



הכנת המשחק

1) ערבבו את הקלפים ומשכו 13 קלפים אקראיים. הניחו אותם הפוכים בערימה במרכז השולחן. החזירו את יתרת הקלפים לקופסה, לא יהיה בהם שימוש במשחק.

2) חלקו לוח מחיק וטוש מחיק לכל שחקן.

3) בחו 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 בעזרת רמזים שכותבים על הלוח המחיק.

בחור את הרמזים בלי לסכם ביניהם. כדאי לכם להיות מקוריים כדי שלא יהיו רמזים שיחזרו על עצמם, כי רמזים זהים יימחקו 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 תורות ונגמר כאשר ערימת 13 הקלפים מתרוקנת.
בכל תור ארבעה שלבים.

1

בחרו את מילת המסתורין

השחקן המנחש לוקח את הקלף העליון מהערימה **בלי להציץ בו**, ומניח אותו על הלוח המחיק שלו 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 רמז.

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: 007 הוא רמז אפשרי למילה "בובד", SMS הוא רמז ל"טלפון", \$ הוא רמז ל"אמריקה" ו"תיק-תק" ל"שעון".

רמזים פסולים:

• מילת המסתורין כתובה **בשגיאות**.
לדוגמה: אין לכתוב "תבאת" על מנת לרמוז על המילה "טבעת".

• מילת המסתורין **בשפה אחרת**.
לדוגמה: אין לכתוב Violin על מנת לרמוז על המילה "כינור".

• **מילה מאותה משפחה** של מילת המסתורין.
לדוגמה: אין לכתוב "נסיכה" כדי לרמוז על המילה "נסיך".

• **מילה מומצאת**.
לדוגמה: אין לכתוב "מתוקית" על מנת לעזור לשחקן לזהות את המילה "עוגה".

• **מילה שנשמעת כמו מילת המסתורין אך בעלת משמעות שונה**.

לדוגמה: אין לכתוב "עור" כדי לרמוז על המילה "אור".

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:

• רמזים זהים הם אותה מילה בדיוק או מילים **מאותה משפחה** או **מאותו שורש**.
לדוגמה: נסיך ונסיכה, שחקן ושחקנית, פילוסוף ופילוסופיה הם רמזים זהים.

רבים, הבחנות מגדריות וטעויות כתיב אינם נחשבים כהבדלים במשחק.

שימו לב: אם כל הרמזים נפסלו, הניחו את קלף המילים המסתוריות בחזרה בקופסה וסיימו את התור.

4

ניחוש

לאחר שהרמזים הזהים או הרמזים שאינם תקינים 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 **ניחש נכונה** את מילת המסתורין: הניחו את הקלף **גלוי** בצד ערימת הקלפים.

✗ אי-הצלחה

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

... דילוג

כאשר השחקן בוחר לא לנחש **ומוותר על התור שלו**: החזירו 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 **שלשמאלו** של השחקן המנחש הופך **לשחקן המנחש החדש**, ותור חדש מתחיל.
הערה: ודאו שהרמז על הלוח שלכם נמחק לחלוטין לפני שתתחילו תור חדש.

סיום המשחק

המשחק מסתיים כאשר לא נותרים קלפים בקופה.
ספרו את הקלפים שבהם היה ניחוש מוצלח והשוו עמ 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 חברייכם!	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:
בזמן הכנת 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 זהים יהיו פסולים גם כאן בשלב השוואת הרמזים.



CREDITS

Designers: Ludovic Roudy & Bruno Sautter
Development: « Les Belges à Sombremos »
aka Cédric Caumont & Thomas Provoost
Editorial Assistants: Virginie Gilson & Pierre Berthelot
Art Direction: Alexis Vanmeerbeeck
Artwork: Éric Azagury & Florian Poullet
Repos Team: Nicolas Boseret, Thomas Vermeir, Guillaume Pilon, Cédric Chevalier, Géraldine Volders, Nicolas Pastor, Nastassja Vandepuette, Nicolas Koenig, Régis Van Cutsem a 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 Vradim, 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.

