

ולאחד הנואטילוסקוט אסטון

שם-קוד

דואט

משחק מילים
שיתופי



rules overview
video



משחקי
ליאם

CGE
Czech Games Edition

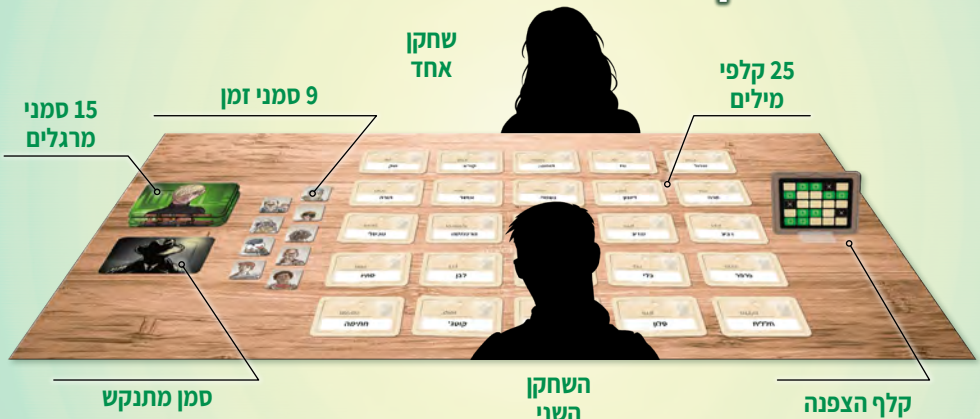
תדריך לפני המשימה

במשחק תשחקו סוכנים במשימה סודית בתוך עיר צפופה. כל אחד מכם ידע על 9 מרגלים שהסוכן השני יצטרך לגלות וליצור עימם קשר. בעזרת מילות קוד, תצטרכו להתחמק ממתנקשים עוינים בנסיון להשלים את המשימה לפני שהזמן יאזל.

שם-קוד: דואט הוא משחק שיתופי ל-2 שחקנים ומעלה. קלף ההצפנה יתן לכם 9 מילים שאתם צריכים לרמוד לגביהם 3-1 מילים שעל השותף שלכם להמנע מהן. רמז יהיה מורכב ממילה אחת, אבל הוא יוכל להצביע על מספר מילים שתרצו שהשותף שלכם ינחש, והשותף שלכם יתן לכם רמזים משלו. אם תצליחו לנחש את כל המילים לפני שהזמן יגמר, תנצחו במשחק.

החוקים הנ"ל מתארים משחק בשני שחקנים, אבל להוסיף שחקנים נוספים זה פשוט. תוכלו למצוא את ההסבר בעמוד 11.

הכנת המשחק



חשוב! אתה והשותף שלך יושבים זה מול זה (אם אתם יושבים זה לצד זה, קלף הצפנה לא יעבוד)

אתם והשותף שלכם תשבו בשני צידי השולחן.

ערבבו את הקלפים וחלקו 25 קלפים מתוך הערימה בריבוע של 5 על 5, כמו שמוצג בציור.

הניחו את סמני המרגלים ואת סמן המתנקש במקום ששניכם תוכלו להגיע אליו.

הניחו את 9 סמני הזמן, עם הצד של עובר האורח למעלה, ליד ריבוע המילים, כמו שמוצג בציור. זה יהווה את "בנק הזמן" שלכם.

השאיירו שני סמני זמן בקופסה. יש צורך ב-9 סמני זמן בלבד למשחק הרגיל, אבל המשחק יכול להיות מאתגר. ניתן להוסיף סמן זמן אחד או שניים כדי להפוך אותו לקל יותר. הסמנים הנוספים צבועים בכחול בשביל שיהיה קל לשים לב אם הוספתם אותם בטעות.



הניחו את מעמד הפלסטיק ליד ריבוע המילים. ערבבו את ערימת קלפי ההצפנה, שלפו אחד מהם והניחו אותו בתוך המעמד כך שכל שחקן יכול לראות רק צד אחד של הקלף. הקלף צריך להיות מאונך (רחב יותר מאשר גבוה) כמו שמוצג בציור, אבל אפשר לשים אותו בכל אחת משתי האפשרויות לכך.

טיפ: אם תחזיקו את חפיסת קלפי ההצפנה עומדים ותשלפו קלף מהאמצע, כל שחקן יראה רק את הצד שלו.

קלפי ההצפנה

בכל משחק תשתמשו בקלף הצפנה אחד. בצד שלכם תוכלו לראות 9 מילים מסומנות בירוק, אלו המילים שתצטרכו לגרום לשותף שלכם לנחש. תוכלו לראות גם 3 מתנקשים מסומנים בשחור. אם השותף שלכם ינחש אחד מהם, שניכם תפסידו את המשחק.

