

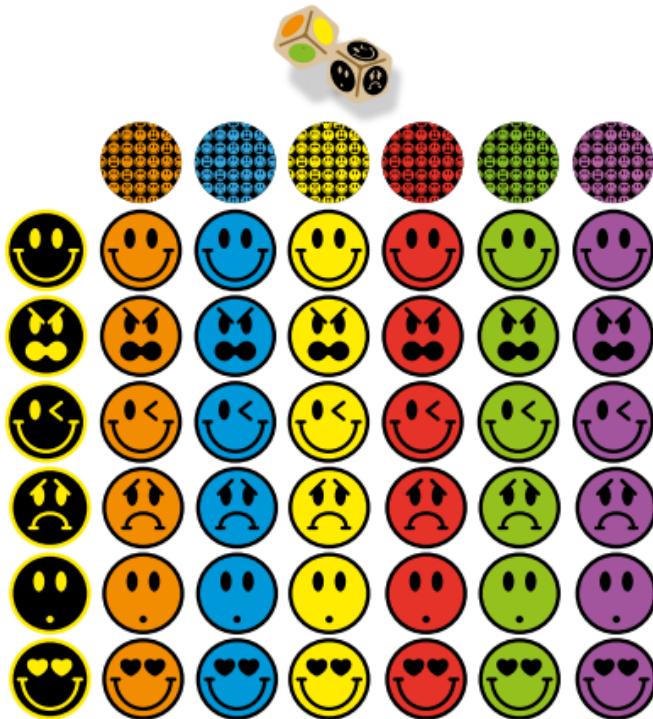
# SMILEY GAMES

1-2 players  
5 years

SmileyWorld



LUDO ERGO SUM



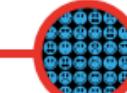
## תנולה

במשחק 6 סוגי של "סמיילים"  
(שמח, כועס, קורץ, עצוב, מופתע ומאוהב)  
ב-6 צבעים (כתום, כחול, צהוב, אדום, ירוק, סגול).

**36 קלפי בסיס**, על כל אחד מהם מופיע סמייל  
מסוג מסוים בצבע מסוים.



**6 קלפי "ג'אקו סמייל"**



**6 קלפי "ג'אקו צבע"**



**קוביות סמיילים**



**קוביות צבעים**



# משחקי הסמיילו



## 48 קלפים ו-2 קוביות

איתם אפשר לשחק 5 משחקי שונים. שלושת המשחקים הראשונים מתאימים לשחקנים שאוהבים מהירות תגובה וזיכרון, בעוד שהמשחק הרביעי והחמישי מצריכים יכולות ריכוז ואסטרטגיה.



אם יש לכם זמן,  
 אנחנו ממליצים בחום  
 על מրתוון של כל חמישת  
 המשחקים שיאתגר את כל  
 הקשרורים שברשותכם.



## מבחן 1 תמצאו את זה!

מטרת המשחק:

להיות השחקן הראשון שזכה בנקודות

קלפים קבועה מראש (10 קלפים עברו 2

שחקנים, 9 קלפים עברו 3 שחקנים, 8 קלפים

בעור 4 שחקנים ו-5 קלפים עברו 6 שחקנים או יותר).

**הכנת המשחק:** מפזרים את כל 36 קלפי הבסיס על השולחן, כאשר הצד עליון מופיע פרטיזן הסמלי כלפי מעלה.

**מהלך המשחק:** המשתתף הראשון זורק את שתי הקוביות. קוביית הסמלי תצביע על אחד הסמליים וקוביות הצבע תצביע על צבע מסוים. הצלבה של שתי הקוביות תפנה לסמלי מסוים בצבע מסוים (למשל סמלי צהוב קורץ). השחקן הראשון **שמנוח אצבע** על הקלף הזה **זוכה** בו ומניח אותו לפניו, כשפניו מטה. לאחר מכן הוא זורק את הקוביות, הן מפנות לקלף הגרפי הבא עליו יש להניח את האצבע וכן הלאה. אם הקלף שהקוביות מפנות אליו כבר **אין מופיע** בפוריות הקלפים שעל השולחן, מהרנו ונלקת, **השחקן**

**הראשון שמנוח את חסרו** מנצח:

"אני ידוע!" ואז עליו לציין אצל מי מהשחקנים נמצא הקלף



( מבלי להציג בקלפים שלו ).  
אם הוא צודק, הוא לוקח את הקלף  
ማוטו השחקן, אם טעה הוא מספיד את אחד  
הקלפים שלו ומחייב אותו לקלפים שעל השולחן  
( אם אותו שחקן עדין לא זכה בקלט, הוא ייחזר קלף  
לשולחן ברגע שייזכה באחד ).

**הערות:** השחקן שהכריז: "אני ידוע" זוכה בזכות הדיבור יכול להיעיד  
על עצמו כבעל הקלף החסר. אם אף משתתף לא מכיר  
שהוא יודע היקן ומצוא הקלף החסר, אז מטיילים שוג את הקוביות.  
אם שחקן הכריז הכרזה שגיהה. מותר לשחקן אחר לבצע הכרזה נוספת,  
סיום המשחק: השחקן שהצליח לאסוף את מספר הקלפים הנחוץ,  
זוכה במשחק (למשל, קלף שבעי במידה ומודgor בחרמישה שחוקנים ).

## משחק 2 זה שלי



**מטרת המשחק:** לזכות בהכי הרובה קלפים.

**הכנת המשחק:** מערובבים את 36 קלפי הבסיס.

מחלקים את 12 קלפי הג'וקר שווה בשווה בין

השחקנים (כאשר מדובר ב-5 שחקנים כל שחקן מקבל

2 קלפים. כאשר מדובר ביוטר מ-6 שחקנים כל שחקן מקבל קלף מיוחד

אחד ואת השאר מניחים בצד). את קלפי הג'וקר מניח כל שחקן לפניו. כדי

לבוח מי מה משתתפים יהיה ה"דילר", מטילים את קוביית הסמיילים -

ה"דילר" הוא השחקן עם קלף הסמיילי התואם לךובייה.

את הקובייה משאירים במרכז השולחן, כפי שהוטלה. הסמיילי שמופיע

עליה ישמש אותו גם במשחק עצמו.

**מהלך המשחק:** בכל תור, ה"דילר" פותח את הקלף הראשון מהקופה (למשל,

סמיילי יוק שמח), ומניח אותו גלי במרכז השולחן. רק שחקן שיש לו קלף

ג'וקר סמיילי - שמח, או קלף ג'וקר צבע - יוקר יכול לזכות בקלף שבמרכז.

אין הוא עוזה זאת? עליו להיות הראשון **שמניח עליו את היד**. במידה

ומשתתף מניח את היד בטיעות, מבלי שיש ברשותו ג'וקר תואם,

הוא מקבל נס ומאבד שני קלפים אותם הוא מניח על הקלף

שבמרכז השולחן. במקורה כזה בסביב הבא יזכו ב-4

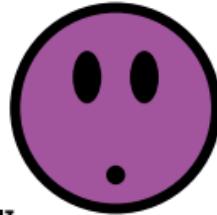
קלפים במקום רק אחד. כדי להתחיל סבב חדש

הדילר פותח קלף

נוספ' מהעירימה. אם הקלף  
שהציגו חשב תואם לסמיילי על הקובייה  
במרכז השולחן, לכל אחד מהשחקנים יש אפשרות  
לנוסף ולזכות בקלף. במקרה זהה מקבל קלף מכל  
אחד מהשחקנים. לאחר מכן השחקן שזכה בקלף האחרון מטייל  
את קוביית הסמיילים שוב והופך ל"דילר" החדש.  
סיום המשחק: המשחק מסתיים כאשר כל 36 הקלפים בעירימה שוחקנו  
והמנצח הוא המשתתף שיש לו הכי הרבה קלפים. במקרה של תיקו,  
מטילים את שתי הקוביות ובודקים למי מה משתתפים, שיש ביניהם תיקו,  
יש את הקלף שתואם לקוביות. משתתף זה יוכרז כמנצח!



## משחק 3 "לקראא בקול!"



**מטרת המשחק:** לזכות בהכי הרובה קלפים.

**הכנות המשחק:** מערובבים את 36 קלפי הבסיסים

(לא משתמשים בקלפי הגו'קר במשחק זה),

זרוקים את הקוביות ומניחים אותן במרכז השולחן.

כעת, כל משתף מוציא לעצמו שם בו יכוונה במהלך כל המשחק.

השחקן ששמו מתחילה באות הcy קרובה לתחילת האלף-בית הוא ה"**"דילר"**".

המשחק ממשיך עם כיוון השעון.

