

Breaking
Games

שיגעון

49

TM

הוראות המשחק

יוצר: מארק קורסי





לתכנן, להסתכן, להציע, להתרגש ולמלא את הרצף שיביא לנצחון!

רכיבים

- לוח ה-49 • 60 קלפי מספרים • מגש לקלפים • אסימונים בחמישה צבעים
- שטרות כסף בערכים שונים: \$1, \$5, \$10, \$20 • מגש לשטרות
- סמן השחקן הפותח • סמן המכירה הפומבית • חוברת הוראות
- שני כרטיסי כללים למשחק בין שני שחקנים; ראו "כללים מיוחדים למשחק בשניים" בעמוד 7



בחפיסת קלפי המספרים ששים קלפים: ארבעים ושמונה קלפי מספר רגילים, ממוספרים מ-1 עד 48, ושניים עשר קלפים משוגעים, כמופיע באיור.



(1, 2, 3 ... 24) (25, 26, 27 ... 40) (41, 42, 43 ... 48)



סמן השחקן הפותח סמן המכירה הפומבית



3x 2x 2x 5x

מטרת המשחק

המנצח במשחק הוא הראשון שמצליח להניח ארבעה אסימונים על הלוח במאוזן, במאונך או באלכסון, בשורה ישרה וברצף ללא רווחים ביניהם. במשחק בין חמישה שחקנים, שורה ישרה ורצופה של שלושה אסימונים מזכה בניצחון.

מהלך המשחק

סידור המשחק

- 1 הניחו את לוח ה-49 במרכז השולחן.
- 2 טרפו את קלפי המספרים והניחו אותם במגש הקלפים כשפניהם כלפי מטה. הניחו את מגש הקלפים בהישג ידם של כל השחקנים.
- 3 בחרו בשחקן שיפתח את המשחק ותנו לו את סמן השחקן הפותח ואת סמן המכירה הפומבית. סדרו את שטרות הכסף במגש השטרות ובחרו באחד השחקנים לתפקיד הבנקאי.
- 4 הניחו לפני כל שחקן את כל האסימונים בצבע שבחר. (אין הגבלה על מספר האסימונים העומדים לרשות כל שחקן. אם נגמרו לשחקן האסימונים במהלך המשחק, הוא רשאי להשתמש במקומם במטבעות או בחפצים קטנים אחרים לפי בחירתו.)
- 5 כל שחקן מקבל תקציב ראשוני של \$49, על פי החלוקה הבאה: 3 שטרות של \$10, 3 שטרות של \$5 ו-4 שטרות של \$1. במהלך המשחק, על השחקנים להסתיר מיריביהם את סכום הכסף שברשותם.

איור זה מציג משחק המסודר לשלושה שחקנים.



לתכנן, להסתכן, להציע, להתרגש ולמלא את הרצף שיביא לנצחון!

סדר הפעולות במשחק

השחקן שקיבל את סמן השחקן הפותח שולף את הקלף העליון ממגש הקלפים, מציג אותו בפני שאר השחקנים ומניח את סמן המכירה הפומבית על המשבצת המתאימה בלוח. כעת, השחקן בוחר האם להתחיל במכירה פומבית או לפרוש ממנה. אם השחקן הראשון פורש מן המכירה, השחקן שלשמאלו (בכיוון השעון) בוחר האם להתחיל במכירה פומבית או להעביר את התור הלאה. הסבב ממשיך בדרך זו, עד שאחד השחקנים מתחיל במכירה פומבית או עד שכל השחקנים פורשים ממנה. אם כל השחקנים פרשו, קלף המספר מוצא מהמשחק ואינו חוזר אליו עוד במשחק הזה.

כאשר שחקן מחליט לפתוח במכירה פומבית, הוא מעלה הצעה ראשונית לרכישת המשבצת. השחקנים האחרים, על פי כיוון השעון, חייבים להציע הצעה גבוהה יותר או לפרוש מהמכירה הנוכחית. שחקן שבחר לפרוש מסבב מכירה אינו יכול לחזור אליה בשלב מאוחר יותר, והשחקן שבחר לפרוש מתורו במקום לתת הצעה התחלתית, אינו רשאי להעלות הצעה נוספת במכירה הפומבית הנוכחית. על כל ההצעות להיות בדולרים שלמים. כאשר כל השחקנים מלבד אחד פרשו מהמכירה, המשתתף שנותר אחרון זוכה במשבצת שהתמודד עליה. הוא משלם לבנק את הסכום שהציע, לוקח את הקלף לעצמו, מסיר את סמן המכירה הפומבית מהמשבצת שבלוח ומניח במקומו אחד מהאסימונים שלו. לאחר שהסתיימה המכירה הפומבית - או לאחר שהקלף הוצא מן המשחק מכיוון שכל השחקנים פרשו מסבב המכירה - סמן השחקן הפותח וסמן המכירה הפומבית עוברים אל השחקן הבא בתור על פי כיוון השעון. השחקן שקיבל לידי את סמני המשחק שולף את הקלף הבא ממגש הקלפים כדי להתחיל במכירה פומבית חדשה.

