

במילה אחת

הכנת המשחק

- 1) ערבבו את הקלפים ומשכו 13 קלפים אקראיים. הפיחו אותם הפוכים בערימה במרכז השולחן. החזירו את יחידת הקלפים לקופסה, לא יראה בהם שימוש במשחק.
- 2) חלקו לח מחיק וטוש מחיק לכל שחקן.
- 3) בחרו באופן אקראי מי יהיה ראשון השחקן המנחש.

מטרת המשחק

במילה אחת הוא משחק שיתוף פעולה חברתי. כולם משחקים ביחד במטרה לקבל את התוצאה הקבוצתית הטובה ביותר!

עליכם לעזור לכל שחקן בתורו לנחש את מילת המסתורין במרת רמזים שכתבים על הלוח המחיק.

בחרו את הרמזים בלי לסכם ביניכם. כדאי לכם להיות מקוריים כדי שלא יהיו רמזים שיחזרו על עצמם, כי רמזים זהים ימחקו לפני שהשחקן המנחש יראה אותם.

בסוף המשחק ספרו את הנקודות שלכם על פי הכרטיסים שצברתם.

תכולה

- 110 קלפים
- 7 לוחות מחיקים
- 7 טושים מחיקים
- חוברת הוראות



רקע

המשחק מתקדם ברצף של תוחות ונעמר כאשר ערימת 13 הקלפים מתחזקת.
בכל תור ארבעה שלבים.

1 בחרו את מילת המסתורין

השחקן המנחש לוקח את הקלף העליון מהערימה **בלי להציץ בו**, ומפיח אותו על הלוח המחיק של כך שכל השחקנים **מלבדו** יוכלו לראות את המילים (בצד אחד של הלוח המחיק יש מעמד לקלף).



כעת השחקן בוחר **מספר מ-1 עד 5** וכך קובע לשאר השחקנים לאיזו מילה שאר השחקנים צריכים לספק תמו.

שימו לב: אם השחקנים לא מכירים את המילה שנבחרה, הם יכולים לבקש מהשחקן הפעיל לבחור מספר אחר.

2 בחירת רמזים

מבלי לתאם ביניכם ומבלי להראות זה לזה, כל שחקן יכתוב רמז אחד על הלוח המחיק. הרמז חייב להיות מורכב **ממילה אחת בלבד**.

שימו לב: שם, מספר, ראשי תיבות, צלילים או תווים מיוחדים נחשבים למילים.
לדוגמה: 667 הוא רמז אפשרי למילה "יבגד", SMS הוא רמז "ריבאפן", \$ הוא רמז ל"אמריקה" ו"דוק-דוק" ל"ישען".

רמזים פסולים:

- מילות המסתורין כתובה **בשגיאות**.
לדוגמה: אין לכתוב "חבאת" על מנת לרמז על המילה "חבטתי".
- מילות המסתורין **בשפה אחרת**.
לדוגמה: אין לכתוב "Moi" על מנת לרמז על המילה "יכסרי".
- **מילה מאותה משפחה של מילות המסתורין**.
לדוגמה: אין לכתוב "מסיבה" כדי לרמז על המילה "מסיך".
- **מילה מומצאת**.
לדוגמה: אין לכתוב "מזקוקתי" על מנת לרמז לשחקן לזהות את המילה "יענה".
- **מילה שנשמעת כמו מילות המסתורין אך בעלת משמעות שונה**.
לדוגמה: אין לכתוב "סרי" כדי לרמז על המילה "אגרי".

3 השוואת רמזים

לאחר שכל השחקנים רשמו את הרמז שלהם, **השחקן המנחש עוצם את עיניו**.

בזמן זה, השחקנים האחרים מסובבים את הלוחות שלהם ומשווים את מילות הרמז שלהם. **כל מילות הרמז הזהות או שאינן תקינות - נפסלות**. הופכים את הלוח ומסתירים את הרמז הפסול.



רמזים זהים:

- תשים זיהם הם אותה מילה בדיוק או מילים מאותה משפחה או **מאותו שורש**.
לדוגמה: נסך, נסיכה, שחקן, אוווקנית, פילוסוף, אפילוסופיה הם רמזים זהים.
- רבים, הבחנות מגדירות וסמכות כחוב אינם נחשבים כהבדלים במשחק.
- שימו לב: אם כל הרמזים נפסלו, היתח את קלף המילים המסתוריות בחזרה בקופסה וסיימו את התור.