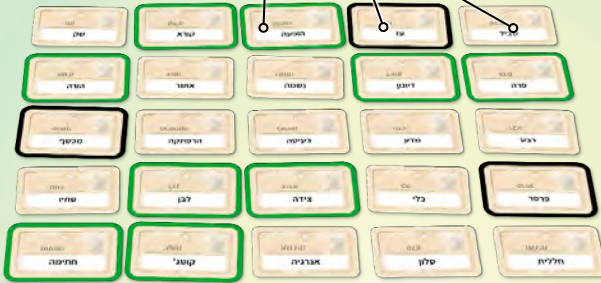
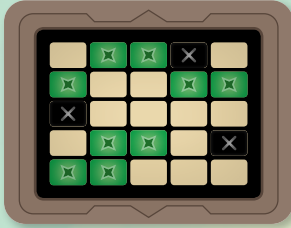
שאר המילים הם עוברי אורח חפים מפשע. אם השותף שלכם ינחש את אחד מאלו, זה נחשב לניחוש שגוי.

גם השותף שלכם יראה 9 מילים ירוקות ו-3 שחורות, אבל רובן יהיו שונות מאלו שלכם. השותף יתן לכם רמזים לפי המילים בצד שאתם לא רואים.

תנו רמזים למילים הירוקות.

המנעו מרמזים שעלולים להוביל לאחד משלושת המתנקשים.

נסו להמנע מעוברי האורח.



מטרה

שניכם תנצחו אם תצליחו למצוא את כל 15 המילים ב-9 תורות או פחות.

הערה: כל אחד מהשחקנים נותן רמז ל 9 מילים, 9+9 זה יותר מ-15, אבל חלק מהמילים יסומנו בשני הצדדים. פרטים נוספים בגב ספר ההוראות.

אם אתם מכירים את שם-קוד

אם אתם כבר מכירים את שם-קוד, אתם עדיין צריכים לקרוא את החוקים. הרעיון המרכזי זהה, אבל חלק מהפרטים שונים.

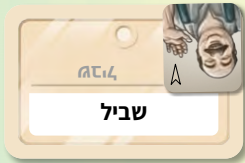
קלף ההצפנה הוא דו-צדדי כך שאתם והשותף תוכלו לתת רמזים לפי התור. סמני הזמן משמשים כדי להגביל את מספר התורות. מילה שמסומנת בירוק בצד שלכם, יכולה להיות משהו אחר לגמרי בצד השני (כשאתם צריכים לנחש).



- **אם השותף נגע במילה שמוצגת אצלכם בירוק, הם ניחשו נכון. כסו את המילה עם סמן מרגל.** השותף שלכם יצר קשר עם אחד המרגלים שלכם וקירב אתכם צעד אחד לעבר הניצחון. (הערה: אם השותף ניחש מילה נכונה שהרמז לא התייחס אליה, כסו אותה עם הסמן והתנהגו כאילו התכוונתם לרמזו עליה, אסור לכם לגלות לשותף שזאת לא הייתה הכוונה).

- **אם השותף נגע במילה שמוצגת אצלכם בשחור, זהו מתנקש. המשחק נגמר והפסדתם.** השותף נכנס לסמטה חשוכה בחיפוש אחר מרגל ונתפס ע"י מתנקש.

- **אם השותף נגע במילה שמוצגת אצלכם בחום בהיר, סמנו אותו עם סמן זמן.** קחו סמן מבנק הזמן והניחו אותו על קלף המילה, עם הצד של עובר האורח למעלה ועם החץ מופנה לשותף. זה מראה שכשאתם נתתם את הרמז, השותף ניחש את המילה ונתקל בעובר אורח. אל תכסו את המילה, היא עדיין יכולה להיות מילה שהשותף שלכם רוצה שתנחשו.



התקלות בעובר אורח מסיימת את התור מיד, והתקלות במתנקש מסיימת את המשחק. מצד שני, מציאת מילה ירוקה נותנת לשחקן המנחש להמשיך ולנחש.

מילה אחת, ניחושים רבים

השותף יכול להמשיך לנחש אם הניחוש הראשון שלו היה נכון. (אתם לא יכולים לתת לו בשלב הזה רמז נוסף). הניחוש השני מבוצע כמו הניחוש הראשון ומכסים את הקלף בהתאם לאותם חוקים. אם הניחוש נכון, השותף יכול לנחש שוב, ושוב, ושוב. **השותף יכול להמשיך לנחש ללא הגבלה.**

במצב אידיאלי, השותף ימצא את כל המילים שהתכוונתם אליהם כשנתתם את הרמז, אבל זה לא תמיד מסתדר.

בתחילת המשחק חפשו רמז שיתאים לפחות לשתי מילים ירוקות. השותף שלכם צריך לנצל את הזמן הזה כדי לחפש אחד משלו בצד שלו של הקלף.

איך נותנים רמז

רמז צריך להיות מורכב ממילה ומספר. המספר יגלה לשותף שלכם לכמה מילים הרמז שלכם מתייחס.

לדוגמה: **קשה: 2** יכול להיות רמז טוב ללולאה וכבלים. הרמז לא יכול להיות אחת מהמילים שעל השולחן. לכן, **לולאה: 2** לא יהיה חוקי, כמו-כן **כבל: 2** כי הוא חלק מהמילה **כבלים**. (פרטים מלאים בעמוד 10) מותר לתת רמז למילה אחת אבל אם תרצו לנצח במשחק, תצטרכו לתת כמה רמזים של שתיים או יותר. לתת רמז אחד של שלוש ויותר מילים זה הישג יפה מאוד.

