

כראמל רצף מנצח!



הוראות משחק



הכנולה

81 קלפי כראמל (9 איורים שונים, 3 צבעי רקע, 3 דגמי רקע),
9 קלפי בסיס (בשחור-לבן), 25 אסימוני משחק.

סיפור המשחק

מהומה בטירה! גברת בלום בלגנה את קופסת התמונות הסודית של כראמל. ויש רוצה לסדר את התמונות בחזרה בסדר הנכון לפני שכראמל יגלה. עזרו לויש לסדר את התמונות של כראמל על פי כללי הרצף המנצח.

מטרת המשחק

לערום את קלפי כראמל השונים במטרה ליצור רצף מנצח. השחקן הראשון שצובר 5 אסימונים הוא המנצח במשחק.

הכנת המשחק (איור 1)

בחרו מי השחקן שמסדר ומחלק את הקלפים.

עליו להפריד בין קלפי המשחק וקלפי הבסיס, להניח את קלפי הבסיס בסידור של 3x3 בצורה אקראית. להניח על כל אחד מארבעת הקלפים שבפינות קלף צבעוני עם הדמות התואמת (צבע ודגם הרקע אקראיים), לערבב את חפיסת הקלפים היטב ולחלק 6 קלפים לכל שחקן. את יתר



הקלפים עליו להניח עם הפנים כלפי מטה, והם ישמשו כקופה. את האסימונים עליו להניח בערימה בהישג יד.

איך משחקים?

השחקן הראשון הוא השחקן שיושב לשמאלו של השחקן שערבב וחילק את הקלפים. הוא מניח קלף אחד מידו על אחד מקלפי הבסיס - הקלף חייב להיות תואם לקלף הבסיס בדמות של כראמל, אך צבע ודגם הרקע אינם חייבים להתאים. אם השחקן יצר שורה, טור או אלכסון לפי כללי הרצף המנצח, הוא מקבל אסימון אחד לבחירתו, ומניח קלף אחד נוסף על השולחן. הוא מקבל אסימון על כל רצף מנצח נוסף שיצר במהלך זה, משלים ל-6 קלפים בידו, והתור עובר לשחקן הבא.

מהו רצף מנצח?

רצף מנצח מורכב משלושה קלפים שמונחים בשורה, בטור או באלכסון, על פי החוקים המפורטים כאן בשתי גרסאות. מומלץ להתחיל בגרסה הקלה יותר.

גרסה למתחילים

ישנם 2 צירופים אפשריים ליצירת רצף:
 • 3 קלפים בעלי אותו צבע רקע. דגם הרקע אינו משפיע (איור 2).
 • 3 קלפים בעלי אותו דגם רקע. צבע הרקע אינו משפיע (איור 3).

שימו לב! רצף שבו גם הצבע וגם הדגם אחידים ייחשב כרצף אחד, לא שניים.



גרסה למתקדמים

ישנם 4 צירופים אפשריים ליצירת רצף:
 • 3 קלפים בעלי צבע רקע זהה ודגם רקע זהה (איור 4).
 • 3 קלפים בעלי צבע רקע זהה, ו-3 דגמי רקע שונים (איור 5).
 • 3 קלפים בעלי דגם רקע זהה, ו-3 צבעי רקע שונים (איור 6).
 • 3 קלפים בעלי צבע רקע ודגם רקע שונים (איור 7).

שימו לב!

• אם שחקן הניח קלף ולא שם לב שיצר רצף מנצח, שחקן אחר יכול להכריז "כראמל!" להצביע על הרצף המנצח ולזכות באסימון.
 • אם שחקן מראה רצף שיצר, אך מתגלה שהרצף אינו תקני, עליו להחזיר לערימה את אחד האסימונים שלו. אם אין לו אסימון, המשחק נמשך.
 • אם על ידי הנחת קלף נוצר יותר מרצף מנצח אחד, השחקן זוכה באסימונים על פי מספר הרצפים המנצחים.

ניצחון

השחקן הראשון שצובר 5 אסימונים - מנצח!



שימו לב! אם נגמרו הקלפים בקופה לפני שהוכרו ניצחון, משחקים עד שהשחקן שחילק את הקלפים משחק את תורו, ואז בודקים מי זכה במרב האסימונים - והוא המנצח במשחק.

מבוסס על סדרת הספרים "כראמל" מאת מאירה ברנע-גולדברג.
 © "כראמל" - כל הזכויות שמורות למאירה ברנע-גולדברג.
 עיצוב הדמות: קרן מאי מטקלף
 איורים: רמי טל
 עיצוב גרפי: אורית זוהר



© 2023, Foxmind.
All rights reserved.

CRAMEL

Winning Sequence!



Contents

81 Cramel cards (9 Cramel figures with 3 different patterns and colors), 9 black & white board cards, 25 tokens.

Game Objective

Stacking Cramel cards to create winning sequences. The first player to collect 5 Cramel tokens is the winner.

Game Set Up

Choose the dealer, who will separate the Cramel cards from the black & white board cards. Place the 9 board cards randomly into a 3 x 3 grid. Cover the board cards located on the 4 corners of the grid with any (color and pattern) corresponding Cramel figure card and shuffle the remaining deck thoroughly. See illustration 1.



How to Play?

The player to the left of the dealer goes first and places one card from their hand onto the matching figure on the Cramel Board card. As long as the figure matches, the card may have any color and any pattern. If a player succeeds in creating a winning sequence, they may collect a token of their choice and must then play one more card from their hand. Their turn ends after they played that second card, even if they manage to create another winning sequence.

After placing their card(s), the player replenishes their hand back to 6 cards and the turn moves clockwise to the next player.

What is a Cramel Winning Sequence?

A Cramel Sequence is 3 cards aligned horizontally, vertically, or diagonally (tic-tac-toe like) where the 3 cards obey certain rules.

There are two types of rules for making Cramel sequences – beginners and advanced. We recommend players start with the beginners' gameplay.

Beginner Version

For beginners, there are two simple ways to create a valid 3 cards sequence.

- All 3 cards must have the same color. The pattern is not taken into account (illustration 2).
- AND/OR All 3 cards must have the same pattern. The color is not taken into account (illustration 3).

Note! A line of 3 cards of the same color AND the same pattern still counts as 1 sequence, not 2.

Advanced Version

When playing the advanced rules, players can create valid 3 cards sequences in 4 different ways.

- All of the cards must have the same color and same background pattern (illustration 4).
- All of the cards must have the same color, but all must have different background patterns (illustration 5).



- All of the cards must have different colors but the same background pattern (illustration 6).
- All of the cards must have both different colors and different background patterns (illustration 7).

Important Notes

If a player places a Cramel card and does not realize that they have created a sequence, any player may declare out loud "Cramel!", show the sequence and win a token.

If a player incorrectly identifies a sequence, they lose one of their tokens and must put it back into the pile. If the player did not win any token yet, the game simply continues. If by placing a card a player creates more than 1 sequence, they win a token for every sequence created by the placement of that card.

Winning

The first player to collect 5 Cramel tokens wins!

If the Cramel deck runs out before a player has 5 Cramel tokens, the round continues until it reaches the dealer and the player with the highest number of token wins!

