

שיקוי בלאגן

מיועד ל-2-4 שחקנים
גילאי 7+

משחק קלפים קסום לכל המשפחה



תכולת המשחק

- 84 קלפים:
- 10 קלפי קדרות
- 10 קלפי מורים
- 18 קלפי תלמידים
- 46 קלפי שיקויים

מטרת המשחק

להיות הראשון שמצליח:

בשני שחקנים- להשלים קדרות ולהגיע ל-70 נקודות
בשלושה שחקנים- להשלים קדרות ולהגיע ל-60 נקודות
בארבעה שחקנים- להשלים קדרות ולהגיע ל-50 נקודות

איך מתחילים?

הפרידו את הקלפים לשתי ערימות לפי צבע גב הקלף:
קלפי קדרה - גב אדום.

קלפי משחק - גב כחול (כוללים שיקויים, קלפי פעולה וקלפים מיוחדים).
ערבבו היטב כל ערימה בנפרד.

פרסו את קלפי הקדרות כשהם הפוכים על השולחן ופתחו רק 3 קלפי קדרה - כל שחקן ינסה להשלים אותן במהלך המשחק.
חלקו לכל שחקן 5 קלפים מהקופה הכחולה. הקלפים מוחזקים ביד, סגורים.

מהלך המשחק

השחקן הקטן מתחיל והמשחק נמשך עם כיוון השעון.

כל שחקן רשאי לשחק בתורו פעולה אחת בלבד מהאפשרויות הבאות:

- להניח קלף שיקוי גלוי על השולחן לפניו ואם יש לו שלושה שיקויים גלויים מתאימים לאחת הקדרות הוא יכול לקחת אותה אליו.
- אם יש לו כבר 3 שיקויים גלויים מתאימים הוא יכול לקחת את הקדרה בלי לבצע פעולה, תהיו ערניים- אם השחקן פספס הוא לא יוכל לקחת את הקדרה בתור הזה לאחר ששחקן קלף אחר.
- לשחק קלף פעולה.
- לשחק קלף מיוחד.

חשוב מאוד! לאחר ביצוע פעולה, השחקן מושך קלף אחד מהקופה, משלים ל-5 קלפים - והתור מסתיים.

שימו לב:

אם בתחילת תורו של השחקן כבר יש לפניו שלושה שיקויים גלויים שמתאימים לאחת מהקדרות הפתוחות - הוא רשאי לבחור לקחת את הקדרה, אך זו תיחשב לפעולה שלו לאותו תור. הוא לא יוכל לשחק קלף נוסף בתור הזה. אם הוא לא שם לב ושחקן פעולה לפניו שלקח את הקדרה הוא לא יוכל לקחת את הקדרה באותו התור.

אם שחקן השלים קדרה כתוצאה מפעולה בתורו (למשל: הנחת קלף שיקוי על השולחן או ביצוע קלף פעולה), הוא רשאי לקחת את הקדרה מיד, בנוסף לאותה פעולה כלומר שחקן יכול גם לשחק קלף פעולה וגם לקחת קדרה באותו תור רק אם לקיחת הקדרה התאפשרה בעקבות אותה פעולה.

אם שחקן הצליח לקחת אליו קדרה בתורו צריך לגלות קלף קדרה אחר מהקלפים ההפוכים של הקדרות.

קלפי פעולה פועלים רק על השחקן הבא, אלא אם הם נועדו להשלים קדרה אישית של המורה סלמן- ואז מותר לבחור כל שחקן.

סוגי הקלפים במשחק:

קלפי קדרות

כל קלף קדרה מציג שילוב של שלושה שיקויים שצריך לאסוף כדי להשלים את הקדרה.

כאשר שחקן מצליח להניח לפניו שלושה שיקויים גלויים שמתאימים לקדרה פתוחה - הוא לוקח את קלף הקדרה אליו ומקבל את הניקוד שמופיע עליו (5, 10 או 15 נקודות).

- יש במשחק 10 קלפי קדרה בסך הכול.
- כאשר אחת מהקדרות נלקחת, נפתחת מיד חדשה במקומה.
- שחקן לא יכול לקחת אליו קלף קדרה אם אין לו שיקויים תואמים - צריך בדיוק את שלושת השיקויים שמופיעים על קלף הקדרה.

קלפי שיקוי

קלפי השיקוי הם המרכיבים שבהם משתמשים כדי להשלים קדרות. ישנם 10 סוגים שונים של שיקויים - כל קדרה דורשת שילוב שונה של 3 שיקויים.

לדוגמא קדרה זהב דורשת שיקוי קשת, שיקוי לבה ושיקוי עטלפים. רק כאשר שלושת הקלפים גלויים הוא יכול לקחת את הקדרה.



קלפי פעולה (תלמידים)

במשחק קיימים 6 קלפי פעולה, כל קלף מייצג דמות של אחד התלמידים בבית הספר בעלת יכולת קסם ייחודית.

כאשר שחקן משחק קלף תלמיד - הוא מבצע את ההוראות של אותה דמות מיד.

סולי

תלמידה חכמה וזריזה, מתמחה בקסמים שמבלבלים את שאר השחקנים. בקלף הזה היא מחליפה שיקוי גלוי שלה עם שיקוי גלוי של שחקן אחר, בדיוק ברגע הכי לא צפוי.



