

ערכה הכוללת שלוש אפשרויות שונות למשחקים
ואתגרים מגוונים על בסיס אותם קלפים.
המשחק מזמן חשיפה והיכרות עם הפקודות ברמה
בסיסית והבחנה בין פקודות באותה קטגוריה.

מה במשחק?



- שמונה רביעיות של קלפים מקטגוריית תנועה – **תכלת** (32 בסך הכול); כל קלף ממוספר מ'1 עד 4.
- שלוש רביעיות של קלפים מקטגוריית בקרה – **כתום** (12 קלפים בסך הכול); כל קלף ממוספר מ'1 עד 4.
- רביעיית קלפים אחת מקטגוריית אירועים – **צהוב** (4 קלפים בסך הכול); כל קלף ממוספר מ'1 עד 4.
- רביעיית קלפים אחת מקטגוריית סיום תסריט – **אדום** (4 קלפים בסך הכול); כל קלף ממוספר מ'1 עד 4.

חשוב לזכור!



1. צבעי הקלפים נועדו לשמור על הפרדה בין קטגוריות הפקודות השונות וליצור עניין במשחק ואין להם קשר להוראות המשחק.
2. בערכת המשחק יש שתי חפיסות קלפים:
במשחק 1 "ארבעה" – אין זו בעיה" משתמשים בחפיסה אחת;
במשחק 2 "מלחמת הקוד" משתמשים בחפיסה אחת;
במשחק 3 "רמי קוד" משתמשים בשתי חפיסות הקלפים.



משחק 1

ארבעה – אין כו בעיה

המשחק מבוסס על משחק רביעיות

4-2 משתתפים

מטרת המשחק

להיות המשתתף בעל מספר הסדרות הגדול ביותר.

איך משחקים

מערבבים את כל הקלפים ומחלקים לכל משתתף ארבעה קלפים מבלי שייחשפו לעיני שאר המשתתפים.

כל משתתף בתורו מבקש קלף ממשתתף אחר כדי להשלים סדרה של ארבעה קלפים שעליהם מוצגת פקודה (ועליהם המספרים 1-4).

אם הקלף אכן נמצא אצל המשתתף הנשאל, הוא מקבל אותו ממנו.

אם למשתתף הנשאל אין קלף זה, המבקש לוקח קלף מהקופה.

המשתתף יכול לבקש מהמשתתף האחר רק קלף שמתקשר לפחות

לאחד מהקלפים שנמצא ברביעייה שלו.

מהי סדרה?

ארבעה קלפים זהים, כלומר עם אותה פקודה – הממוספרים מ'1 ועד 4.

לדוגמה:

משתתף א מחזיק ביד את "חץ ימין 2", "עצירה 3", "עצירה 2" ו"לולאה 4".

הוא שואל בתורו את משתתף ב: "יש לך קלף עצירה?" אם הוא נענה

בשלילה, הוא לוקח קלף מהקופה; אם הוא נענה בחיוב – הוא ממשיך

בשאלה: "יש לך קלף עצירה 1?" אם הוא נענה בחיוב – משתתף ב נותן

למשתתף א את הקלף המבוקש. משתתף א יכול להמשיך ולבקש קלפים

נוספים מאותה הרביעייה. לדוגמה: "יש לך גם קלף עצירה 4?" וכן הלאה,

עד שמשתתף ב משיב בשלילה, והתור עובר למשתתף הבא.

משחק 2

מלחמת הקוד

המשחק מבוסס על המשחק "מלחמה"

3-2 משתתפים

מטרת המשחק

להיות המשתתף עם המספר הרב ביותר של קלפים.

איך משחקים

מערבבים היטב חפיסת קלפים אחת מתוך השתיים שבערכה ומחלקים באופן שווה בין כל המשתתפים.

כל משתתף שומר את ערמת הקלפים שלו כשפניהם כלפי מטה. בתזמון זהה (1, 2, 3) כל משתתף פותח (הופך ומניח) את הקלף העליון שבערמה

שלו על השולחן.

המשתתפים מתבוננים בכל הקלפים שהונחו. המשתתף שפתח את

הקלף בעל הערך הגבוה יותר, לוקח את כל הקלפים הפתוחים שעל

השולחן אל ערמת הקלפים שלו.

המשחק מסתיים כאשר לאחד המשתתפים או יותר (לבחירת

המשתתפים) נגמרו הקלפים, ואז המשתתף עם מספר הקלפים הגדול

ביותר הוא המנצח.

במקרה שבו שני משתתפים או יותר מניחים קלף עם ערך זהה, והוא גם

הערך הגבוה – כל משתתף מניח שני קלפים הפוכים (עם הפנים כלפי

מטה) מעל הקלף הפתוח ומעליהם קלף רגיל (עם הפנים כלפי מעלה).

המשתתף שהניח את הקלף עם הערך הגבוה ביותר – לוקח את כל

הקלפים שהונחו בסיבוב זה. אם גם הפעם הקלף העליון זהה, חוזרים על

המהלך עד שאפשר להכריע מי לוקח את הקלפים.



או

סדרה יכולה להיות בעלת שלושה קלפים עד ארבעה קלפים של פקודות שונות עם ערך מספרי זהה.

לדוגמה, סדרות אפשריות של קלפי פקודות שונות עם ערך מספרי זהה:



משחק 3

רמי קוד

המשחק מבוסס על המשחק רמיקוב

4-2 משתתפים

מטרת המשחק

להוריד את כל הקלפים לשולחן על ידי הרכבת סדרות או הוספה על סדרות קיימות. המשתתף הראשון שהוריד את כל קלפיו הוא המנצח.

איך משחקים

מערבבים היטב את כל הקלפים. במשחק זה מומלץ לערבב שתי חפיסות קלפים. כל משתתף מקבל שישה קלפים. המשתתף שחילק את הקלפים מתחיל, והתור ממשיך לכיוון ימין. כל משתתף בתורו מנסה להניח על השולחן סדרה של קלפים מתוך אלו שברשותו או להוסיף קלף לסדרה קיימת. אם הצליח – מניח, אם לא הצליח – לוקח קלף מהקופה, והתור עובר למשתתף הבא. כך ממשיכים עד שלאחד המשתתפים נגמרו הקלפים, והוא המנצח.

אין מרכיבים סדרות?

סדרה יכולה להיות בעלת שלושה עד ארבעה קלפים מאותה הפקודה בסדר עוקב. צבע הכרטיס עשוי לעזור, אך יכול גם לבלבל – חשוב להבחין באיור הפקודה עצמה!

לדוגמה סדרה של קלפים מאותה הפקודה בסדר עוקב: