



תוכן:

108 קלפים כדלקמן:

76 כרטיסים – מעלה דרך יוד (19 כל אחד כחול, ירוק, אדום, צהוב)  
24 כרטיסי פעולה מיוחדים  
8 איסוף 3 קלפים (2 מכל צבע)  
8 שנה את כרטיסי הכיוון (2 מכל צבע)  
8 לאבד כרטיסיות (2 מכל צבע)  
3 קלפי בר  
3 איסוף פראי 3 קלפים  
2 כרטיסים ריקים

### מושא המשחק

היה השחקן הראשון שמשתמש בכל הכרטיסים בידך עד שלא נותרו אף אחד מהם. בתורכם, נסו להתאים כרטיס בכפות הידיים עם כרטיס עם הפנים כלפי מעלה על הסיפון. אם אין התאמות, בחר כרטיס עם הפנים כלפי מטה מראש הסיפון. ברגע ששחקן תואם את כל הקלפים שלו, הקלפים שנותרו בידי השחקנים האחרים מתווספים לגמרי ומוענקים לשחקן הזוכה. אם משחקים מספר משחקים, שמירת ניקוד יש להשתמש בשיטה כדי לעקוב אחר הנקודות שהושגו במהלך כל סיבוב. השחקן עם הכי הרבה נקודות זוכה.



### Contents:

108 Cards as follows:

76 cards – Alef through Yud (19 each of blue, green, red, yellow)  
24 Special Action cards  
8 Pick Up 3 Cards (2 of each color)  
8 Change the Direction Cards (2 of each color)  
8 Lose a Turn Cards (2 of each color)  
3 Wild Cards  
3 Wild Pick Up 3 Cards  
2 Blank Cards

### Object of the Game

Be the first player to use all of your in-hand cards until there are none remaining. On your turn, attempt to match a card in your hands with a card face up on the deck. If no matches are possible, choose a face down card from the top of the deck. Once a player matches all of his/her cards, the cards left in the hands of the other players are added up altogether and awarded to the winning player. If multiple games are played, a scorekeeping method should be used to keep track of the points gained through each round. The player with the most points wins.

## Setting Up the Game

A player must be chosen to shuffle the deck and deal each player seven cards.

The remaining cards should be placed face-down and used as a shared drawing pile for each player. The top card should then be turned over to begin the discard pile. The player sitting to the left of the dealer begins the game.



## Playing the Game

Once the game is set up, each player (on their turn) tries to match a card within their hand to the top card of the discard pile. These matches can be made by matching the color, letter, or action of each playing card. For example, when the top discarded card is a blue card with the letter gimmel; any blue card or any card with the letter gimmel on it may be played.



When a match is possible, the player should place the card on top of the discarded card to complete the match. This action completes his/her turn.

When a match is unable to be found, the player draws one card from the deck, and if a match can be completed with that chosen card, the player may place that card on the discard pile, completing a match, and his/her turn is over. When the drawn card does not create a match, the player must add it to his cards in hand which would also complete his/her turn.

2

## הגדרת המשחק

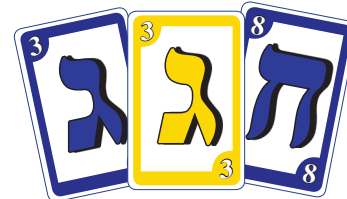
יש לבחור בשחקן לערבב את הסיפון ולהעביר לכל שחקן שבעה קלפים.

יש למקם את שאר הקלפים עם הפנים כלפי מטה ולהשתמש בהם כערימת ציור משותפת לכל שחקן. לאחר מכן יש להפוך את הקלף העליון כדי להתחיל בערימת ההשלכה. השחקן שיושב משמאל לסוחר מתחיל את המשחק.