**מהלך המשחק:** ה"**"דילר"** מחלק קלף אחד לכל משתף, אותן הוא מניח לפני פניו.

כאשר בין הקלפים הקיימים ישנו מכנה משותף, זאת אומנות שיש קלפים באותו

הצבע, או מאותו סוג סמיילי, **אך באמת מתחילה המשחק!** כל משתף צריך לקרוא

בקול בכינויו של המשתף בעל הקלף עמו יש מכנה משותף. דני צריך להזכיר "

או "דינה", בעוד שאורי או דינה צריכים להזכיר על שמם של "

**השחקן הראשון שמכיריו בשם הנכוון** לוחק 2 קלפים מאותו המשתף.

אם השחקן הכריז בטעות על שם **שגוי** (למשל תמר הכריזה על שמו של דני),

הוא מקבל **קנס** ועליו לחת קלף אחד לכל אחד מהמשתפים (במידה ואין

מספיק קלפים מתחת לכל השחקנים אז הוא נותן קלף לכל שחקן עם כיוון

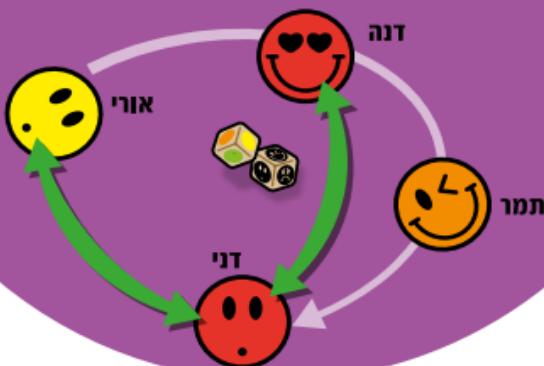
השעון עד שלא נותרים לו קלפים). ברגע שהשחקן הכריז על שם

ナルשו הסביב הסטיטים, בין אם אותו המשתף צדק (וקיבל

קלפים) ובין אם טעה (והפסיד קלפים). משתף שקרא

בקול, אך עשה זאת מעט אחריו לא יזכה או

**יפסיד קלפים**, מאחר ולא היה



הראשון להזכיר, לאחר הקול, שnochash תואם למזה שטוףיע בקוביות שעל השולחן, המשחק משתנה וכל אחד מהמשתפים צריך לקרוא בקול בכמות שלו! הראשון לעשות זאת (גם לאחר טעויות אפerrorיות) מקבל קלף 1 מכל אחד מהמשתפים האחרים. לאחר מכן, הוא זורק את הקוביות והופך ל"**"דילר"**. הערכת: אם מקרים באותו הזמן על מספר שמות, השחקן שהתחיל וASHON מנצח (כדי למנוע יתרון של שחקנים שמכירים על שמות קצריים). סיום המשחק: המשחק נגמר לאחר שאלה נותרים יותר קלפים בחיפויו. השחקן עם הכי הרבה קלפים הוא המנצח. במקרה של תיקו, מטילים את שתי הקוביות ובזוקים למי מהמשתפים, שיש בינויהם תיקו, יש את הקול שתואם לקוביות המשתף זה יוכרד כמנצח!

## משחק 4 דומינו



**מטרת המשחק:** להיות השחקן הראשון  
שנותר ללא קלפים.

**הכנת המשחק:** מערובבים את כל 48 הקלפים.  
כל שחקן מתחילה עם 8 קלפים (אם במשחק

משחקים יותר מ-6 שחקנים, מחלקים את הקלפים שווה בשווה  
בין השחקנים עד לסיום החבילה). זורקים את הקוביות (יוצרו מפעם אחת  
אם יש צור). מי שיש ברשותו את הקלף שתואם לקוביית מניח אותו  
במרכז השולחן והמשחק ממשיך בכיוון השעון.

**מהלך המשחק:** כמו במשחק הדומינו המוכר, השחקן שהוtro תור יכול להניח אחד  
מהקלפים שלו על השולחן כאשר הוא **תואם בצד, או בסוג סמיילי**  
לאחד מהקלפים שכבר נמצאים על השולחן. אם אין לו קלף מתאים, עליו למשון  
קלף מהקופה והטור עובר הלאה. במשחק משתמשים גם בקלפי **ג'וקו**.  
עשויים זאת באופן הבא: ג'וקר סוג סמיילי יונח לצד כל קלף באותו הצבע  
(לא משנה מה צבעו), ג'וקר צבע יונח לצד כל קלף באותו הצבע  
(אין צורך להתחשב בסוג הסמיילי). אם מניחים קלף **שמותאים לשני**

