

משחקי המאה®

משחקי המאה® הם 7 משחקי קלפים חברתיים ומקוריים ל- 2 עד 6 משתתפים, בבית ולדרך. המשחקים מגוונים מאד, בדרגות קושי שונות ומתאימים לכל גיל, כך שכל אחד ימצא בהם עניין. אז... **למה אתם מחכים?**
שחקו בכיף!

תכולת הקופסה

100 קלפים הממוספרים מ-1 עד 100

4 קלפים "חופשיים"

3 קלפים של טבלאות עזר

1 דף הוראות מפורטות



www.the100games.com

משחק הספרות 1: משחק

דרישות מוקדמות: הכרת הספרות מ-0 עד 9.

גיל: 5 ומעלה.

מספר משתתפים: 2 עד 6 משתתפים.

מטרת המשחק: להיפטר מכל הקלפים שביד.

קלפי המשחק: כל קלפי המספרים; יש להוציא את הקלפים החופשיים (?).

חלוקת הקלפים: יש לטרוף היטב את הקלפים ולחלק לכל משתתף 7 קלפים. שאר הקלפים ישמשו כקופה כשפניהם כלפי מטה. יש להפוך את הקלף העליון מהקופה ולהניחו לצידה כקלף פותח של ערימת קלפים חשופים. הקלף העליון בערימה זו ייקרא תמיד "הקלף החשוף". במידה ובמהלך המשחק נגמרה הקופה, יש להשאיר את הקלף החשוף, ולטרוף מחדש את שאר הקלפים ליצירת קופה חדשה.

כללי המשחק הבסיסיים:

1. כל שחקן בתורו רשאי להניח קלף משלו על הקלף החשוף, כך שלפחות ספרה אחת תהיה משותפת לשני הקלפים.
לדוגמה, על הקלף "23" ניתן להניח כל מספר הכולל את הספרה 2 ו/או את הספרה 3, כגון: "27", "35", "2" וכדומה.
2. כמו-כן על קלף חד-ספרתי ניתן להניח קלף חד-ספרתי אחר.
לדוגמה, על הקלף "3" ניתן להניח כל מספר הכולל את הספרה 3 וכן כל מספר מ- "1" עד "9".
3. שחקן שאינו נפטר מקלף, מפסיד את תורו ונאלץ לקחת קלף נוסף מהקופה.

סיום המשחק:

המשחק מסתיים כאשר שחקן נפטר מכל קלפיו והוא מוכרז כמנצח. ניתן לערוך סדרת משחקים ולצבור נקודות באופן הבא:

- א. למנצח בכל משחק 0 נקודות.
- ב. לכל אחד משאר המשתתפים תרשמונה נקודות כמספר הקלפים שנותרו בידו. לחילופין, ניתן להמשיך במשחק ואז השחקן שסיים שני יקבל 2 נקודות, השלישי 3 נקודות, וכן הלאה.

המנצח בסדרה הוא זה שצבר את מספר הנקודות הנמוך ביותר.

משחק 2: משחק הספרות הגדול

דרישות מוקדמות: הכרת הספרות מ-0 עד 9.

גיל: 6 ומעלה.

מספר משתתפים: 2 עד 6 משתתפים.

מטרת המשחק: להיפטר מכל הקלפים שביד.

קלפי המשחק: כל הקלפים.

חלוקת הקלפים: כמו במשחק 1.

כללי המשחק הבסיסיים: כמו במשחק 1.

חוקי קלפים מיוחדים:

1. שחקן שהניח קלף חד-ספרתי () מחייב את השחקן הבא לבחור באחת משתי אפשרויות:
א. להניח קלף חד-ספרתי משלו, ובכך לחייב את השחקן שאחריו, וכן הלאה;

או

ב. להפסיד את תורו ולקחת 3 קלפים מהקופה, ואז השחקן שאחריו ימשיך לפי כללי המשחק הבסיסיים.