## משחק את המשחק

לאחר הקמת המשחק, כל שחקן (בתורו) מנסה להתאים קלף שנמצא בידם לכרטיס העליון של ערימת השלכת. ניתן לבצע התאמות אלה על ידי התאמת הצבע, האות או הפעולה של כל קלף משחק. לדוגמה, כאשר הכרטיס שנזרק העליון הוא כרטיס כחול עם האות גמל; ניתן לשחק בכל קלף כחול או כל קלף עם האות ג'.



כאשר יתאפשר התאמה, על השחקן למקם את הכרטיס על גבי הכרטיס המושלך כדי להשלים את המשחק. פעולה זו מסיימת את תורו.

כאשר לא ניתן למצוא משחק, השחקן מוציא כרטיס אחד מהסיפון, ואם ניתן להשלים משחק עם אותו קלף שנבחר, השחקן רשאי להניח את הכרטיס הזה על ערימת השלכת, להשלים משחק, ולסובב את התור שלו. נגמר. כאשר הקלף המצויר אינו יוצר התאמה, על השחקן להוסיף אותו לכרטיסיו ביד אשר ישלים גם את תורו.

19

שחקן עשוי גם לבחור במכוון שלא לשחק משחק מהיד שלו. לאחר ששחקן החליט שלא לשחק משחק בתורו זה, הוא / היא לא רשאי להשתמש באף אחד מהקלפים האלה בידו / ת למשחק זה. הקלף היחיד שניתן לשחק הוא הקלף שיש לבחור מערימת הגרירה. כששחקן תואם את כל הקלפים שלו, הסיבוב הושלם. כל הנקודות נקובות כמפורט להלן והסבב הבא מתחיל. כאשר משתמשים בכל הקלפים בסיפון ואף אחד מהשחקנים לא תואם את כל הקלפים שלהם, ערימת השלכת צריכה להיות מטלטלת על ידי הדילר והמשחק ממשיך.

## יוצא

כשאתה משחק בקלף האחרון שלך, יש לומר 'Echad' כדי ליידע את השחקנים האחרים שיש לך רק קלף אחד שנתר. כששחקן שוכח לומר 'Echad', כל אחד אחר השחקן יכול להודיע לשחקן שעליו למשוך שני קלפים מהסיפון. עם זאת, כאשר לא ניתן לשים לב לטעות לפני שהשחקן הבא מתחיל את תורו, השחקן אינו צריך למשוך קלפים כלשהם.

## ניקוד

לאחר סיום כל סיבוב, השחקן המנצח צריך לספור את הנקודות שנצברו שנמצאות בידי השחקנים האחרים. כל אחד מכרטיסי היד של השחקנים האחרים סופרים נקודות לפי מערכת הנקודות הבאה:

דרך Yud	-----	ערך פנים
קח שלוש	-----	10 נקודות
שינוי הכיוון	-----	10 נקודות
לאבד סיבוב	-----	10 נקודות
קלפי בר	-----	20 נקודות
איסוף פראי שלוש	-----	20 נקודות

## ניצחון במשחק

המנצח במשחק הוא השחקן הראשון שמגיע ל-300 נקודות

A player may also deliberately choose not to play a match from his/her hand. Once a player has decided not to play a match this turn, he/she may not use any of those cards in his/her hand for this play. The only card that can be played is the card that must be chosen from the draw pile. When a player matches all of his/her cards, the round is complete. All points are scored as written below and the next round begins. When all the cards in the deck are used and none of the players have matched all of their cards, the discard pile should be shuffled by the dealer and play continues.

## Going Out

When playing your next to last card, 'Echad' must be said to inform the other players that you have only one card remaining. When a player forgets to say 'Echad,' any other player can inform the player that he/she must draw two cards from the deck. However, when the mistake is not noticed prior to the following player beginning his/her turn, the player does not need to draw any cards.