סכום התחלתי (מומלץ אך לא חובה)

בתחתית כל קלף מופיע ערך מינימלי להצעה התחלתית. לפני תחילת המשחק, השחקנים צריכים להחליט האם לקבל על עצמם מגבלה זו או לאפשר לפתוח כל מכירה, ללא יוצא מן הכלל, בהצעה התחלתית של \$1 ומעלה. השחקנים רשאים תמיד לפתוח במכירה פומבית בסכום הגבוה מן ההצעה ההתחלתית המינימלית המופיעה בתחתית הקלף.

קלף משוגע / תשלום לפי אסימון

כאשר נשלף מערמת הקלפים קלף משוגע, מתבצעות שתי פעולות: תחילה מכירה פומבית, ולאחריה תשלום לפי מספר האסימונים.



שולף את הקלף העליון מערמת הקלפים וערוך מכירה פומבית כדי לרכוש את המשבצת המסומנת במספר המופיע על הקלף. **הזוכה במכירה יהיה רשאי להניח אסימון** על משבצת זו בלוח, לאחר שישלם לבנק את הסכום שהתחייב עליו.

מהלך המשחק



הזוכה במכירה פומבית על **קלף משוגע** מניח אסימון על הלוח **באחת המשבצות הריקות** מתוך טווח המספרים המופיע על גבי הקלף המשוגע. מותר לזוכה להסיר אסימון של שחקן אחר ולהניח במקומו אסימון משלו **רק במשבצת 49**.



לאחר המכירה הפומבית על **קלף משוגע**, משלם הבנק לכל שחקן \$7 **עבור כל אסימון** שהציב כבר על גבי הלוח, **עד לתקרה של \$49 בתשלום אחד**.

שלב ראשון - מכירה פומבית

סבב המכירה הפומבית בקלף משוגע נערך בדומה לסבב בקלף רגיל. ישנם שני סוגי קלפים משוגעים, ולכל אחד מהם כללים משלו לגבי המשבצת שבה יונח האסימון של השחקן הזוכה בתום המכירה:

א. קלף משוגע המציג טווח של מספרים (למשל, 25-40) מאפשר לשחקן שזכה במכירה הפומבית להניח את האסימון שלו בכל אחת מהמשבצות הריקות שבטווח. ערמת הקלפים מכילה שבעה קלפים משוגעים מסוג זה (ראו תמונה בעמוד 2).

שימו לב: במקרה זה, אין מניחים את סמן המכירה הפומבית על גבי הלוח.

ב. קלף משוגע 49 מתייחס למשבצת מספר 49 שנמצאת במרכז הלוח. הדרך היחידה להניח אסימון על גבי משבצת 49 היא על ידי זכייה במכירה הפומבית של קלף משוגע 49. בערמת הקלפים חמישה קלפים משוגעים למשבצת 49, והמכירה הפומבית למשבצת זו מתבצעת בדיוק כמו לשאר הקלפים.

מותר לשחקן לנסות לכבוש את משבצת 49 מידי שחקן אחר שזכה בה. זוהי המשבצת היחידה שיכולה לעבור מיד ליד במהלך המשחק, כשאסימון של הזוכה החדש מחליף את האסימון של היריב שהפסיד בהתמודדות.

שחקן שזוכה במכירה פומבית בקלף משוגע 49, מבצע אחת משתי הפעולות הבאות:

1. אם משבצת 49 פנויה, השחקן מניח בה אחד מהאסימונים שלו.
2. אם אסימון של שחקן אחר מצוי כרגע במשבצת 49 (לאחר שזכה בה במכירה פומבית קודמת), השחקן שזכה במכרז הנוכחי מסיר את אסימון היריב ומניח במקומו אסימון משלו.
3. אם לשחקן שזכה במכרז כבר יש אסימון משלו על גבי משבצת 49 (לאחר שזכה בה במכירה פומבית קודמת), משבצת 49 נשארת ברשותו והוא זכאי להניח אסימון נוסף באחת המשבצות הריקות שעל הלוח לפי בחירתו.

