפוך מבטלים זה את זה, והכללים הרגילים מיושמים.



דוגמה: כחול הוא הצבע השליט בסיבוב מסוים. השחקן הראשון מתחיל עם קלף גבוה (10) שהוא גם הצבע המבוקש, והשחקן השני משתמש בקלף היפוך (4) של צבע אחר. מאותו רגע, הקלף הנמוך ביותר מנצח במהלך. לשחקנים השלישי והרביעי גם אין קלפים מהצבע המבוקש, וכל אחד משחק עם קלף 1, השחקן הרביעי היה האחרון ששיחק עם הקלף הנמוך ביותר, והוא המנצח במהלך.

החוש השישי (6):

כאשר משחקים עם קלף 6, יש לבחור איזה ערך יש לקלף - 6 או 9, הבחירה תהיה קבועה עד סוף המהלך ולא ניתן לשנותה.



כרטיס הצצה (8):

אם מתחילים את המהלך כשחקן הראשון עם קלף 8, כאשר המהלך מסתיים, אפשר להציץ על קלף התחזית של המנצח.



זכיה כפולה (12):

אם נעשה שימוש בקלף 12 על ידי כל שחקן במהלך המהלך, הזוכה באותו מהלך יכול לבחור לחלק את הזכייה לשתי ערימות ולהרוויח שתי זכיות במקום אחת. הבחירה תהיה קבועה עד סוף המשחק ולא ניתן לשנותה.



סיום הסיבוב

הסיבוב מסתיים לאחר שנעשה שימוש בכל הקלפים. כל שחקן סופר את מספר הזכיות שלו, ולאחר מכן חושף את קלף התחזית שלו. אם השחקן חזה נכונה את מספר הפעמים שניצח, הוא מקבל ניקוד בהתאם למספר שעל קלף התחזית שלו. לחלופין, אם התחזית הייתה שגויה, השחקן מנכה את ההפרש בין מספר הזכיות שלו למספר שמופיע על קלף התחזית שלו ייתכן שלשחקן יהיה גם ציון שלילי.

דוגמאות:	ניבוי	זכיות	נקודות
	4	6	-2
	4	2	-2
	4	4	4
	6/9	7	-1

עם קלף ה"חוש השישי", שתי התחזיות – 6 ו-9 הן אפשריות. 6 הוא הקרוב ביותר ל-7, והתוצאה היא 1- נקודות. רשמו את הנקודות עבור כל שחקן והתחילו סיבוב חדש, השחקן שמשמאל לשחקן הפותח בסיבוב הקודם הוא כעת השחקן הפותח.

▲ מי מנצח?

השחקן עם הכי הרבה נקודות (או עם הכי פחות נקודות עונשין) בסוף הסיבוב האחרון, הוא המנצח במשחק.

□ גרסאות נוספות למשחק:

עבור שחקנים מתחילים:

שחקו בלי צבע שליט. שחקנים צריכים להמשיך עם הצבע המבוקש של השחקן הפותח, וכל הצבעים האחרים נחשבים לבעלי ערך נמוך יותר מהצבע המבוקש. על פי ההבדל בין הסיבובים שזכיתם בהם למספר שחזיתם מראש, יתקבלו הנקודות כדלקמן:

ההבדל	0	1	2	3	4	5 או יותר
נקודות	6	4	3	2	1	0

עבור שחקנים מתקדמים:

מספר נקודות קבוע: במשחק הרגיל, מספר הסיבובים הוא קבוע. עם זאת, ניתן להפוך את המשחק למאתגר יותר על ידי קביעה מראש בכמה נקודות צריך לזכות כדי לנצח במשחק. כלומר, המשחק יכול להסתיים לאחר כל כמה סיבובים, תלוי כמה נקודות צבר המנצח. לדוגמה, ניתן לקבוע שצריך לזכות ב-20 נקודות כדי לנצח במשחק. הפכו את הקלף השליט רק לאחר שכל השחקנים בחרו את קלף התחזית שלהם: במשחק הרגיל, קלף הצבע השליט מונח גלוי בתחילת הסיבוב. עם זאת, ניתן להפוך את המשחק למאתגר יותר על ידי הפיכת הקלף השליט רק לאחר שכל השחקנים בחרו את קלף התחזית שלהם. כך השחקנים לא יודעים איזה צבע הוא השליט עד לאחר שהם בוחרים את קלף התחזית שלהם. המשחק הופך למאתגר יותר, מכיוון שהשחקנים אינם יכולים לדעת מראש איזה צבע הם צריכים כדי לנצח בסיבוב.