## Scoring

After the completion of each round, the winning player should count the accumulated points that are in the other players' hands. Each of the other players' hand cards count for points according to the following point system:

Alef through Yud	-----	Face Value
Pick up Three	-----	10 points
Change of Direction	-----	10 points
Lose a Turn	-----	10 points
Wild Cards	-----	20 points
Wild Pick Up Three	-----	20 points

## Winning the Game

The winner of the game is the first player to reach 300 points

## Special Action Cards

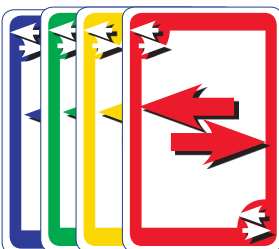
There are three types of special action cards:

### Pick Up 3, Change of Direction and Lose a Turn

**Pick Up 3 Cards**—When a 'Pick Up 3' card is placed on the deck, the next player must pick three cards from the deck, which would complete his/her turn. This card is only able to be played if it matches the same color or another 'Pick Up 3' card. When this card is turned over by the dealer to begin the game, the following player must pick up the 3 cards for his/her turn.



**Change of Direction Cards**—When a 'Change of Direction' card is played on the deck; the play continues in the opposite direction. This card is only able to be played when it matches the same color card or another 'Change of Direction' card. When this card is turned over by the dealer to begin the game, the play will begin counterclockwise, meaning the player to the right of the dealer will begin the game.



**Lose a Turn Cards**—When a 'Lose a Turn' card is played on the deck; the next player does not take a turn. Essentially, his/her turn is skipped. This card is only able to be played when it matches the same color or another 'Lose a Turn' card. When this card is turned over by the dealer to begin the game, the player on his left—who usually goes first—loses a turn.



4

## כרטיסי פעולה מיוחדים

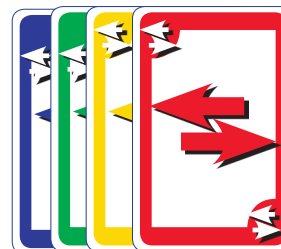
ישנם שלושה סוגים של כרטיסי פעולה מיוחדים:

### להרים 3, לשנות כיוון ולאבד סיבוב

**איסוף 3 כרטיסים** - כאשר מונח כרטיס 'איסוף 3' על הסיפון, על השחקן הבא לבחור שלושה קלפים מהסיפון, אשר ישלים את התור שלו. ניתן לשחק בקלף זה רק אם הוא תואם לאותו צבע או כרטיס 'Pick Up 3' אחר. כאשר מוסר כרטיס זה על ידי הסוחר כדי להתחיל במשחק, על השחקן הבא לאסוף את 3 הקלפים לתורו.



**שינוי כרטיסי כיוון** - כאשר משחק קלף 'שינוי כיוון' על הסיפון; המחזה ממשיך בכיוון ההפוך. ניתן לשחק בקלף זה רק כאשר הוא תואם לאותו קלף צבעוני או לכרטיס 'שינוי כיוון' אחר. כאשר קלף זה מוסר על ידי הדילר כדי להתחיל במשחק, ההצגה תתחיל נגד כיוון השעון, כלומר השחקן מימין לסוחר יתחיל את המשחק.



**לאבד כרטיסיות** - כאשר קלף "מאבד סיבוב" משחק על הסיפון; השחקן הבא לא תור.

בעיקרו של דבר, התור שלו מדלג עליו. ניתן לשחק בקלף זה רק כאשר הוא תואם לאותו צבע או קלף אחר 'לאבד סיבוב' אחר. כאשר הספק נותן את הכרטיס הזה כדי להתחיל במשחק, השחקן משמאלו - שלרוב הולך ראשון - מאבד סיבוב.



17

## פרא ופרוע מרימים שלושה קלפים.

**קלפי בר** - כאשר משחק קלף 'פראי' על הסיפון, השחקן רשאי לבחור את הצבע אליו ימשיך לשחק. על השחקן הבא להניח את הכרטיס הצבעוני על סיפון ההשלכה, ואם הוא / היא לא מצליחים לעשות זאת, יש לאסוף את הקלף מקצה הסיפון. מותר לשחק בקלף זה. כאשר הספק נותן כרטיס זה על מנת להתחיל במשחק, השחקן הראשון יכול לבחור את הצבע אליו יתחיל. ניתן לשחק קלף בר בכל עת.