הרמז הראשון

כל אחד מהשחקנים יכול להיות ראשון. אם מצאתם רמז טוב בזמן שהשותף עדיין מוחפש, תוכלו לתת לו את הרמז שלכם ולהתחיל.

אומרים מילה ומספר ... וזהו. עכשיו השותף צריך לנסות להבין לאילו מילים התכוונתם.

ניחוש

אם נתתם רמז, **השותף צריך לנחש.** השותף לוקח את הזמן ומסתכל על המילים על השולחן. לאחר מכן הוא ניחש ע"י **נגיעה באחד מקלפי המילים.**



סוף התור

בכל תור יש בדיוק רמז אחד ולפחות ניחוש אחד. אם לא נתקלתם במתנקש, יש שתי דרכים שבהן התור יכול להסתיים:

• **ניחוש שגוי יסיים את התור.** אם השותף שלכם נגע בקלף של עובר אורח, **אתם מסמנים אותו עם סמן מבנק הזמן והתור מסתיים.**

• אחרי ניחוש מוצלח אחד או יותר, **השותף רשאי להחליט לסיים את התור ע"י לקיחת אחת מסמני הזמן שבבנק** והנחתו מולו עם הצד הירוק למעלה.

תור תמיד מסתיים באיבוד סמן זמן. מספר הסמנים שנשארו בבנק הוא מספר התורות (והרמזים) שנשארו עד לסיום המשחק.

אם הכל ילך כשורה, השותף שלכם ינחש מילים לפי המספר שציינתם ויעצור. אבל השותף יכול לבחור לעצור מוקדם. בנוסף, השותף יכול להמשיך מעבר למספר שציינתם ולנחש באקראי, אבל אנחנו לא ממליצים על כך.

התור הבא

אתם והשותף תתנו רמזים לפי התור לסירוגין. אם נתתם רמז בתור הראשון, השותף יהיה זה שייתן את הרמז בתור השני.

כשאתם מנחשים, רק הצד של השותף שלכם בקלף ההצפנה רלוונטי. המילים שהשותף שלכם צריך לגרום לכם לנחש יכולות להראות ירוקות, חומות או אפילו שחורות בצד שלכם. עליכם להתעלם מקלף ההצפנה ולהתמקד במילים שעל השולחן.

אין צורך לנחש מילה אם היא מסומנת בסמן מרגל (ירוק). יכולה להיות מילה שמסומנת בירוק בשני הצדדים של קלף ההצפנה. אם ניחשתם והשותף כיסה אותה, אין צורך לרמוז אליה שוב. (אם זה קורה בטעות, אל תגלו לשותף שהתכוונתם גם למילה ההיא).

מילה שמסומנת עם סמן זמן יכולה להיות רלוונטית לשחקן השני. לדוגמה, אם השותף שלכם ניחש עובר אורח, עליכם לסמן את הקלף עם החץ לכיוון השותף. הנה מה שיכול לקרות אם תנחשו את אותו הקלף:

• השותף יראה במיקום הזה מתנקש, מה שיסיים את המשחק.

• השותף יראה במיקום הזה עובר אורח, במקרה הזה השותף ישים סמן זמן נוסף, הפעם מופנה אליכם. מומלץ בשלב הזה לשים את שני הסמנים מעל המילה, מכיוון ששניכם יודעים עכשיו שאין צורך לנחש אותה שוב.

• השותף יראה שזה מרגל (ירוק) ויכסה את הקלף עם סמן מרגל. את סמן הזמן שהיה על הקלף יש לשים מעל סמן המרגל כדי להזכיר את המהלך שקרה לפני.

שימוש ברמזים מתורות קודמים

יכול להיות שלא תמצאו את כל המילים שהשותף שלכם רמז. אולי התור נגמר מוקדם כי ניחשתם לא נכון, או שאולי בחרתם לסיים את התור מוקדם, כדי לא להסתכן ולהתקל במתנקש.

כשתורכם לנחש, זכרו את הרמזים הקודמים. אתם לא חייבים לנחש מילים לפי הרמז הנוכחי. **אפשר לנחש מילים לפי כל רמז שקיבלתם בעבר.** לפעמים עדיף לנחש קודם את המילים שאתם בטוחים לגביהם יותר, גם אם הן לא קשורות לרמז הנוכחי.

כשאתם חושבים על רמזים, חשוב לזכור שהשותף יוכל לנסות לנחש לפי רמזים שקיבל בעבר, אז לא תמיד צריך להתאים את הרמז למילים ההן.

ניחוש המילה האחרונה

אם כל המילים שמסומנות בצד שלכם מכוסות, ספרו לשותף שלכם שאין לו מילים לנחש. מעכשיו, בכל תור רק השותף ייתן רמזים.