אלמה

תלמידת שנה ראשונה עם שיער ג'ינג'י בוער. כשהשיקוי שלה מתפוצץ, היא משליכה אותו לעבר השחקן הבא - וקלף שיקוי אחד שלו עובר מיד לערימת המשומשים, הבחירה נעשית מתוך השיקויים הגלויים, כשהם הפוכים.



טורן

ידוע ביכולת המדהימה שלו לזוז, לחשוב, ולבשל שיקויים במהירות שיא. טורן משלים במהירות את השיקוי השלישי של קדרה בשווי של 10 נקודות או שני שיקויים של קדרה בשווי 5 נקודות - בלי שתספיקו להבין מה קרה.



אדריק

תלמיד שנה שלישית, בלונדיני עם עיניים כחולות וידיים מהירות כמו ברק. אדריק לא מחכה לרשות של אף אחד ולוקח שיקוי גלוי מהשחקן הבא, ומוסיף אותו לשיקויים שלו, הבחירה נעשית מתוך השיקויים הגלויים, כשהם הפוכים.



עפרה

תלמידה חכמה עם שורשים עתיקים, למדה מאמא ואמא של אמא איך להחזיר שיקויים מהעבר. עפרה שולפת שיקוי מהערימה של המשומשים ומחזירה אותו לשיקויים הגלויים שלך - כאילו מעולם לא נעלם.



ד'ייד

תלמיד יצירתי עם קסם אישי, אוהב להפתיע את כולם ולשבור מוסכמות. ד'ייד יוצר שיקוי שלישי שיכול להתאים לכל קדרה שתבחר - בדיוק כשהיריבים שלך לא מצפים לזה.



קלפי ניקוד מיוחדים (מורים)

במשחק קיימים 5 קלפים מיוחדים, כל קלף מייצג דמות של אחד המורים בבית הספר בעלת ניקוד קסם ייחודי. כאשר שחקן משחק קלף מורה - הוא מבצע את ההוראות של אותה דמות מיד.

המנהל ברתולומיאוס

דמות אגדה בבית הספר, קשוח אך הוגן, וידוע כאחד שמעריך הצלחות גדולות. כשברתולומיאוס מחליט לפרגן - זה תמיד בריבוע. המנהל מעניק לשחקן ניקוד כפול עבור קדרה אחת שהשלים לבחירתו.



המורה אַמְרִיה

המומחית הגדולה בבית הספר לשיקויים צבעוניים ולשילובים מפתיעים. אַמְרִיה תמיד מחייכת, ותמיד יודעת לפרגן למי שמשתמש ביצירתיות. המורה אמריה מעניקה לשחקן תוספת של 10 נקודות עבור כל שילוב של 3 שיקויים שונים.



המורה גַבְרִיאל

המורה גַבְרִיאל, ידוע בבית הספר כמומחה לשיקויי קסם וקסמי תמרון. הוא מאמין שהשקעה צריכה לקבל תגמול. גַבְרִיאל מעניק לשחקן תוספת של 5 נקודות עבור כל קדרה שהשלים - כי לדעתו, מי שעובד קשה, מגיע לו לקבל יותר.



המורה סלֶמֶן

המאסטר הגדול לשיקויי הגנה, הוא מאפשר לשחקן לקחת קדרה פתוחה ולהפוך אותה ל"קדרה אישית" - קדרה שרק הוא יכול להמשיך ולמלא, ושום שחקן אחר לא יכול לגעת בשיקויים שמונחים עליה. בנוסף אם השחקן משחק קלף פעולה במטרה להשיג שיקוי שמתאים לקדרה האישית שלו - הוא יכול לשחק אותו על כל שחקן במעגל, לא רק על השחקן הבא. אם קלף הפעולה לא קשור לקדרה האישית - הוא חייב לשחק אותו על השחקן הבא כרגיל.



המורה סְרוּפִינָה

מהדמויות האהובות ביותר בבית הספר, המאסטרית לשיקויי תעצומה והתחדשות, ידועה בכוחות המיוחדים שלה להעצים הצלחות. היא מתגמלת תלמידים שמתמידים ומשלימים קדרות. סרופינה מעניקה תוספת של 10 נקודות אם השחקן השלים קדרה אחת, ותוספת של 15 נקודות אם השחקן השלים שתי קדרות - כי לדעתה, כל מאמץ גדול ראוי לפרס גדול.



מה עושים עם קלפים לאחר השימוש?

לאחר ששחקן משחק קלף (שיקוי, פעולה או קלף מיוחד), אם אין הוראה אחרת - הקלף נחשב כמשומש ונורק אל ערימת הקלפים המשומשים, כשהוא גלוי. בעת הצורך (למשל כשהקופה נגמרת), ניתן לערבב את ערימת המשומשים וליצור קופה חדשה.

מי מנצח?

המנצח הוא השחקן הראשון שמגיע ליעד הניקוד המתאים למספר המשתתפים. ברגע ששחקן הגיע ליעד - המשחק מסתיים מיד, והשחקן מוכרז כמנצח.