**איסוף פראי שלושה קלפים** - מי שמשחק קלף זה יוכל לבחור צבע חדש. בנוסף, בדומה לכרטיסי 'Pick Up 3', כאשר משחק קלף 'Pick Pick 3' על הסיפון, על השחקן הבא למשוך שלושה קלפים מהסיפון. ניתן להשתמש בכרטיס זה בכל עת. כאשר מוסר כרטיס זה על ידי הדילר כדי להתחיל במשחק, על השחקן הראשון להרים שלושה קלפים ובוחר את הצבע.

**כרטיסים ריקים** --- כרטיסים ריקים מסופקים במקרה שאף אחד מהקלפים האחרים יאבד. או לחילופין, אם השחקנים רוצים ליצור קלפים חדשים בעצמם.

## Wild and Wild Pick Up Three Cards.

**Wild Cards**—When a 'Wild' card is played on the deck, the player may choose the color to continue play with. The following player must place that color card down on the discard deck, and if he/she is unable to, a card must be picked up from the top of the deck. This card is permitted to be played. When this card is turned over by the dealer to begin the game, the first player gets to choose the color to begin. A wild card may be played at any time.



**Wild Pick Up Three Cards**—Whoever plays this card gets to choose a new color. In addition, similar to the 'Pick Up 3' cards, when a 'Wild Pick Up 3' card is played on the deck, the following player must draw three cards from the deck. This card may be used at any time. When this card is turned over by the dealer to begin the game, the first player must pick up three cards and chooses the color.

**Blank Cards**---Blank Cards are provided in case any of the other cards are lost. Or, alternatively, if the players want to create their own new cards.

## Variations of the Game

Several variations of the game may be played, however, only when all of the players agree upon the rule adjustments prior to beginning the game. For instance, the players may decide collectively that when a player cannot match a card on his/her turn—instead of drawing a card—the player should continue to draw until a match can be made.

### This Game Reinforces:

- Aleph Bet Letters
- Colors
- Taking Turns
- Friendly Competition
- Good Sportsmanship

**JET** creates inspirational games to foster Jewish identity. If you have any ideas that you would like to present to **JET**, please contact us at [info@jewishtoy.net](mailto:info@jewishtoy.net)  
©2020 Jewish Educational Toys

## וריאציות של המשחק

עם זאת, ניתן לשחק במספר וריאציות של המשחק, רק כאשר כל השחקנים מסכימים על התאמות הכללים לפני תחילת המשחק. למשל, השחקנים עשויים להחליט באופן קולקטיבי שכששחקן לא יכול להתאים קלף בתורו - במקום לצייר קלף - על השחקן להמשיך לצייר עד שניתן ליצור משחק.

### משחק זה מחזק:

- אותיות אלף בית
- צבעים
- בתורות
- תחרות ידידותית
- ספורט טוב

יוצר משחקי השראה **JET**  
לטפח זהות יהודית.  
אם יש לך רעיונות  
שתרצה להציג בפני **JET**,  
אנא צרו קשר בכתובת  
[info@jewishtoy.net](mailto:info@jewishtoy.net)  
© 2020 צעצועים חינוכיים יהודיים



## וועריישישאַנז פון די שפּיל

עטלעכע וועריישישאַנז פון די שפּיל קען זיין פלייעד, אָבער, נאָר ווען אַלע די פלייערס שטימען צו די רעגולירן אַדזשאַסטמאַנץ איידער די שפּיל. פֿאַר ביישפּיל, די פלייערס קען באַשליסן קאַלעקטיוולי אַז ווען אַ שפּילער קען נישט גלייבן אַ קאַרט אויף זיין קער - אַנשטאַט פון צייכענונג אַ קאַרט, דער שפּילער זאָל פֿאַרזעצן צו ציען ביז אַ גלייכן קענען זיין געמאַכט.