דוגמאות למהלכי משחק:



תורכם שוב. אתם אומרים **אמן: 2**, בתקווה שהשותף ינחש "הופעה" ו"חתימה". השותף נוגע במילה "הופעה". אתם מכסים אותה בקלף מרגל ירוק. הוא לא בטוח לגבי המילה השניה לרמז "**אמן**", אבל הוא הבין שקוטג' עשוי מחלב, אז הוא נוגע ב"קוטג'". אתם מסמנים את הקלף בסמן מרגל ירוק. היד שלו מרחפת מעל המילה "עז", כי חלב גם בא מעיזים. אתם נלחצים, כי הקלף הזה מסומן אצלכם כמתנקש, אבל אתם שומרים על אשרת פנים רגועה, כאילו שזה לא משנה אם הוא יבחר במילה או לא. למזלכם, הוא נזכר שאמנים מחלקים חתימות. הוא נוגע בקלף "חתימה", ואתם מכסים את הקלף עם סמן מרגל ירוק. אתם לא נאנחים בהקלה, כי זה יגלה לשותף יותר מדי. הוא נוגע גם בקלף עם המילה "לבן", ואתם מכסים אותו עם סמן מרגל ירוק.

השותף מסיים את התור ע"י לקיחת סמן זמן מהבנק. נשארו לכם 6 תורות עד לסוף המשחק, והלוח נראה ככה:



המילים וקלף ההצפנה מוצגים מעל. יש לכם רמז טוב ל-3 מילים, אז אתם מציעים להתחיל. אתם אומרים **חלב: 3**.

השותף נוגע ב"פרה" כי פרות מפיקות חלב. אתם מכסים את המילה "פרה" עם סמן מרגל ירוק. בטוח בעצמו, השותף ממשיך למילה "שביל" כי אנחנו חיים בגלקסיית "שביל החלב".

הניחוש השגוי מסיים את התור. אתם מסמנים את המילה "שביל" עם סמן זמן, כשהצד של עובר האורח למעלה והצד מציבע לכיוון השותף.

עכשיו תור השותף שלכם לתת רמז, אחרי מחשבה, הוא נותן את הרמז **מסע: 2**. אתם נוגעים במילה "צידה" והשותף מכסה את המילה בסמן מרגל ירוק. המילה מופיעה בירוק גם אצלכם, אבל אסור לכם לחלוק במידע. קשה לכם למצוא את המילה השנייה לרמז "**מסע**". יכול להיות שהוא מתכוון שצועדים בשביל במסע??

אתם נוגעים במילה "שביל". השותף מסמן את המילה עם סמן מרגל ירוק. כבר יש על המילה סמן זמן אז הוא מניח אותו על סמן המרגל. אין לכם סיבה להמשיך לנחש, אז אתם לוקחים סמן זמן מהבנק ומניחים אותו מולכם עם הצד הירוק כלפי מעלה.

(השותף שלכם התכוון לתת רמז ל"צידה" ול"הרפתקה", אבל המילה "שביל" גם הופיעה בצבע ירוק בקלף ההצפנה בצד שלו, אז זה נחשב ניחוש נכון. השותף לא אמר לגלות מידע מעבר ל"נכון" ו"לא נכון", אז הוא מתנהג כאילו "שביל" הייתה המילה שאליה הוא התכוון).

ניצחון ברור

ברגע שניחשתם בהצלחה את כל המילים הירוקות בשני הצדדים של קלף ההצפנה, שניכם ניצחתם במשחק!

יש 15 סמני מרגל ו 15 מילים לנחש (יש 9 סימונים בכל צד, אבל 3 מהם חופפים), אז אתם מנצחים ברגע שהסמן האחרון מונח. כמובן, יש דרכים אחרות לסיים את המשחק:

מתנקש

אם אחד השחקנים מנחש מילה שסומנה אצל השחקן השני בתור מתנקש (שחור), הצוות שלכם נתפס ע"י המתנקשים ושניכם הפסדתם במשחק.



תקווה אחרונה

אם השתמשתם בכל סמני בנק הזמן ועדיין יש מילים לנחש, הגיע הזמן לתור "תקווה אחרונה".
אף אחד לא יכול לתת יותר רמזים. אין לכם עוד זמן. בתור התקווה האחרונה אתם יכולים להשתמש במידע שכבר קיבלתם בשביל ניסיון אחרון לנצח במשחק. אם רק לשחקן אחד נשארו מילים לנחש, הוא היחיד שמנחש. אם לשניכם נשארו מילים, שניכם מנחשים. אתם יכולים לנחש באיזה סדר שאתם בוחרים, ולא חייבים לעשות את זה בתורות, אבל אסור לכם לדון בטקטיקה או במילים עצמן.

ניחשים יבוצעו אחד-אחד ויסומנו בדרך הרגילה. לדוגמה, כשהשותף נוגע במילה, הצד שלכם של קלף ההצפנה קובע האם הניחוש נכון או שגוי.

ניחוש שגוי בתקווה האחרונה מסיים את המשחק - שני השחקנים מפסידים, אפילו אם הניחוש היה רק עובר אורח.

אם כל הניחשים שלכם היו נכונים ומצאתם את המרגל האחרון, ניצחתם במשחק!

תקשורת מוגבלת

המידע שמועבר במשחק צריך להיות מוגבל למה שאתם יכולים להסיק מהרמזים אחד של השני. אם אתם מעירים משהו לגבי הניחוש, אל תגלו מידע נוסף לגבי הצד שלכם של קלף ההצפנה, אפילו לא ברמיזה. אם אתם מנחשים מילה שהשותף מסמן כמרגל, אל תגלו לשותף איך המילה מסומנת בצד שלכם. אל תייעצו לשותף האם להמשיך או להפסיק ניחושים ואל תגלו לו כמה מילים נשארו לא פתורות אצלכם, אלא אם כל המילים המסומנות בירוק בצד שלכם כוסו ע"י סמן מרגל ירוק.