4 ניחוש

לאחר שהרמזים הורגו או הרמזים שאינם חקייים נפסלו, בקשו מהשחקן המנחש **לפקוח את עיניו ולנסות ולנחש** מהי המילה המסתורית בעזרת מילות הרמז שנותרו. השחקן רשאי לומר **רק ניחוש אחד**.

תוצאות:

הצלחה

כאשר השחקן **נחש נכונה** את מילת המסתורין, הציח את הקלף גלוי **בצד ערימת הקלפים**.

אי-הצלחה

כאשר השחקן מנחש **ניחוש שגוי**, החזיר את קלף הסבב וגם את הקלף העליון בערימת הקלפים בחזרה לקופסה.

דילוג

כאשר השחקן בוחר לא לנחש **ומתוותר על התור שלו**, החזיר את הקלף בחזרה לקופסה.

הערות:

- אם הניחוש של השחקן הוא מילה שדומה למילה המסתורית, הניחוש ייחשב כפתרון מוצלח.
- אם השחקן יכריז על ניחוש שגוי במהלך התור האחרון, בנוסף יאלץ להחזיר קלף מניחוש מוצלח קודם.

סיום תור:

השחקן **שלשתאלו** של השחקן המנחש הפך **לשחקן המנחש החדש**, ותור חדש מתחיל.
הערה: דואו שהרמז על הלוח שלכם נוחק לחלוטין לפני שתתחיל תור חדש.

סיום המשחק

המשחק מסתיים כאשר לא נותרים קלפים בקופה.
ספר את הקלפים שבהם היה ניחוש מוצלח והשוו עם הקלפים על השולחן כדי לחשב את הניקוד שצברתם:

ניקוד	מספר קלפים עם ניחוש מוצלח
תוצאה מצוינת! האם תצליחו לחזור עליה?	13
לא יאומן! בטח הצלחתם להרשים את חבריכם!	12
נפלא! זו תוצאה שמצריכה חגיגה!	11
ואו, לא רע בכלל!	9-10
תוצאה ממוצעת. האם תצליחו להשתפר?	7-8
זו התחלה טובה. נסו שוב!	4-6
נסו שוב ושוב ושוב.	0-3

אופציה למשחק עם 3 שחקנים

משחק עם 3 שחקנים מתנהל באופן דומה למשחק עם 4 שחקנים ויותר כמפורט בהוראות, פרט לכלל אחד שונה:

במקום הבנת המשחק כל שחקן לוקח **שני לוחות מחיקים**. בשלב בחירת הרמזים, השחקנים ירשמו מילה אחת על כל לוח. כלומר, כל שחקן ירשום שני רמזים במקום רמז אחד.

רמזים זרים יהיו פסולים גם כן בשלב השוואת הרמזים.



CREDITS

Designers: Ludovic Roudy & Bruno Sautter
Development: « Les Belges à Sombremos »
aka Cédric Caumont & Thomas Provost
Editorial Assistant: Virginie Gilson & Pierre Berthelot
Art Direction: Alexis Vanmeerbeeck
Artwork: Éric Azagury & Florian Pouillet
Repos Team: Nicolas Boseret, Thomas Vermeir,
Guillaume Pilon, Cédric Chevalier, Géraldine
Volders, Nicolas Pastor, Nastassja Vandeputte,
Nicolas Koenig, Régis Van Cutsem & Winnie Kenis.
Thanks: The whole team thanks Philippe Gérard and
Charlotte Van Driessche for their proofreading.

A REPOS PRODUCTION game
Published by SOMBREROS PRODUCTION
© Sombremos Production (2018)
All rights reserved.
Rue des Comédiens, 22
1000 Brussels • BELGIUM
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Distributed in Israel by FoxMind Games
Ltd. P.O.B. 86 Kfar Wradim, 2514700 ISRAEL
www.foxmind.co.il • info@foxmind.co.il
The contents of this game can only be used
for purposes of strictly personal and private
entertainment.