לדוגמה, שחקן א' הניח על "23" את הקלף "2", שחקן ב' הניח "7" ושחקן ג' נאלץ לקחת 3 קלפים נוספים מהקופה מכיוון שלא הניח קלף חד-ספרתי. כעת שחקן ד' רשאי להניח על ה- "7" כל קלף הכולל את הספרה 7, או להניח קלף חד-ספרתי ולחייב את השחקן הבא, וכן הלאה.

2. שחקן שהניח קלף זהה-ספרות () רשאי להמשיך בתורו ולהניח עליו את כל קלפיו הכוללים ספרה זו, בסדר על-פי בחירתו.

לדוגמה, שחקן שהניח "55" רשאי להמשיך ולהניח עליו קלפים הכוללים את הספרה 5, כגון: "35", "57", "5", וכדומה. יתר על כן, אם השחקן סיים את תורו בהנחת קלף חד-ספרתי, הוא מחייב את השחקן הבא לפעול לפי חוק מס' 1.

3. קלף חופשי (?) יכול להחליף כל מספר במשחק. מספרו של קלף חופשי יקבע ויוכרז בעת הנחתו (רק 1-99), ובתנאי שיתאים לקלף החשוף לפי כללי המשחק הבסיסיים. שימוש יעיל בקלף זה מגדיל את הסיכוי לניצחון.

לדוגמה, על הקלף "23" ניתן להניח קלף חופשי, להכריז "33" (זהה-ספרות) ולהניח עליו קלפים נוספים הכוללים את הספרה 3.

4. שחקן שברשותו הקלף "100" () רשאי לבחור "קנס או פרס?":

א. "קנס" – בתורו הוא חושף את קלף ה-"100", ובכך מחייב כל אחד משאר השחקנים לקחת 3 קלפים נוספים מהקופה; לאחר מכן הוא מניח את הקלף בתחתית ערימת הקלפים החשופים וממשיך בתורו לפי כללי המשחק הבסיסיים.

ב. "פרס" – בתורו (ובמקום תורו) הוא מניח את קלף ה-"100" גלוי לצידו כקלף חסינות מפני קלפים חד-ספרתיים. החל מתורו הבא הוא פטור מלקחת 3 קלפים לפי חוק מס' 1. כלומר, הוא יהיה רשאי להמשיך לפי כללי המשחק הבסיסיים גם כאשר השחקן שלפניו מניח קלף חד-ספרתי.

לחילופין, לפני המשחק השחקנים רשאים להחליט להשתמש בקלף ה-"100" כקלף רגיל.

סיום המשחק: כמו במשחק 1.

משחק 3: משחק המספרים

דרישות מוקדמות: הכרת הספרות מ-0 עד 9 ויכולת לחבר שתי ספרות. כמו כן רצוי לדעת להבחין בין ספרת אחדות לבין ספרת עשרות, ולהכיר את המספרים מ-1 עד 100.

גיל: 7 ומעלה.

מספר משתתפים: 2 עד 6 משתתפים.

מטרת המשחק: להיפטר מכל הקלפים שביד.

קלפי המשחק: כל קלפי המספרים; הכללת קלפים חופשיים (?), חלקם או כולם, והכללת קלף ה-"100" נתונות לבחירת השחקנים.

חלוקת הקלפים: כמו במשחקים 1 ו-2.

כללי המשחק הבסיסיים:

בדומה למשחקים 1 ו-2, מלבד כלל מס' 1 – כל שחקן בתורו רשאי להניח עד 3 קלפים, כך שכל קלף יתאים לקלף שהונח לפניו בספרת האחדות, או בספרת העשרות, או בסכום ספרותיו. לדוגמה, על הקלף "23" ניתן להניח כל קלף שבו ספרת האחדות=3 (כלומר "3", "13" ... "93") או שספרת העשרות=2 (כלומר "20", "21" ... "29") או שסכום הספרות=5=2+3 (כלומר "5", "14" ... "50"). לפיכך, על הקלף "23", שחקן רשאי להניח "27" (ספרת עשרות משותפת=2), להמשיך בתורו ועל ה-"27" להניח "57" (ספרת אחדות משותפת=7), ועל ה-"57" להניח "66" (סכום ספרות משותף=12), כלומר להניח את הרצף "27"«"57"«"66". שימו לב! ניתן להיעזר בקלף של **טבלת סכום ספרות** (בכל טור בטבלה, מספרים בעלי סכום ספרות זהה).