**אתם מוכנים למשימה הראשונה שלכם!
כשתסימו, עברו לעמוד הבא כדי לבדוק איך הלך לכם.**

תדרוך שלאחר משימה - איך הלך לכם?

נתקלתם במתנקש

כן, זה קורה. הפסדתם. בשביל זה משלמים למתנקשים. אתם יכולים להפוך את כל קלפי המילים (או לשלוף קלפי מילים חדשים אם כבר השתמשתם בצד ההוא), לשלוף קלף הצפנה חדש, ולנסות שוב. לפני שאתם נותנים רמז, תמיד הסתכלו על שלושת הקלפים שמוסומנים בשחור ונסו להמנע מרמז שעלול להוביל את השותף אליהם. שחקנים זהירים יכולים להתחמק מהמתנקשים... בדרך-כלל... לפעמים. בהצלחה!

נגמר לכם הזמן

תור התקווה האחרונה נגמר עם ניחוש שגוי ולא הצלחתם למצוא את כל המרגלים שלכם. אל תוותרו - הפכו את כל קלפי המילים (או שלפו קלפי מילים חדשים אם כבר השתמשתם בצד ההוא), שלפו קלף הצפנה חדש, נסו שוב.

כדי להצליח הפעם, רוב הרמזים שלכם צריכים להתקשר לשתי מילים או יותר. אל תפחדו אם הרמז הוא קצת קלוש. השותף ידע שלא כל רמז יכול להיות מושלם. רק זהירו מהמתנקשים.

אם נגמר לכם הזמן במשך מספר רב של משחקים, תוכלו לשקול להוסיף את סמן הזמן מספר 10 ואולי גם את מספר 11. אולי אתם צריכים להתאמן על משימה קלה יותר לפני שאתם עוברים לאתגרים קשים יותר.

ניצחתם עם 10 או 11 סמני זמן

מצויין! שיחקתם עם סמנים נוספים והצלחתם ליצור קשר עם כל המרגלים ולהתחמק מהמתנקשים. המשימה הושלמה!

אנחנו מקווים שנהנתם מהמשחק. אתם יכולים לשחק אותו שוב עם אותו מספר סמני זמן, או שתוכלו לנסות אותו שוב עם 9 מהם. זה אולי יהיה קשה, ואולי תצטרכו מספר נסיונות או קצת מזל, אבל זה מרגיש נפלא להצליח באתגר כזה.

ניצחתם במשימה סטנדרטית

עם 9 סמני זמן

מעולה! עבודה טובה, אתם מוכנים לכל אתגר! בעמוד הבא יש הסבר על איך להשתמש במפת המשימות כדי לנצח אתגרים חדשים. המשימות השונות דורשות רמות יכולת וטקטיקות שונות. כמובן, אתם יכולים לחזור ולשחק במשימה סטנדרטית שוב. עם כל-כך הרבה קלפי הצפנה ומילים, כל משחק יהיה שונה לחלוטין.

ניקוד במשימה סטנדרטית

עם 9 סמני זמן

חלק מהמשימות יהוו אתגר קשה, תתקלו בהרבה עוברי אורח ותאלצו להשתמש בתקווה האחרונה בשביל להצליח להשלים אותן בהצלחה. במשימות אחרות, תצליחות לנצח ב-7 או 8 תורות בלבד. אתם יכולים להעריך את רמת ההצלחה שלכם בעזרת ספירת הנקודות:

- תנו לעצמכם 3 נקודות על כל סמן זמן שנשאר בבנק. (אל תשכחו שהשתמשתם בסמן כזה גם בתור שבו ניצחתם.)
- תנו לעצמכם נקודה אחת על כל סמן זמן ששחקן לקח לעצמו לאחר תור עם ניחוש נכון.
- הפחיתו נקודה אחת אם ניצחתם בעזרת תור "תקווה אחרונה".

אם הניקוד שלכם הוא יותר מ-5 נקודות, זה ממש טוב. תוצאה של 9 או 10 היא מעולה. אם הצלחתם להוציא יותר מ-10 נקודות, אתם ממש צריכים לנסות את מפת המשימות.



שימוש בסמני הזמן

אם מי שתורו לנחש מחליט להפסיק אחרי ניחוש נכון אחד או יותר, הוא לוקח סמן עם **הצד הירוק למעלה** מבנק הזמן. אם נשאר רק סמני עובר אורח, המנחש לוקח סמן של עובר אורח מהבנק, הופך אותו לצד הירוק ומניח אותו מולו. **אם התור נגמר כששחקן ניחש עובר אורח, נותן הרמזים לוקח את אחד הסמנים של עוברי האורח ומשתמש בו לסמן את הניחוש השגוי.** לעומת זאת, **אם נגמרו סמני עוברי האורח, בכל ניחוש שגוי לוקחים שני סמני זמן ומניחים אותם עם הצד של עובר האורח על הקלף.** כלומר, במצב הזה טעות עולה לכם שני תורות במקום תור אחד.



