

# בלאגון

## תכולה

60 קלפים

5 חפצים – רוח רפאים לבנה, כורסא אדומה, בקבוק ירוק, ספר כחול, עכבר אפור.



ספר כחול



עכבר אפור



קלפים



רוח רפאים לבנה



כורסא אדומה



בקבוק ירוק

## הכנת המשחק

מקמו את 5 החפצים במרכז השולחן.

ערבבו את הקלפים והניחו אותם בערימה בצד עם הפנים כלפי מטה.

## חוקים בסיסיים

אחד השחקנים לוקח קלף מהחפיסה המרכזית והופך אותו. את הקלף הופכים כך שכל המשתתפים יכולים לראות אותו. כל קלף בחפיסה מראה איורים של שני חפצים, כאשר אחד מהחפצים או שניהם צבוע בצבע הלא נכון. כל השחקנים משחקים בו זמנית ומשתמשים ביד אחת כדי לנסות ולתפוס את החפץ המופיע בקלף בצבע הנכון שלו. כלומר, ספר כחול או ספה אדומה (איור 1).



איור 1

### מה עושים אם החפץ אינו מופיע בצבע האמיתי שלו?

איור 2



במקרה כזה תפוסו חפץ אחר בצבע אחר. **לדוגמא:** הקלף מראה רוח רפאים כחולה ועכבר אדום. רוח הרפאים שלנו אינה כחולה (אלא לבנה), והעכבר שלנו אינו אדום (אלא אפור), לכן אנחנו נתפוס את הבקבוק הירוק מאחר ובקלף לא מופיע בקבוק וגם לא מופיע הצבע הירוק (איור 2).

השחקן הראשון שתופס את החפץ הנכון, זוכה בקלף, חושף את הקלף הבא מהחפיסה. אם שחקן תופס חפץ לא נכון, עליו להניח בצד את אחד מהקלפים בהם זכה בתור קודם. השחקן שהצליח לתפוס את החפץ הנכון באותו התור, יקח לשחקן שטעה את הקלף. ברגע שהחפיסה נגמרת, המשחק מסתיים. השחקן שאסף הכי הרבה קלפים - הוא המנצח!



## גרסת משחק נוספת

אם בקלף מופיע ספר, השחקנים צועקים את המילה "ספר", ולא מנסים לתפוס את החפץ. אם לא מופיע ספר בקלף, נסו לתפוס אותו.

### לדוגמא:

1. הראשון שצועק: "ספר" זוכה בקלף.
  2. הראשון שצועק: "רוח רפאים" זוכה בקלף.
  3. הראשון שצועק "רוח רפאים" זוכה בקלף.
  4. הראשון שתופס את הספר זוכה בקלף.
- כל פעם שהופכים קלף, כל אחד מהמשתתפים מקבל נסיון אחד.



(4) השחקן  
הראשון  
שתופס את  
הספר זוכה  
בקלף.



(3) השחקן  
הראשון  
שצועק "רוח  
רפאים"  
זוכה בקלף.



(2) השחקן  
הראשון  
שצועק "רוח  
רפאים"  
זוכה בקלף.



(1) השחקן  
הראשון  
שצועק  
"ספר" זוכה  
בקלף.

אם טעיתם, **לדוגמא:**

- הכרזתם בשם של חפץ במקום לתפוס אותו, או,
- תפסתם חפץ כשהייתם צריכים להכריז בשמו, או,
- תפסתם חפץ לא נכון, או,
- הכרזתם בשם חפץ לא נכון, או,
- תפסתם חפץ והכרזתם בשמו בו זמנית,

העבירו את אחד מהקלפים בהם זכיתם (אם זכיתם) לשחקן שתפס את החפץ הנכון או הכריז בשם החפץ הנכון.

אם גם המשתתף הזה טעה, הוא לא מקבל קלף. הוא צריך לוותר על אחד מהקלפים בהם זכה. במקרה הזה כל הקלפים (גם אלה שנהפכו) מונחים בתחתית הערימה. מי שתפס בחפץ הנכון/או קרא בשם החפץ הנכון, הופך את הקלף הבא וממשיכים במשחק. המשחק נגמר כאשר חבילת הקלפים נגמרת. השחקן שזכה בהכי הרבה קלפים הוא המנצח.



[www.FoxMind.co.il](http://www.FoxMind.co.il)

מיוצר בגרמניה ע"י נוריס. משווק בישראל  
על ידי פוקסמיינד בע"מ. משק 80 מזור  
פ. נ 513226795, טל' 03-9092034  
Made in Germany by Noris. Distributed  
in Israel by FoxMind Ltd. Mazor Village 80  
[info@FoxMind.co.il](mailto:info@FoxMind.co.il) [www.FoxMind.co.il](http://www.FoxMind.co.il)



© 2010 Zoch Verlag  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)