חוקי קלפים מיוחדים:

1. שחקן שסיים את תורו בהנחת קלף חד-ספרתי () מחייב את השחקן הבא לבחור באחת משתי אפשרויות:
 - א. להניח רק קלף חד-ספרתי משלו, ובכך לחייב את השחקן שאחריו, וכן הלאה;
או
 - ב. להפסיד את תורו ולקחת 3 קלפים מהקופה, ואז השחקן שאחריו ימשיך לפי כללי המשחק הבסיסיים.לדוגמה, שחקן א' הניח על "23" את הרצף "53"«"59"«"9", שחקן ב' הניח "7" ושחקן ג' נאלץ לקחת 3 קלפים נוספים מהקופה מכיוון שלא הניח קלף חד-ספרתי. כעת שחקן ד' רשאי להניח על ה-"7" עד 3 קלפים לפי כללי המשחק הבסיסיים.
2. שחקן שהניח קלף זהה-ספרות () רשאי להניח עליו ברציפות את כל קלפיו הכוללים ספרה זו, בסדר על-פי בחירתו (גם יותר מ-3 קלפים). לדוגמה, שחקן שהניח על "23" את הרצף "27"«"57"«"66" רשאי להמשיך בתורו ולהניח עליו את כל קלפיו הכוללים את הספרה 6.
3. השימוש בקלף החופשי (?) כמו במשחק 2.
4. השימוש בקלף ה-"100" () כמו במשחק 2.

סיום המשחק: כמו במשחקים 1 ו-2.

משחק 4: משחק המכפלות

דרישות מוקדמות: הכרת **לוח הכפל**.

גיל: 8 ומעלה.

מספר משתתפים: 2 עד 6 משתתפים.

מטרת המשחק: להיפטר מכל הקלפים שביד.

קלפי המשחק: כל 42 קלפי **לוח הכפל** – כולם מסומנים ב-X; הכללה של עד 2 קלפים חופשיים (?) (נתונה לבחירת השחקנים).

חלוקת הקלפים: כמו במשחקים 1-3. כאשר משתתפים במשחק 4 שחקנים ומעלה, יש לחלק לכל משתתף 5 קלפים בלבד.

כללי המשחק הבסיסיים:

- במשחק זה כל מספר מוגדר כמכפלתם של שני גורמים לפי **לוח הכפל בלבד**. בעת הנחת הקלף יש להכריז על מכפלה זו.
לדוגמה, כדי להניח את הקלף "35" יש להכריז "5 כפול 7", וכדי להניח את הקלף "24" רשאי השחקן להכריז "4 כפול 6" או "3 כפול 8".
שימו לב! ניתן להיעזר בקלף של **לוח הכפל**.
- כל שחקן בתורו רשאי להניח קלף משלו על הקלף החשוף, כך שלשני הקלפים יהיה גורם מוכרז משותף.
לדוגמה, על הקלף "12" שהונח בהכרזה "2 כפול 6", ניתן להניח כל קלף שגורם מכפלתו 2 (כלומר "2", "4" ... "20") או שגורם מכפלתו 6 (כלומר "6", "12" ... "60"). לפיכך, השחקן רשאי להניח "24" בהכרזה "4 כפול 6" (גורם מוכרז משותף=6), אך לא בהכרזה "3 כפול 8" (אין גורם מוכרז משותף). השחקן הבא רשאי להניח על ה-"24" כל קלף שגורם מכפלתו 4 או 6 (למשל, להניח "28" ולהכריז "4 כפול 7"; גורם מוכרז משותף=4).
- שחקן שאינו נפטר מקלף, מפסיד את תורו ונאלץ לקחת קלף נוסף מהקופה.