כמובן, אם מישהו מנחש קלף של מתנקש, סמני הזמן לא רלוונטיים והצוות מפסיד.

אם תור מסתיים בכך שלא נשאר סמנים, עוברים לשלב התקווה האחרונה. לעומת זאת, **אם בסוף התור צריך להסיר יותר סמנים ממה שיש לכם בבנק, אתם מפסידים את המשחק מיידית.** זה קורה אם נשאר לכם סמן זמן אחד עם הצד הירוק כלפי מעלה וניחשתם ניחוש שגוי.

ממשיכים

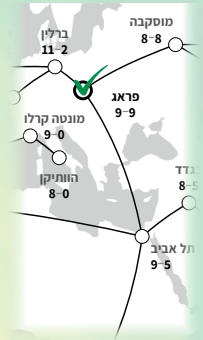
לאחר שניצחתם במשימה בברלין, מוסקבה או תל-אביב, סמנו אותה. עכשיו עוד משימות זמינות לכם, תוכלו לבחור בכל משימה שמחוברת למשימה שכבר סיימתם.

משימות שונות דורשות טקטיקות שונות. בחלקן תצטרכו להיות מאוד זהירים. באחרות תצטרכו להסתמך על רמזים נועזים וניחושים נואשים. השתמשו במפת המשימות בדרך שהכי מהנה לכם. תוכלו לחזור על משימות שנהנתם בהן במיוחד, או להמשיך ולנסות להשלים את כולן. באיזור המקווקו בתחתית המפה תוכלו לתעד הצלחות וכשלונות במשימות השונות.

אם השתמשתם בכל המפות, תוכלו להוריד קובץ ולהדפיס עותקים נוספים באתר <https://czechgames.com>

אז, הצלחתם לסיים משימה סטנדרטית עם 9 סמני זמן? מזל-טוב!
(אם עדיין לא הצלחתם, המשיכו לנסות. חזרו הנה כשתצליחו.)

הצוות שלכם מוכן למשימות מאתגרות יותר. קחו את אחת ממפות המשימה מהפנקס (יש מספר עותקים כדי שתוכלו לשחק את המשימות עם צוותים שונים), רשמו את שמות חברי הקבוצה ואז סמנו את העיגול שכתוב לידו "פראג". הרגע סיימתם את משימת "פראג 9-9"!



עכשיו אתם חופשיים לבחור אחת מהמשימות שמחוברות לפראג (תוכלו לבחור בין ברלין, תל-אביב, או מוסקבה).

לפניכם הסבר למה המספרים שליד כל משימה אומרים:

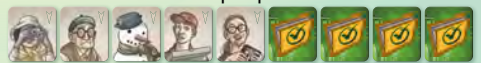
מאפייני משימה

לכל משימה יש שני מאפיינים. **המספר השמאלי הוא מספר התורות המקסימלי.** כשתתחילו משימה, שימו סמני זמן בהתאם למספר שמופיע בצד השמאלי ואת השאר השאירו בקופסה. במוסקבה יש רק 8, בברלין משתמשים בכל ה-11 ובתל-אביב משתמשים ב-9 - ממש כמו בפראג.

המספר הימני הוא מספר הטעויות שמותר לכם לבצע. מתוך הסמנים בבנק הזמן שלכם, דאגו שמספר הסמנים שמציגים את הצד של עובר האורח כלפי מעלה הוא לפי המספר הימני, השאר יהיו עם הצד הירוק למעלה. לדוגמה, כשמתחילים במשימה של תל-אביב, רק 5 מתוך 9 סמני הזמן יהיו עם עובר האורח כלפי מעלה:

תל-אביב 9-5

9 סמני זמן בסך הכל



5 טעויות שמותר לבצע

מוסקבה (8-8), בנגקוק (7-7) וסינגפור (6-6) הן משימות רגילות, עם פחות סמני זמן, אבל בלי הגבלה על מספר הטעויות.

רמזים חוקיים ולא חוקיים

אסור להשתמש במבטאים כחלק מהרמז. אתם לא יכולים להגיד "שווארמה" במבטא בריטי בשביל לרמוז על "פלאפל" ו"חיפושית".

החוקים יכולים להיות גמישים

שמות תמיד נחשבים רמז חוקי. השם "משה" הוא רמז תקין, אבל יכול להיות שהתכוונתם ל"משה רבינו", או ל"משה דץ", קבוצת השחקנים יכולה להחליט ביחד האם לאפשר שם מלא בתור מילה אחת. זה יאפשר גם שמות של סרטים וספרים כמו "שלושת המוסקטרים". גם אם אתם בוחרים לא לאשר שמות מלאים, מומלץ לאפשר לתת שמות של מקומות שמורכבים משתי מילים, כמו "מצפה רמון".

בעקרון מילים שנשמעות אותו דבר (אבל לא נכתבות בצורה זהה) לא אמורות להיות רמז חוקי, "רעש:2" לדוגמה, לא יכול להיות רמז תקין למילים "רעידת אדמה" ו"ישעון". אבל תוכלו להחליט שרמזים כאלו כן חוקיים, אם זה הופך את המשחק למהנה יותר בשבילכם.