## דעם שפּיל ריינפֿאַרסיז:

- אַלעף בעט בריוו
- פאַרבן
- גענומען טורנס
- פּרענדלי קאַמפּאַטישאַן
- גוט ספּאַרצמאַנשיפּ

דזשעט קרייז ינספּעריישישאַנאַל שפּילעריי  
**JET** צו שטיצן ייִדיש אידענטיטעט.  
אויב איר האָט קיין ייִדיאַ  
איר ווילט פֿאַרשטעלן פאַר JET,  
ביטע קאָנטאַקט אונדז ביי  
[info@jewishtoys.net](mailto:info@jewishtoys.net)

©2020 Jewish Educational Toys



## אינהאַלט:

108 קאַרדס ווי גייט:

- 76 קאַרדס - אַלף דורך יוד (19 בלוי, גרין, רויט, געל)
- 24 ספּעציעלע קאַמף קאַרדס
- 8 ופהייבן 3 קאַרדס (2 פון יעדער קאַליר)
- 8 טוישן די ריכטונג קאַרדס (2 פון יעדער קאַליר)
- 8 פאַרלירן אַ קער קאַרדס (2 פון יעדער קאַליר)
- 3 ווילד קאַרדס
- 3 ווילד קלייבן 3 קאַרדס
- 2 בלאַנק קאַרדס

## כייפּעץ פון די שפּיל

זייט דער ערשטער שפּילער צו נוצן אַלע דיין קאַרדס ביז עס זענען קיינער ווען. אויף דיין קער, פּרוּווט צו גלייבן אַ קאַרט אין דיין הענט מיט אַ קאַרט פנים אַרויף אויף די דעק. אויב קיין שוועבעלעך זענען מעגלעך, קלייבן אַ פנים אַראָפּ קאַרטל פון די שפּיץ פון די דעק. אַמאָל אַ שפּילער גלייבן אַלע זיין / איר קאַרדס, די קאַרדס וואָס זענען לינקס אין די הענט פון די אנדערע פלייערס זענען מוסיף אַרויף און אַוואָרדיד צו די ווינינג שפּילער. אויב קיינעם שפּילעריי איז פלייעד, אַ סקאַרקייפּינג מעטהאָדס זאָל זיין געניצט צו האַלטן שפור פון די פונקטן פאַרדינט דורך יעדער קיילעכיק. די שפּילער מיט די מערסט פונקטן ווינס.



## ווילד און ווילד קלייבן זיך דריי קארדס.

**ווילד קארדס** - ווען אַ 'ווילד' קארט איז פלייעד אויף די דעק, די שפילער קען קלייבן די קאליר צו פארזעצן צו שפילן מיט. די פאלגענדע שפילער מוזן שטעלן די קאליר קארט אראָפּ אויף די אַוועקוואַרפן דעק, און אויב ער / זי קען נישט, אַ קארט מוזן זיין פיקט אַרויף פון די שפיץ פון די דעק. די קארט איז דערלויבט צו זיין פלייעד. ווען דער קארט איז איבערגעקערט דורך די הענדלער צו אָנהייבן דעם שפיל, דער ערשטער שפילער איז געטינג צו קלייבן די קאליר צו אָנהייבן. א ווילד קארט קען זיין פלייעד אין קיין צייט.



**ווילד קלייבן דריי קארדס** - ווער פליינג דעם קארטל וועט קלייבן אַ נייע קאליר. אין אַדישאַן, ענלעך צו די 'Pick Up 3' קארדס, ווען אַ 'Wild Pick Up 3' קארט איז פלייעד אויף דעם דעק, די פאלגענדע שפילער מוזן ציען דריי קארדס פון די דעק. די קארט קען זיין געוויינט אין קיין צייט. ווען דער הענדלער איז איבערגעקערט דורך די הענדלער צו אָנהייבן די שפיל, דער ערשטער שפילער מוזן קלייבן זיך דריי קארדס און טשוזיז די קאליר.