חוקי קלפים מיוחדים:

- שחקן שהניח קלף של **מספר ריבועי** (**מספר ירוק** בפינות הקלף), מחייב את השחקן הבא להפסיד את תורו ולקחת קלף נוסף מהקופה.
לדוגמה, שחקן א' הניח על "28" (שהונח בהכרזה "4 כפול 7") את הקלף "36" בהכרזה "4 כפול 9", ושחקן ב' נאלץ לקחת קלף נוסף מהקופה. כעת שחקן ג' רשאי להמשיך לפי כללי המשחק הבסיסיים ולהניח על ה-"36" כל קלף שגורם מכפלתו 4 או 9.
- קלף חופשי (?) יכול להחליף כל מספר ב**לוח הכפל**. מספרו של קלף חופשי ייקבע ויוכרז בעת הנחתו, ובתנאי שיתאים לקלף החשוף לפי כללי המשחק הבסיסיים.
שימוש יעיל בקלף זה מגדיל את הסיכוי לניצחון.
לדוגמה, על הקלף "28" (שהונח בהכרזה "4 כפול 7") ניתן להניח קלף חופשי, לקבוע שמספרו "4" בהכרזה "4 כפול 1", ובכך לחייב את השחקן הבא להפסיד את תורו ולקחת קלף נוסף מהקופה.

סיום המשחק: כמו במשחקים 1-3.

משחק 5: משחק הראשונים

דרישות מוקדמות: הכרת הספרות מ-0 עד 9. כמו כן רצוי לדעת להבחין בין ספרת אחדות לבין ספרת עשרות, ולהכיר את המושג **מספר ראשוני**.

גיל: 7 ומעלה.

מספר משתתפים: 2 עד 6 משתתפים.

מטרת המשחק: ליצור סדרות מכל הקלפים שביד.

קלפי המשחק: כל קלפי המספרים. הכללת קלפים חופשיים (?) נתונה לבחירת השחקנים.

חלוקת הקלפים: כמו במשחקים 1-3.

כללי המשחק הבסיסיים:

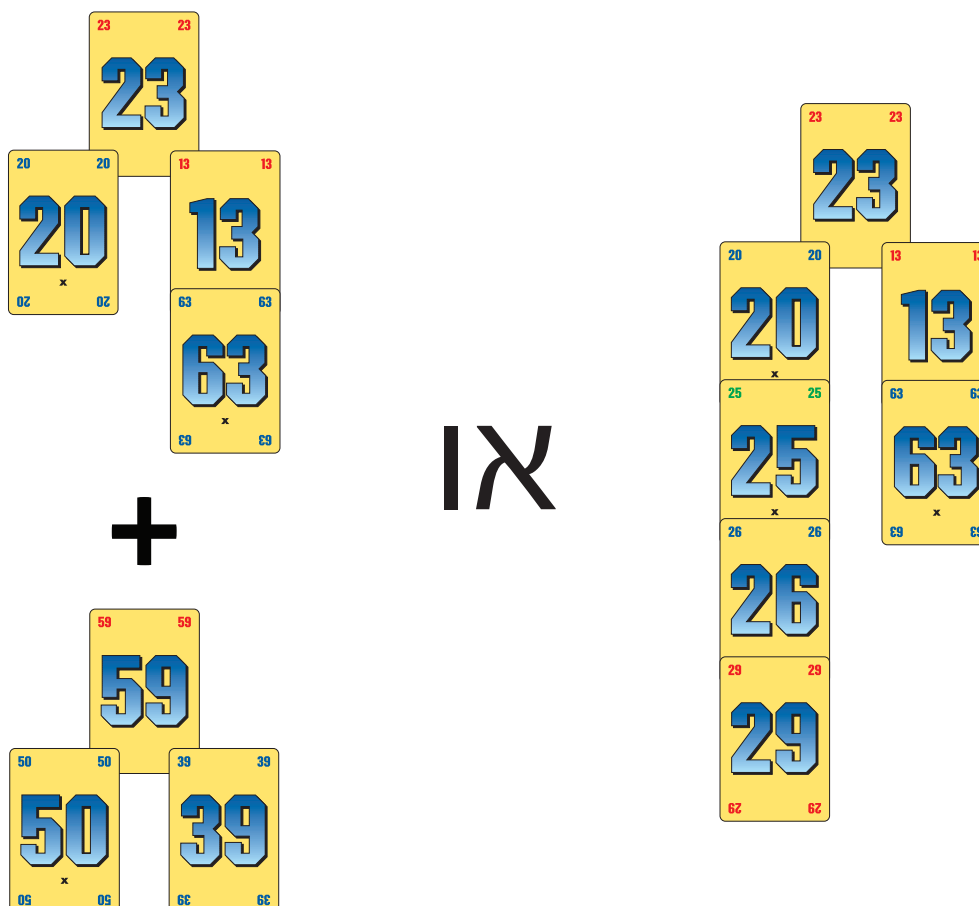
1. בדומה לקמי - כל שחקן בתורו לוקח קלף נוסף מהקופה או את הקלף החשוף, על-פי בחירתו. לאחר מכן, עליו להיפטר מאחד מ-8 קלפיו, ולהניחו כקלף חשוף עבור השחקן הבא.
2. בעזרת הקלפים שברשותו יוצר השחקן סדרה אחת או יותר באופן הבא:
 - א. כל סדרה תיבנה סביב קלף מפתח, אשר חייב להיות **מספר ראשוני** (**מספר אדום** בפינות הקלף).
 - ב. שימו לב! ניתן להיעזר בקלף של **רשימת מספרים ראשונים**.
 - ב. שאר הקלפים בסדרה יהיו מספרים הזחים לקלף המפתח בספרת האחדות ומספרים הזחים לקלף המפתח בספרת העשרות. לדוגמה, שחקן שמעוניין לבנות סדרה סביב קלף המפתח **"23"** שברשותו, ישאף לצבור קלפים שבהם ספרת האחדות=3 (כלומר "3", "13" ... "93") וקלפים שבהם ספרת העשרות=2 (כלומר "20", "21" ... "29").
 - ג. כל סדרה חייבת להיות בת 3 קלפים לפחות.

