

# בלאנק ג'ק

- ניתן להציע תשובות גם במהלך הקראת הרמזים.  
הראשון שמצליח לזהות את המלה מקבל את הכרטיס.

## סיום המשחק

הראשון שייצר אוסף מלא ינצח.

## מקרים מיוחדים

- אם אף שחקן לא נחש את המלה, אף אחד לא זוכה בכרטיס ועוברים לכרטיס הבא.

- אם אף שחקן אינו מצליח ליצור אוסף מלא לאחר סבב מלא של כל הכרטיסים, השחקן שאסף הכי הרבה כרטיסים ניצח.

**כללי משחק לשחקן יחיד:** ניתן לשחק לבד במשחק "אניגמה".

במקרה כזה, השחקן מביט ברמזים ומציע תשובה.

לאחר מכן הוא יכול להפוך את הכרטיס ולראות אם התשובה נכונה.



## **מטרת המשחק**

להיות השחקן שצבר הכי מעט קלפים בסוף המשחק.

## **הכנות למשחק**

מערבבים את קלפי המשחק ומחלקים 3 קלפים לכל משתתף. שאר הקלפים מונחים במרכז השולחן ומשמשים כקופה. כעת שולפים קלף מראש חפיסת הקופה ומניחים במרכז השולחן כאשר פניו כלפי מעלה. אם יוצא קלף שאינו מספר מושכים קלף נוסף ומניחים עליו.

## **מהלך המשחק**

כל שחקן בתורו חייב להניח קלף על גבי ערימת קלפי המשחק. ולאחר מכן למשוך קלף מהקופה כך שתמיד ישנם 3 קלפים ביד של כל משתתף.



כל הנחת קלף יכולה להוביל לשלוש אפשרויות:

### **ערך הערימה פחות מ-11**

כאשר משתתף מניח קלף שמסכם את ערך הקלפים בערימה לפחות מ-11, התור עובר למשתתף הבא.

### **ערך הערימה בדיוק 11**

במידה שהשחקן הניח קלף וערך ערימת הקלפים מסתכם בדיוק ל-11 בוחר השחקן כל משתתף אחר, ומוסר לו את הקלפים.

### **ערך הערימה יותר מ-11**

במידה ושחקן הניח קלף וערך ערימת הקלפים יותר מ-11, המשתתף שהניח את הקלף חייב לקחת את ערימת הקלפים אליו. במהלך המשחק כל שחקן מניח בצד קלפים שצבר. הם נספרים בסוף המשחק.



## קלפים מיוחדים



**קלף הג'ק:** זהו קלף ג'וקר. כאשר שחקן מניח על ערימת הקלפים קלף ג'ק. ערך הערימה מסתכם אוטומטית ל-11.

אז יכול השחקן שהניח את קלף ה-ג'ק להעביר את ערימת הקלפים למשתתף אחר לבחירתו. אך היזהרו מקלף הבלנק!

## קלף הבלנק

לקלף הבלנק שני תפקידים:

1. כאשר שחקן מסוים מניח קלף ג'ק רשאי כל משתתף להיות הראשון להניח קלף בלנק כתגובה (גם אם זה לא תורו). במידה והצליח משתתף אחר להניח קלף בלנק על גבי ה-ג'ק, חייב השחקן שהשתמש בקלף הג'ק לאסוף אליו את ערימת הקלפים.



2. אם הונח קלף בלנק על ערימת הקלפים ללא קלף ג'ק ערך הערימה מתאפס.

**כפילות** - לא ניתן להניח קלף בעל ערך זהה לקלף העליון בערימת הקלפים. במקרה בו שחקן רוצה להניח קלף זהה לקלף העליון הוא חייב להניח את הקלף לצד ערימת הקלפים וכך ליצור ערימת קלפים חדשה.

המשתתף הבא יכול לבחור באיזו ערימה לשחק. אין הגבלה למספר הערימות אותן ניתן לפתוח. לדוגמא, כאשר שחקן הניח את הקלף 4 והשחקן שאחריו רוצה אף הוא להשתמש בקלף ובו הספרה 4, השחקן השני חייב לפתוח ערימה נוספת וכך נפתחות שתי ערימות משחק במקביל.

### **סיום המשחק**

המנצח במשחק הוא המשתתף אשר הצליח לאסוף את מספר הקלפים הנמוך ביותר כאשר הקלפים בקופה נגמרים.