סדר תורות גמיש

חלק מהשחקנים במשחקי ההרצה שלנו העדיפו גרסה שבה השחקנים לא חייבים לשחק בתורות לסירוגין. תוכלו אם תרצו, לתת לאחד השחקנים לקחת שני תורות בתור נותר הרמז, אחד אחרי השני - אבל אז עברו לשחקן השני. לתת לאחד השחקנים לתת את כל הרמזים שלו לפני שהשחקן השני מתחיל לתת רמזים משלו, זה לא ברוח המשחק.

עונש על רמז לא חוקי

אם אחד מכם נתן בטעות רמז לא חוקי, קחו סמן אחד מהבנק והוציאו אותו מהמשחק. לאחר מכן, המשיכו לשלב הניחוש, כך שבסוף התור, עוד סמן יוסר מהמשחק. לפעמים רמז בלתי חוקי יחשוף כל-כך הרבה מידע שתעדיפו להתחיל מחדש עם מילים חדשות, אבל לרוב העונש הרגיל יספיק.

חלק מהרמזים אינם תקינים כי הם מפרים את רוח המשחק.

הרמז חייב להתייחס למשמעות המילים. אין להשתמש ברמז לגבי אותיות מסוימות במילה או המיקום שלה על השולחן.

אסור להגיד "אמצע:1" בשביל לרמוז למילה במרכז השולחן. אי אפשר לחבר את "תוף", "תספורת" ו"תורן" עם הרמז "ת:3".

לעומת זאת, **אותיות ומספרים יכולים להיות רמזים חוקיים אם הם מתייחסים למשמעות המילה.** אתם יכולים להשתמש ב"ג:1" כרמז ל"מחלה". אתם יכולים להשתמש ב"אחד:3" כרמז ל"לב", "מנצח" ו"טבעת".

המספר שאחרי הרמז לא יכול להיות חלק מהרמז "אוזן:4" לא יכול להיות רמז תקין ל"עגיל" ו"רבע".

חייבים לשחק בעברית. מילה בשפה זרה מותרת רק אם השחקנים מסביב לשולחן היו יכולים להשתמש בה בשיח יומיומי בעברית.

לדוגמה: אי אפשר להשתמש במילה "Car" (מכונית) בשביל לרמוז ל"נוהג" ו"צמיג", אבל כן אפשר להשתמש ב"Armbrake" (בלם יד).

אסור להשתמש בשום הטיה של מילה שעדיין גלויה על השולחן.

עד שהמילה "זרובנית" מכוסה, לא ניתן להשתמש במילים "זרובנית", "זרוביתך", "זרוביתו", "זרובניתה" וכן הלאה.

לא ניתן להשתמש בחלק ממילות סמיכות שנמצאות גלויות על השולחן.

עד שהמילה "בית-חולים" מכוסה, לא ניתן להגיד "בית", "חולים", "חולה-נפש", "בית-ספר" וכו'.

מותר לכם לאיית את הרמז שלכם. לדוגמה, אם אתם רוצים שהצוות שלכם ינחש את המילים "יוון" ו"ניבוט", מותר לכם לאיית "א-ל-ה" בלי להתחייב לדרך הגייה.

מותר להשתמש ברמז "ע-ת" כשהמילה "עט" גלויה על השולחן, אבל אי אפשר להשתמש ברמז "ד-ג-מ-א" כשהמילה "דוגמה" גלויה על השולחן. "דוגמא" ו"דוגמה" הן צורות שונות לאיית את אותה המילה.

רמז מיוחד: אפס

מותר להשתמש ב"0" כמספר שאחרי מילת הרמז שלכם. לדוגמא: אם תרצו שהשותף ינחש "קוף" "ציפור" ו"נמר", אבל שלא ינחש "צפרדע" שמסומנת אצלכם כמתנקש, תוכלו לתת את הרמז "רוק:0" שאומר "אל תבחר במילות קוד שיש להן קשר לצבע רוק". לאחר מכן תוכלו לתת את הרמז "חיה:3" בלי לחשוש.

גם אם הרמז שניתן הוא אפס, השותף חייב לנחש לפחות מילה אחת, אז דאגו להשתמש בו רק אם לשותף יש מילה שהוא יכול לנחש מרמזים קודמים.

חוקים ליותר משני שחקנים

המשחק עוצב במקור ל-2 שחקנים, אבל במהלך הרצות היה לנו ממש כיף בקבוצות יותר גדולות. השחקנים יתפצלו לשתי קבוצות וישבו בשני צידי השולחן בצורה שבה שכל אחד מהשחקנים יוכל לראות רק צד אחד של קלף ההצפנה.

מהלך המשחק זהה למשחק בשניים, כל שחקן יכול לתת רמז, וכל השחקנים בצד המנחש הם המנחשים. השחקנים בצד שנותן רמז יכולים להתדיין לגבי הרמז שהם עומדים לתת, אבל הכל צריך להתנהל בלחשיה, בכתובה או בחדר אחר, בלי שהצד השני שומע או רואה, אבל אין חובה להתדיין לפני שנותנים רמז. לעיתים קרובות זה יותר קל לתת רמז בלי דיון מקדים אם יש לכם רמז שנראה לכם טוב.