חוקי קלפים מיוחדים:

1. כאשר קלף המפתח הוא חד-ספרתי (כלומר **"2"**, **"3"**, **"5"** או **"7"**), שאר הקלפים בסדרה יהיו זחים לו בספרת האחדות או יהיו קלפים חד-ספרתיים אחרים. לדוגמה, שחקן שברשותו הקלף **"2"** ישאף לצבור קלפים שבהם ספרת האחדות=2 (כלומר "12", "22" ... "92") וקלפים חד-ספרתיים אחרים (כלומר מ-"1" עד "9").
2. קלף חופשי (?) יכול להחליף כל מספר במשחק (1-99) כולל לשמש כקלף מפתח, ובתנאי שיתאים לשאר הקלפים בסדרה לפי כללי המשחק הבסיסיים. שימוש יעיל בקלף זה מגדיל את הסיכוי לניצחון.

סיום המשחק:

המשחק מסתיים כאשר שחקן מצליח לסדר 7 קלפים בסדרות, והוא מוכרז כמנצח. הוא פורש את 7 הקלפים ומניח את הקלף השמיני בערימת הקלפים החשופים. לדוגמה:



ניתן לערוך סדרת משחקים ולצבור נקודות באופן הבא:

- א. למנצח בכל משחק 0 נקודות.
 - ב. לכל אחד משאר המשתתפים תרשמה נקודות כמספר קלפי המפתח (+קלפים חופשיים) שבידו. לחילופין, ניתן להמשיך במשחק ואז השחקן שסיים שני יקבל 2 נקודות, השלישי 3 נקודות, וכן הלאה.
- המנצח בסדרה הוא זה שצבר את מספר הנקודות הנמוך ביותר.

משחק למתקדמים:

1. 2 עד 4 משתתפים.
2. יש לחלק לכל משתתף 14 קלפים.
3. כל סדרה חייבת להיות בת 4 קלפים לפחות.

משחק 6: רמי 100

דרישות מוקדמות: הכרת הספרות מ-0 עד 9. כמו כן רצוי לדעת להבחין בין ספרת אחדות לבין ספרת עשרות, ולהכיר את המספרים מ-1 עד 100.

גיל: 8 ומעלה.

מספר משתתפים: 2 עד 4 משתתפים.