**קלפים** שכבר מונחים על השולחן, אך **זכרים בתור נסף**.

**הערות:** מבנה הקלפים של השולחן לא יכול לעלות על 6 קלפים  
לאורך ו-6 קלפים לרוחב. לכל צבע טוtro אחד ולכל סוג סמיילי  
שורה אחת. בתחילת התור ניתן להחליף בין קלף ג'וקו  
שMONO על השולחן לבין קלף MIDCOM,  
**אם הוא מתאים**



מבחןת צבע וסוג סמיילי. אם לא ניתן להניא  
קלף ג'וקו (משום שכל ששת הקלפים עם סמיילי  
מוסויים, או צבע מסוים נבר נמצאים על השולחן)  
ניתן להיפטר ממנו ולהמשיך את התוtro.

**סיום המשחק:** המשחק נגמר כאשר אחד המשתתפים מנצח את הקלף  
האחרון שלו. מעתה זה מנצח במשחק!

## משחק 5 אחרון!



**מטרת המשחק:** להיות השחקן הראשון  
שנותר ללא קלפים.

**הכנת המשחק:** מערובבים את כל 48 הקלפים  
ומחלקים 5 קלפים לכל שחקן. את יתר הקלפים הניחו כקופה במרכז  
השולחן כשפניהם מטה, מתוכם קלף אחד הניחו לצד הקופה,  
**על-גבי** תרום "קופת הקלפים ששוחקן". השחקן הצעריר ביותר מתחילה  
ומשחק מתקדם עם כיוון השעון.

**מהלך המשחק:** כל משתתף, בתורו, מניח אחד מהקלפים שלו בקופה  
הקלפים ששוחקן, כאשר הקלף **באותו הצבע או עם אותו סוג סמיילי**,  
כפי שמופיע בקלף העליון שבקופה. למשל, אם הקלף האחרון שבקופה הוא  
סמיילי יוק קוץ, אז השחקן יוכל להיפטר מכל קלף יוק (כולל קלף ג'וקר  
צבע), או כל קלף עם סמיילי קוץ. אם אין לשחקן קלף תואם לעליו למשוער  
קלף מהקופה. במקרה והקלף שמשן זהה לקלף העליון הוא יכול להניח  
אותו עוד באותו תור, אם לא, התו עובר לשחקן הבא.

ברגע שלשחקן יש קלף אחד בלבד, עליו להכריז: "**אחרון!**"  
אם הוא שוכח, ושחקן אחר כבר הספיק הניח קלף כלשהו  
הוא מקבל קנס ועליו למשוער מהקופה 2 קלפים.

כאשר הקולפ העליון בקופה הוא פועלה:  
(ג'וקר סמיילי). יש לפעול בהתאם:

מודעת- "אחרורה פנה".

סדר התורות של השחקנים מתחפה.



עצב- דלאו על תורו של השחקן הבא.



כועס- משון 2. השחקן הבא צריך לקחת 2 קלפים  
מקופה ומגדלים על תורו, אלא אם כן יש ברשותו קלף  
סמיילי כועס. במקרה זה הוא יכול להניח אותו ואז נאלץ  
השחקן השני למשון 4 קלפים (2+2) וכן הלאה.



שמח- הקולפ הזה מייצג את כל ששת האבעים ונימן להניח  
אתו על כל קלף לבחירותכם. השחקן שהניח אותו צריך  
לציין איזה צבע הוא מסמל בשבייל השחקן הבא בתור.



הURAה: כאשר נגמרים הקלפים בקופה, לוקחים את "קופת הקלפים  
ששוחקן", מערובבים אותם והופכים אותם לקופה משייכה.

**סיום המשחק:** המשחק נגמר כאשר שחקן כלשהו  
ונטו ללא קלפים. משתתף זה מנצח  
במשחק!



# משחקי סמיילি

5 משחקים מהנים לאתגר את החושים!  
ריכוז, ראייה מרחכית, יכולות אסטרטגיות, יכולת הבנה,  
זריזות וריכוז! אתגר לשניים עד עשרה שחקנים!  
משחק שכלו חיכוכים!



מוצר באסלאלה ע"מ. CreativeMente. משובץ בישראל  
על ידי פוקסמindo בע"מ. כפר ורדים, מוחזה 12  
ח.פ - 90926795, סל' 513226795  
Made in China by CreativeMente. Distributed in  
Israel by FoxMind Ltd. Kfar Vradim, Marva 12  
[info@FoxMind.co.il](mailto:info@FoxMind.co.il) [www.FoxMind.co.il](http://www.FoxMind.co.il)