

שני אנשי מבצעים במשימה סודית.

כל אחד או אחת מהם יודעים את שמות הקוד של 9 סוכנים
שעל הצד השני למצוא. האם הם יוכלו להתחמק מהמתנקשים
ולהשלים את המשימה לפני שיגמר הזמן?



תוכלו ללמוד
לשחק באמצעות
הסרטון הזה!

www.cge.as/cn2-htp



www.codenamesgame.com

שבו בשני צידי השולחן



אתם רואים מה שהצד השני צריך לנחש.

הצד שלכם של קלף ההצפנה מראה מה קורה כשהשותף או השותפה שלכם מנחשים מילה.

אתם רוצים שהצד השני ינחש **קוקוס**.



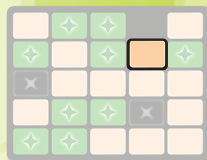
סוכן



אתם לא רוצים שהם ינחשו **אדים**.



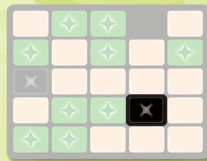
עובר אורח



אם הם ינחשו **תפוח אדמה**, שניכם תפסידו!



מתקש



הצד השני רואה מה אתם צריכים לנחש.

הצד השני של קלף ההצפנה דומה לשלכם, אבל הצבעים נמצאים במיקומים שונים.

כשאתם מנחשים, הצבעים בצד שלכם של קלף הצפנה לא משנים. השותף או השותפה שלכם יגידו לכם אם ניחשתם סוכן, עובר אורח, או מתקש.

שבו בשני צידי השולחן.

אתם באותו הצוות, אבל אתם חייבים לשבת בשני צדדים שונים כדי לראות את שני הצדדים השונים של קלף ההצפנה.

הניחו באקראי 25 קלפי מילים.

ערבבו את קלפי המילים והניחו 25 מהם בריבוע של 5 על 5.



הניחו את ערימת אריחי הסוכנים בהישג יד.

שניכם תצטרכו להשתמש באריחים הירוקים כדי לסמן את הסוכנים שיצרתם איתם קשר, אז הניחו את הערימה בינכם.

15 אריחי סוכנים



9 אריחי זמן



אריח מתנקש אחד



הוסיפו את המתקש.

אם תצטרכו את האריח הזה, הפסדתם. שמרו עליו קרוב בצורה מסוכנת לסוכנים.

השתמשו בתשעת אריחי הזמן.

אריחי הזמן סופרים כמה תורות נשארו לכם. הניחו אותם ליד הקלפים.

שני האריחים הנוספים (הכחולים) נוספו בשביל שחקנים שרוצים 10 או 11 תורות במקום 9. למשחק רגיל השאירו את הנוספים בקופסה.



25 קלפי מילים
(מתוך חפיסה של 200)



קלף ההצפנה



שלפו באקראי קלף ההצפנה.

החזיקו את חפיסת קלפי ההצפנה במאונך לשולחן, שלפו קלף ההצפנה מהאמצע, והניחו אותו במעמד כמו שמוצג באיור (החיצים אמורים להיות בחלקים העליון והתחתון של הקלף).

הניחו את קלף ההצפנה לצד המילים. אתם אמורים לראות רק את הצד שלכם של קלף ההצפנה.

איך משחקים

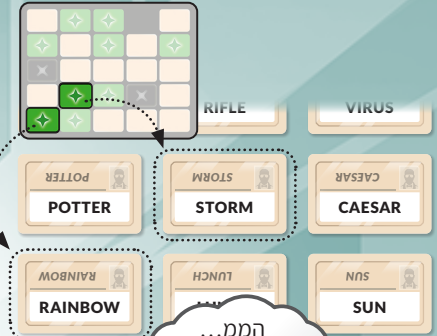
שני הצדדים לוקחים תורות לסירוגין ונותנים רמזים. בכל תור תשתמשו באריח זמן אחד. אם יצרתם קשר עם כל הסוכנים שלכם לפני שאריחי הזמן נגמרים, ניצחתם.