מטרת המשחק: ליצור סדרות מכל הקלפים שביד.

קלפי המשחק: כל קלפי המספרים; הכללת קלפים חופשיים (?), חלקם או כולם, נתונה לבחירת השחקנים.

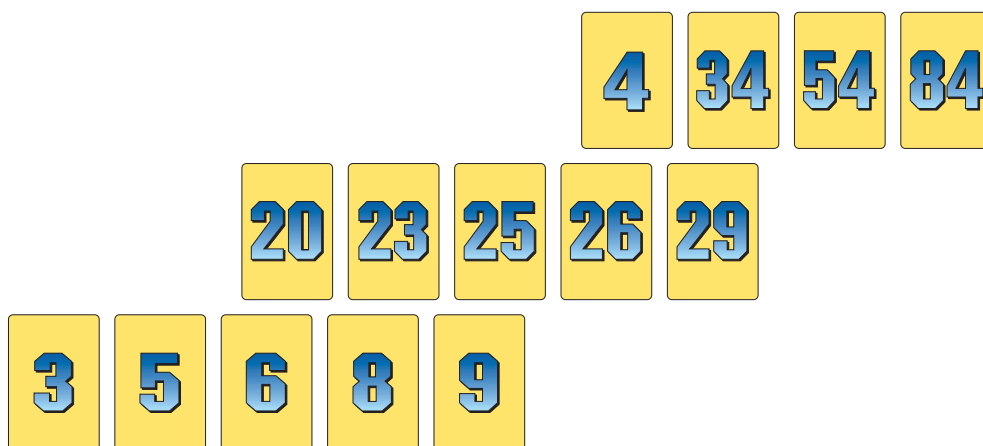
חלוקת הקלפים: בדומה למשחקים 1-5, אך יש לחלק לכל משתתף 14 קלפים.

כללי המשחק:

- בדומה לרמי - כל שחקן בתורו לוקח קלף נוסף מהקופה או את הקלף החשוף, על-פי בחירתו. לאחר מכן, עליו להיפטר מאחד מ-15 קלפיו, ולהניחו כקלף חשוף עבור השחקן הבא.
- בעזרת הקלפים שברשותו יוצר השחקן סדרות באופן הבא:
 - לכל הקלפים בסדרה חייבת להיות ספרת אחדות זהה או ספרת עשרות זהה או שהסדרה תהיה מורכבת מקלפים חד-ספרתיים בלבד.
 - כל סדרה חייבת להיות בת 4 קלפים לפחות.
 - קלף חופשי (?) יכול להחליף כל מספר במשחק (1-100) בהתאם לכללי המשחק. שימוש יעיל בקלף זה מגדיל את הסיכוי לניצחון.

סיום המשחק:

המשחק מסתיים כאשר שחקן מצליח לסדר 14 קלפים בסדרות, והוא מוכרז כמנצח. הוא פורש את 14 הקלפים ומניח את הקלף ה-15 בערימת הקלפים החשופים. לדוגמה:



ניתן לערוך סדרת משחקים ולצבור נקודות באופן הבא:

- למנצח בכל משחק 0 נקודות.
 - לכל אחד משאר המשתתפים תרשמה נקודות כמספר הקלפים בידו שטרם סודרו בסדרות (+קלפים חופשיים). לחילופין, ניתן להמשיך במשחק ואז השחקן שסיים שני יקבל 2 נקודות, השלישי 3 נקודות, וכן הלאה.
- המנצח בסדרה הוא זה שצבר את מספר הנקודות הנמוך ביותר.

משחק 7: זיכרון מספרים

דרישות מוקדמות: הכרת המספרים מ-1 עד 100 ויכולת לחבר ו/או לחסר שני מספרים. כמו כן רצוי לדעת להבחין בין מספר זוגי לבין מספר אי-זוגי.

גיל: 6 ומעלה.

מספר משתתפים: 2 עד 6 משתתפים.

מטרת המשחק: לצבור מספר רב ככל האפשר של זוגות קלפים.