**ליידיק קארדס** --- ליידיק קארדס זענען צוגעשטעלט אויב קיין פון די אנדערע קארדס זענען פאַרפאַלן. אַדער אַלטערנאַטיוועלי, אויב די פלייערס ווילן צו מאַכן זייער אייגן נייע קארדס.

## באַשטעטיקן די שפיל

א שפילער מוזן זיין אויסדערוויילט צו שאַרן די דעק און האַנדלען מיט יעדער שפילער זיבן קארדס.



די רוען קארדס זאָל זיין געשטעלט פנים-אַראָפּ און געוויינט ווי אַ שערד צייכענונג הויפן פאַר יעדער שפילער. דער שפיץ קארט זאָל דעריבער זיין פאַרקערט איבער צו אָנהייבן די אַוועקלייגן הויפן. דער שפילער זיצן צו די לינקס פון די הענדלער הייבט די שפיל.



## פליינג די שפיל

אַמאָל דער שפיל איז שטעלן אַרויף, יעדער שפילער (אויף זייער קער) פרוווט צו גלייכן אַ קארט אין זייער האַנט צו די שפיץ קארט פון די אַוועקוואַרפן הויפן. די שוועבעלעך קענען זיין געמאכט דורך וואָס ריכטן די קאליר, בריוו אַדער קאַמף פון יעדער פליינג קארט. צום ביישפיל, ווען די שפיץ דיסקאָרדיד קארט איז אַ בלוי קארט מיט די בריוו גיממעל; יעדער בלוי קארט אַדער קיין קארט מיט די בריוו גיממעל אויף עס קען זיין פלייעד.



אויב אַ גלייכן איז מעגלעך, די שפילער זאָל שטעלן די קארט אויף שפיץ פון די דיסקאָרדיד קארט צו פאַרענדיקן די גלייכן. דער קאַמף קאַמפליץ זיין קער.

אויב עס קען נישט געפונען אַ גלייכן, דער שפילער דראָז איין קארט פון די דעק, און אויב אַ גלייכן קענען זיין געענדיקט מיט די אויסדערוויילטע קארט, די שפילער קען שטעלן די קארט אויף די אַוועקלייגן הויפן, קאַמפליטינג אַ גלייכן און זיין / איר קער איז איבער. ווען דער ציען קארט קען נישט מאַכן אַ גלייכן, דער שפילער מוזן לייגן עס צו זיין קארדס אין האַנט וואָס אויך וואַלט פאַרענדיקן זיין / איר קער.

א שפילער קען אויך דיליבראטלי קלייבן נישט צו שפילן א גלייכן פון זיין / איר האנט. אמאל א שפילער האט באשלאסן נישט צו שפילן א גלייכן דעם קער, ער / זי קען נישט נוצן קיין פון די קארדס אין זיין / איר האנט פאר דעם שפיל. דער בלויז קארט וואס קענען זיין פלייעד איז די קארט וואס דארף זיין אויסדערוויילט פון די ציען הויפן. ווען א שפילער גלייכן אלע זיין / איר קארדס, די קיילעכיק איז גאנץ. אלע פונקטן זענען סקארד ווי געשריבן אונטן און די ווייטער קיילעכיק הייבט. ווען מען ניצט אלע קארדס אין דעם דעק און קיינער פון די פלייערס האבן גלייכן אלע זייער קארדס, די אַוועקלייגן הויפן זאל זיין שאַפאַלד דורך די הענדלער און די שפיל פאַרזעצן.

### ארויס גיין

ווען איר שפיל דיין ווייטער צו די לעצטע קארט, 'עטשאַד' מוזן זיין געזאָגט צו מיטטיילן די אנדערע פלייערס אַז איר האָט בלויז איין קאַרט בלייבן. ווען אַ שפילער פארגעסט צו זאָגן 'עטשאַד', קיין אנדערע שפילער קענען מיטטיילן די שפילער אַז ער / זי מוזן ציען צוויי קארדס פון די דעק. אָבער, ווען דער גרייז איז נישט באמערקט איידער די ווייטערדיק שפילער אָנהייב זיין / איר קער, די שפילער טוט נישט דאַרפֿן צו ציען קיין קאַרדס.