תוכלו לבחור מי מכם יתן את הרמז בתור הראשון.

הסתכלו על קלף ההצפנה ונסו למצוא רמז שיכול לעבוד עם שתיים או יותר מהמילים הירוקות. אם מצאתם רמז מתאים, התחילו על ידי אמירת הרמז.

נותן או נותנת הרמז אומרים מה הרמז שלהם.

הרמז חייב להיות מורכב ממילה אחת ומספר אחד. המילה מקושרת למילים שאתם רוצים לרמוז עליהם. המספר אומר לכמה מילים הרמז מתייחס.



מזג-אוויר: 2



לדוגמה, אם אתם רואים שהמילים **סערה וקשת** ירוקות, תוכלו לתת את הרמז **מזג-אוויר: 2**.

בשלב זה, הצד השני מנחש או מנחשת מספר ניחושים.

אחרי שקיבלתם רמז, תוכלו להסתכל על המילים ולנסות להבין לאילו מילים הרמז מתייחס. תוכלו לחשוב בקול רם, אבל לנותן או נותנת הרמז אסור להגיב למה שאמרתם. ברגע שהחלטתם, געו בקלף שמכיל את המילה שמצאתם מתאימה.

אם הניחוש הוא של מילה שבהצפנה של נותן או נותנת הרמז מופיעה בירוק, אפשר לנחש שוב. כסו את המילה עם אריח סוכן ירוק כדי לסמן שיצרתם קשר איתו. (הניחו את הסוכן כך שהוא פונה לכיוון מי שניחש או ניחשה).

אם הניחוש הוא של מילה שבהצפנה של נותן או נותנת הרמז מופיעה בחום, התור נגמר. קחו סמן זמן והניחו אותו על הקלף כך שהוא פונה לכיוון מי שניחש או ניחשה אותו. (אל תסתירו את המילה - יכול להיות שמהצד השני המילה מסומנת כסוכן ירוק).

הממ... "מזג-אוויר"



מותר להחליט לסיים את התור על ידי כך שתקחו סמן זמן ותניחו אותו מולכם.



אידיאלית, עדיף שתנחשו כמה שיותר מילים לפני שתקחו את הסמן, אבל אתם לא חייבים. תוכלו להפסיק את התור רק אחרי שתנחשו ניחוש אחד לפחות.

כל תור מנצל סמן זמן אחד בדיוק. או שהנחתם אותו על אחד הקלפים בתור עובר אורח, או שלקחתם אותו כדי לסמן שסיימתם את התור.

התור הבא יהיה זהה, מלבד העובדה שהתפקידים מתחלפים.

אם הייתם המפעיל, בסיבוב שלאחר מכן תהיו אנשי צוות, וחוזר חלילה.



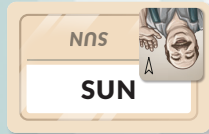
אור: 3

שני הצדדים של קלף ההצפנה שונים, יכול להיות שתצטרכו לנחש מילה שמופיעה אצלכם בירוק, בחום, או אפילו בשחור. כל אחת מהמילים יכולה להופיע בצבע ירוק בצד השני של הקלף.



אם ניחשתם את המתנקש, הפסדתם מיד!

המילה **שמש** מופיעה בצד שלכם בתור עובר אורח, אבל כשתנחשו אותו, המפעיל או המפעילה בצד השני יכולים לסמן אותו בתור סוכן, עובר אורח, או מתנקש!



המשיכו להתחלף בתפקידים בין המפעילים לאנשי הצוות.

אחרי שמסתיים התור, אם בגלל שבחרתם לסיים או אם ניחשתם בטעות עובר אורח, עליכם להתחלף בתפקידים.

בנוסף למילים מהרמז הנוכחי, תוכלו לנחש מילים שפספסתם בתורות הקודמים.

אין הגבלה על מספר הניחושים.

עכשיו אני רואה את זה!



איך המשחק מסתיים



אם כל המילים הירוקות בצד שלכם כוסו, עליכם להגיד את זה.