קלפי המשחק: כל הקלפים מהמספר 1 ועד למספר זוגי שנקבע על-ידי המשתתפים לפני המשחק. שימו לב! דרגת הקושי עולה ככל שגדל מספר הקלפים. לכן, מומלץ במשחקים הראשונים לשחק במספר מועט של קלפים (למשל קלפים "1" עד "10"), וכך להכיר את אפשרויות המשחק.

כללי המשחק:

- בתחילת כל משחק יבחרו השחקנים באחת מאפשרויות התאמה אלו (לצורך הדגמה נניח שקלפי המשחק שנבחרו הם מ-"1" עד "40"):
 - זוגות לפי סכום, כך שסכום כל זוג = מספר הקלפים ועוד 1. בדוגמה הנ"ל, סכום כל זוג יהיה 40 ועוד 1 = 41, כלומר הזוגות יהיו "1" עם "40", "18" עם "23", "34" עם "7" וכו'.
 - זוגות לפי הפרש, כך שהפרש כל זוג = חצי ממספר הקלפים. בדוגמה הנ"ל, הפרש כל זוג יהיה חצי מ-40 = 20, כלומר הזוגות יהיו "1" עם "21", "18" עם "38", "34" עם "14" וכו'.
 - זוגות עוקבים, כך שכל זוג מורכב משני מספרים עוקבים, שהגדול מביניהם זוגי. בדוגמה הנ"ל הזוגות יהיו "1" עם "2", "18" עם "17", "34" עם "33" וכו'.
- יש לטרוף היטב את הקלפים ולסדרם בשורות כשפניהם כלפי מטה.
- כל שחקן בתורו רשאי לחשוף שני קלפים בלבד במטרה למצוא זוג תואם. במידה והצלח, יניחם לידו ויזכה בתור נוסף. במידה ולא הצליח, יוודא ששאר השחקנים הבחינו במספריהם ויהפוך אותם חזרה מבלי לשנות מיקומם.
- לאחר שהשחקן חשף את המספר הראשון עליו להכריז מהו המספר הדרוש לו כדי לקבל זוג תואם. לדוגמה, במשחק עם הקלפים "1" עד "40" שבו נבחרה התאמה של זוגות לפי סכום, שחקן שחשף "23" יכריז שדרוש לו "18" על-מנת להשלים את הזוג.

ניתן לראות שזוגות הקלפים התואמים משתנים ממשחק למשחק, בהתאם למספר הקלפים ולאפשרות ההתאמה שנבחרה. לכן, חשוב לבדוק שההתאמה נכונה ולוודא שכל שני קלפים שמוציאים מהמשחק הם אכן זוג תואם.



סיום המשחק:

המשחק מסתיים כאשר כל הקלפים נאספו לזוגות. השחקן שצבר את מירב הקלפים מוכרז כמנצח. ניתן לערוך סדרת משחקים כך שלכל שחקן תרשמה נקודות כמספר הקלפים שצבר בכל משחק. המנצח בסדרה הוא זה שצבר את מספר הנקודות הגבוה ביותר.

מקרא

מספר ירוק בפינות הקלף מסמל **מספר ריבועי**:
התוצאה של מכפלת מספר טבעי עם עצמו (שימושי במשחק 4).

מספר אדום בפינות הקלף מסמל **מספר ראשוני**:
מספר שיש לו בדיוק שני מחלקים שונים, 1 והוא עצמו (שימושי במשחק 5).

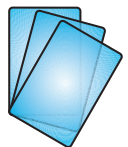
מופיע על קלפים שמספרם בלוח הכפל
(משמש למיון הקלפים המשתתפים במשחק 4).



מסמל קלף "חופשי" (ג'וקר).



מופיע על קלפים שמספרם חד-ספרתי, כלומר מ-"1" עד "9"
(שימושי במשחקים 2 ו-3).



מופיע על קלפים שמספרם זהה-ספרות, כלומר "11", "22", וכו'
(שימושי במשחקים 2 ו-3).



מופיע רק על הקלף שמספרו "100" - קלף "קנס או פרס?"
(שימושי במשחקים 2 ו-3).



ולמה **כובע**? כדי להבדיל בין הספרות 6 ו-9.