### סקאַרינג

נאָך די קאַמפּלישאַן פון יעדער קיילעכיק, די ווינינג שפילער זאָל ציילן די אַקיומיאַלייטיד פונקטן אין די הענט פון די אנדערע פלייערס. יעדער פון די אנדערע פלייערס 'האַנט קאַרדס ציילן פאַר פונקטן לויט די פאלגענדע פונט סיסטעם:

- יבערפלאַך יוד - פאַסע ווערט
- קלייבן אַרויף דריי ————— 10 פונקטן
- ענדערונג פון דירעקטיאָן ———— 10 פונקטן
- פאַרלירן אַ טורן ————— 10 פונקטן
- ווילד קאַרדס ————— 20 פונקטן
- ווילד קלייבן אַרויף דריי ———— 20 פונקטן

### ווינינג די שפיל

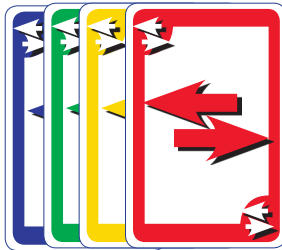
דער געווינער פון די שפיל איז דער ערשטער שפילער צו דערגרייכן 300 פונקטן

### ספעציעלע קאַמף קאַרדס

עס זענען דריי טייפּס פון ספעציעלע קאַמף קאַרדס:  
**קלייבן אַרויף 3, ענדערונג פון ריכטונג און פאַרלירן אַ קער**



**קלייבן אַרויף 3 קאַרדס** - ווען אַ 'Pick Up 3' קאַרט איז געשטעלט אויף דעם דעק, דער ווייטער שפילער מוזן קלייבן דריי קאַרדס פון די דעק, וואָס וואָלט פאַרענדיקן זיין / איר קער. דער קאַרט קען מען נאָר שפילן אויב עס שטימט מיט דער זעלביקער קאַליר אָדער אַן אנדער 'Pick Up 3' קאַרט. ווען דער הענדלער איז איבערגעקערט דורך די הענדלער צו אָנהייבן די שפיל, די פאלגענדע שפילער מוזן קלייבן די 3 קאַרדס פאַר זיין קער.



**ענדערונג פון דירעקטיאָן קאַרדס** - ווען אַ 'טשאַנגע פון דירעקטיאָן' קאַרט איז פלייעד אויף דעם דעק; די פיעסע פאַרזעצן אין די פאַרקערט ריכטונג. דער קאַרטל קען מען נאָר שפילן ווען עס גלייך מיט דער זעלביקער קאַרטל אָדער אַן אנדערע ענדערונג פון דירעקציע קאַרטל. ווען די קאַרט איז פאַרקערט איבער דורך די הענדלער צו אָנהייבן די שפיל, די שפיל וועט אָנהייבן קאַנטערקלאָקווייז, טייטש די שפילער צו די רעכט פון די הענדלער וועט אָנהייבן דעם שפיל.



**פאַרלירן אַ קער קאַרדס** - ווען אַ 'פאַרלירן אַ קער' קאַרט איז פלייעד אויף דעם דעק; דער ווייטער שפילער טוט נישט נעמען אַ קער. יסענשאַלי, זיין / איר קער איז סקיפט. דער קאַרט קען מען נאָר שפילן ווען עס גלייכן מיטן זעלבן קאַליר, אָדער אַן אנדערע הענדלער איז איבערגעקערט דורך די הענדלער צו אָנהייבן די שפיל, דער שפילער אויף זיין לינקס — ווער יוזשאַוואָלי גייט ערשטער - פאַרלירט אַ היזר