הצד המנחש יכול להתדיין לגבי הניחושים בקול רם, אבל אסור להם לחשוף מידע לגבי הצד שלהם של קלף ההצפנה. כמו תמיד, ניחוש קורה רק כשאחד מהמנחשים נוגע קלף עם מילה.



יוצרי המשחק: ולאדה חואטיל וסקוט אסטון

איורים: תומאס קוצ'רובסקי

עיצוב גרפי: פראנטיסק הוראלק ופיליפ מורמק

תרגום מצ'כית לאנגלית: ג'ייסון הולט

עיצוב גרפי - גרסה עברית: אסנת קדמי

תרגום מאנגלית לעברית: דותן צור

משחקי
ליאם

כל הזכויות
על הגרסה העברית
שמורות למשחקי ליאם.

CGE
Czech Games Edition

© Czech Games Edition
Nov 2019
www.CzechGames.com

אם לא ניצחתם **לאחר שנגמרו כל סמני הזמן**, אתם משחקים תור "**התקווה האחרונה**". שני השחקנים רשאים לנחש, אבל לא ניתנים עוד רמזים. אם שחקן טועה בניחוש בתור הזה, הפסדתם במשחק.

כשמשחקים עם מפת המשימות, ניחוש שגוי עלול לגרום לכם לאבד שני סמני זמן. זה קורה אם עברתם את המגבלה של ניחושים שגויים. אם יש לכם רק סמן זמן אחד ואתם אמורים לאבד שניים, אתם לא עוברים לתור "התקווה האחרונה", ומפסידים את המשחק מיד.

אסור לחשוף שום דבר לגבי הצד שלכם של קלף ההצפנה, מלבד כאשר השחקן השני ניחש את כל המילים שמשומנות אצלכם בירוק, אז תצטרכו להגיד לו שאין יותר צורך בניחושים שלו.

בכל תור יהיו רמז אחד וניחוש אחד או יותר. מספר הניחושים הוא בלתי מוגבל כל עוד אתם ממשיכים לנחש נכון.

כששחקן נוגע במילה הזוהת (או הצבע) שלה נקבעת ע"י קלף ההצפנה בצד של השחקן השני.

נגיעה במילה שמשומנת בצבע חום מסיימת את התור. נגיעה במילה שמשומנת בצבע שחור מסיימת את המשחק.

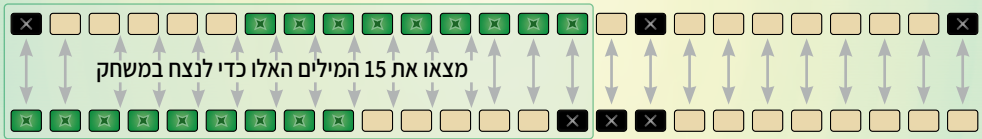
שחקן יכול לנחש מילה שמשומנת על ידי סמן זמן שמצביע על השחקן השני. אם היא מסומנת על ידי שני סמנים שמצביעים על שני השחקנים, המילה נחשבת מכוסה לחלוטין.

כל תור עולה סמן זמן מהבנק. או שמשתמשים בו כדי לסמן עובר אורח, או כדי לסמן שהשחקן הפסיק את הניחושים שלו בלי לטעות.

סודות קלף ההצפנה

כל קלפי ההצפנה מעוצבים לפי מה שמצוייר בתמונה שמתחת. תוכלו להשתמש בידע הזה לטובתכם.

הצבעים שהשותף רואה



הצבעים שאתם רואים

מתוך תשע המילים שאתם רואים בצבע ירוק, שלוש ירוקות גם אצל השותף (בצד השני של קלף ההצפנה). זה אומר שבסך הכל יש לכם רק 15 מילים לנחש. הערה: חלק מהשחקנים יעדיפו להניח את סמני המרגל כשהם פונים לכיוון השחקן שניחש, כדי שהם יוכלו לדעת איזה שחקן ניחש איזו מילה ירוקה.

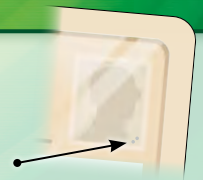
מתוך שלוש המילים שאתם רואים בצבע שחור, אחת היא שחורה, אחת היא ירוקה ואחת היא חומה בצד השני של קלף ההצפנה. זה אומר שתצטרכו לנחש את אחת מהמילים שמשומנות בשחור בצד שלכם. יותר מזה, אם מצאתם את המילה הירוקה שמשומנת אצלכם בשחור, אין סיבה לנחש את השתיים האחרות.

דואט וגרסאות אחרות של שם-קוד



אתם יכולים להשתמש במילים מדואט במשחק שם-קוד הרגיל ואפשר לקחת את המילים משם-קוד הרגיל בשביל להשתמש בהן בדואט. אפילו אפשר לערבב אותן ביחד ולקבל מאגר של 800 מילים ייחודיות כדי להשתמש בהן באיזו גרסה שתבחרו.

קלפי ההצפנה של דואט יכולים לעבוד גם עם שם-קוד: תמונות אם תסדרו את קלפי התמונות בריבוע של 5 על 5.



הערה: אפשר להבדיל את הקלפים של גרסת הדואט ע"י שתי הנקודות בפינת התמונה שעל הקלף.