שלב שני - תשלום לפי אסימון

לאחר הנחת אסימון על משבצת כלשהי בתום שלב המכירה הפומבית, כל אחד מהשחקנים מקבל תשלום מן הבנק, בהתאם לכללים הבאים:

- כל שחקן שיש ברשותו אסימון אחד או יותר על גבי לוח המשחק מקבל תשלום.
- כל שחקן מקבל \$7 עבור כל אחד מהאסימונים שהציב על גבי הלוח. שימו לב: המחיר של \$7 לאסימון הוא קבוע. ההצעה ההתחלתית המופיעה על הקלף אינה משפיעה על החישוב.

לתכנן, להסתכן, להציע, להתרגש ולמלא את הרצף שיביא לנצחון!

- טווח המשבצות המופיע על גבי הקלף משוגע אינו נוגע לעניין התשלום. סופרים את כל האסימונים שעל הלוח.
 - שחקן יכול לקבל תשלום עד תקרה של \$49 לכל היותר, גם אם יש ברשותו יותר משבעה אסימונים על גבי הלוח.
 - שחקן רשאי לצבור יותר מ-\$49 - במהלך המשחק, כל עוד לא קיבל יותר מ-\$49 - בתשלום אחד.
 - שחקן שלא הניח אסימונים כלל, אינו מקבל תשלום.
 - שחקן שזכה במכירה הפומבית חייב לשלם את מלוא סכום הרכישה לבנק לפני שיניח את האסימון החדש על גבי הלוח. השחקן אינו רשאי להשתמש בסכום התשלום מן הבנק כדי לממן את זכייתו במכירה הפומבית.
- אם כל המשתתפים מוותרים על זכותם להשתתף במכירה הפומבית כאשר נשלף קלף משוגע - אם מחוסר עניין ואם מחוסר כסף - הקלף יוצא מהמשחק מבלי להניח אסימון, אולם השחקנים עדיין מקבלים תשלום מן הבנק לפי מספר האסימונים שברשותם המונחים על הלוח.
- בערמת הקלפים ישנם 12 קלפים משוגעים (ראו בתמונה שבעמוד 2), ולכן בדרך כלל יתרחשו לפחות שני סבבי תשלום במהלך המשחק.

קלפים שאינם ניתנים למכירה

אם שחקן שולף קלף של משבצת שכבר יש בה אסימון - לאחר שנרכשה בסיבוב קודם בעזרת קלף משוגע - עליו להוציא את הקלף מן המשחק ולשלוף קלף נוסף.

אם נשלף קלף משוגע אך כל המשבצות בטווח שעליו כבר כוסו באסימונים, הקלף יוצא מן המשחק. השחקנים עדיין זכאים לקבל את התשלום מן הבנק.

סיום המשחק

השחקן הראשון שהניח על גבי הלוח המשחק ארבעה אסימונים בשורה ישרה במאונך, במאוזן או באלכסון, ברצף וללא רווחים ביניהם, מנצח במשחק. (גם שורה שיש בה יותר מארבעה אסימונים מזכה בניצחון.) במשחק בין חמישה שחקנים, שלושה אסימונים בשורה יוצרים ניצחון. אם ערמת הקלפים נגמרה ואף שחקן לא ניצח, השחקן שברשותו מספר האסימונים הגבוה ביותר על הלוח הוא המנצח. אם לשני שחקנים או יותר יש מספר אסימונים זהה על הלוח, מנצח השחקן שצבר את סכום הכסף הגבוה ביותר מביניהם. אם גם כמות הכסף של שני השחקנים זהה, מנצח השחקן שאסימון שלו מונח על המשבצת בעלת הערך הגבוה ביותר מבין המשבצות שברשותם.



השחקן המנצח הוא הראשון שיצליח להניח ארבעה אסימונים בשורה במאוזן, במאונך או באלכסון. במשחק בין חמישה משתתפים, מנצח מי שהניח ראשון שורה של שלושה אסימונים.



ארבעה אסימונים יוצרים שורה מנצחת רק כאשר השורה ישרה והאסימונים יוצרים רצף ללא רווחים ביניהם.

מקבצי האסימונים באיור זה אינם מעניקים ניצחון.

מהלך המשחק



שחקן שאינו מסוגל לשלם לבנק את הסכום שהציע במכרז, **חייב להסיר אסימון אחד** מהלוח. אסור לשחקנים להציע סכום הגבוה מהסכום המצוי בידיהם.

השחקנים רשאים לבקש **להקפיא באופן זמני** את השתתפותם במכרז על ידי הכרזת "צ'ק", אך הקפאה כזו אפשרית רק עד שמשתתף אחר מכריז על הצעה ראשונית.

חוקים למשחק בין שני שחקנים

החוקים זהים לחוקי המשחק לשלושה ולארבעה שחקנים, מלבד השינויים הבאים:

1. לא ניתן לוותר על הסכום ההתחלתי להצעה; חייבים להיצמד לסכום ההצעה ההתחלית הנקוב בתחתית הקלף.

2. לאחר סיום מכירה פומבית של קלף משוגע, יתבצע התשלום מהבנק על פי הכללים הבאים:

- **שחקן בעל 1 אסימונים על הלוח**

יקבל מהבנק \$7 לכל אסימון, עד לסכום של \$49.

- **שחקן בעל 8 אסימונים על הלוח**

יקבל מהבנק \$42 בלבד.

- **שחקן בעל 9 אסימונים על הלוח**

יקבל מהבנק \$35 בלבד.

- **שחקן בעל 10 אסימונים או יותר**

יקבל מהבנק \$28 בלבד.



לשחק לחשוב ליהנות

קנס על זכייה בלתי חוקית

שחקן אינו רשאי להציע סכום כסף גבוה מהסכום המצוי ברשותו בעת המכירה הפומבית, בניסיון להעלות את סכום ההצעות. (ההקפדה על חוק זה היא עניין של כבוד ואמון, משום שסכום הכסף שברשות השחקנים נשמר בסוד.)

אם שחקן שזכה במכירה פומבית הציע בטעות סכום גבוה מזה שמצוי ברשותו, חוזרים על המכירה הפומבית מההתחלה. כל השחקנים, כולל השחקן ששיחק שלא כחוק, רשאים להשתתף במכירה החוזרת.

עם זאת, לפני סבב המכירה השני, השחקן שהפר את החוק חייב להסיר מן הלוח אחד מן האסימונים שלו כקנס על המהלך הבלתי חוקי. עליו לאסוף את כל קלפי המספרים שברשותו, לערבב אותם כשפניהם כלפי מטה, לבחור קלף אקראי אחד מביניהם, להסיר את האסימון מן המשבצת המתאימה בלוח ולהוציא את הקלף מהמשחק.

חוק "צ'ק" (מומלץ, אבל לא חובה)

לאחר שליפת קלף עם מספר, שחקן רשאי להחליט להימנע מלהגיש הצעה ראשונית אך לא לפרוש לגמרי מהסבב, באמצעות הכרזת "צ'ק" (הקפאה). בכך השחקן מצהיר שהוא מוותר על האפשרות להציע הצעה ראשונית אך מעוניין לשמור את הזכות להציע הצעה בהמשך במידה ושחקן אחר יתחיל במכירה.

כאשר שחקן מכריז "צ'ק", כל אחד מהשחקנים הבאים בתור, עם כיוון השעון, רשאי להתחיל במכירה, לפרוש או להכריז גם הוא על "צ'ק". אם כל השחקנים ביקשו הקפאה, הקלף מוצא מן המשחק לחלוטין והסמן הפותח וסמן המכירה הפומבית עוברים אל השחקן הבא בתור.

אם שחקן אחר פותח במכירה הפומבית, המכרז ממשיך בסבב לפי כיוון השעון, כרגיל. לאחר שהועלת הצעה התחלתית, השחקנים הבאים אינם רשאים להכריז "צ'ק". עליהם להעלות הצעה משלהם או לפרוש מהסיבוב. שחקנים שהכריזו "צ'ק" בסבב הראשון רשאים להשתתף במכרז; שחקנים שפרשו מהסבב אינם רשאים לשוב אליו עוד.

אם כל השחקנים הכריזו "צ'ק" בשעה שנשלף קלף משוגע, הקלף מוצא מהמשחק לחלוטין בלי שיונח אסימון. השחקנים עדין זכאים לקבל את התשלום מן הבנק.

תרגום: דתיה הלוי | הגהה: מיכל שטרן
עריכה לגרסה העברית: אפרים היומן
עורכת גרפית: פזית מורי 2design
המשחק משווק בישראל על ידי:
הקוביה משחקים בע"מ

העבודה 27, ראש העין, 4801777

ח.פ. 6-314669-51 טל: 03-970-2192

© 2020 הקוביה משחקים בע"מ, כל הזכויות שמורות
www.hakubia.com

הקוביה משחקים   hakubia

Breaking
Games

שיגעון

49TM

לתכנן, להסתכן, להציע, להתרגש
ולמלא את הרצף שיביא לנצחון!



© 2016 MARK CORSEY