על קלף ההצפנה שלכם יש 9 סימונים ירוקים. אם כל המילים במיקומים האלו כוסו, הגידו זאת. אין לכם יותר מילים לתת בשבילן רמזים, אז מעכשיו אתם תשחקו את התפקיד של אנשי הצוות עד שיגמר המשחק.

(חלק מהמילים מכוסות בשני הצדדים, אז יכול להיות שאתם ניחתם חלק מה-9).

יש 3 דרכים שבהן המשחק יכול להסתיים:

אם מצאתם את כל 15 הסוכנים, ניצחתם.

ברגע שכל המילים הירוקות מכוסות לפי שני הצדדים של קלף ההצפנה, ניצחתם במשחק!

יש 15 מילים לנחש, ו-15 אריחים ירוקים, אז ברגע שהשתמשתם באריח האחרון, ניצחתם.

אם נתקלתם במתנקש, הפסדתם.

אם ניחתם מילה שמופיעה בצד השני של קלף ההצפנה בתור מתנקש, נתפסתם על ידי המתנקש והפסדתם.



אם נגמרו לכם אריחי הזמן, הגיע הזמן לתקווה האחרונה.

אם השתמשתם באריח הזמן האחרון ועדיין נשארו מילים לנחש, הגיע הזמן לתור התקווה האחרונה.

לא נותרים יותר רמזים. תור התקווה האחרונה מאפשר לכם להשתמש בכל הרמזים בניסיון אחרון לנצח במשחק.

נחשו מילים, אחת-אחת, וסמנו אותן בדרך הרגילה. תוכלו לנחש בכל סדר שתרצו. אסור לכם לדון באסטרטגיה מלבד אמירות כמו "אני אנחש עכשיו" או "עכשיו את (או אתה)". אל תגלו כמה רמזים נשארו לצד השני לנחש, אבל כן הודיעו אם לא נשארו להם מילים לנחש.

ניחוש שגוי בשלב התקווה האחרונה יוביל לסיום המשחק. הפסדתם, אפילו אם הניחוש היה רק עובר אורח.

אם מצאתם את כל הסוכנים, ניצחתם!

עכשיו אתם יודעים את החוקים. לכו לשחק!



תדרוך לאחר משימה

איך הלק?

לא מצאתם את כל הסוכנים שלכם.

נתקלתם במתנקש? זה קורה הרבה, אפילו לשחקנים מנוסים. עם 3 מתנקשים בחוך, זה יכול להיות בעייתי למצוא רמז שלא נוגע לאף אחד מהם.

נגמרו לכם אריחי הזמן למרות שעשיתם כל מה שיכולתם לתת רמזים של לפחות 2 או 3 מילים? לא נורא. דברים לא תמיד זורמים.

לרוב קבוצות מפסידות במשחק הראשון שלהן. אל תוותרו. פשוט הפכו את כל הקלפים לצד השני, שלפו קלף הצפנה חדש, ונסו שוב.

ניסיון הוא חשוב, ואפילו אם תהיו ממש טובים, לא תמיד מנצחים.



אם אתם מפסידים שוב ושוב בגלל שנגמרו לכם האריחים, תוכלו לשקול להוסיף עוד אריח זמן או שניים.



המשחק מגיע עם 11. אולי תצטרכו עוד קצת אימון במשימות קלות יותר לפני שתתחילו אתגר קשה יותר.

ניצחתם עם 10 או 11 אריחים.

נהדר! שיחקתם עם אריחי זמן נוספים אבל מצאתם את כל הסוכנים שלכם והתחמקתם מהמתנקשים. המשימה הושלמה!

תרצו לנסות שוב עם 9?

ניצחתם עם 9 אריחים.

עבודה טובה! אתם מוכנים להכל..

אם תרצו, תוכלו לחשב ניקוד לפי איך השתמשתם באריחי הזמן:

שימוש לסימון עובר אורח:	0 נקודות לכל אריח
שימוש לסיום התור:	נקודה אחת לכל אריח
לא שומש בכלל:	3 נקודות לכל אריח
אם עשיתם את תור התקווה האחרונה:	נקודה אחת פחות

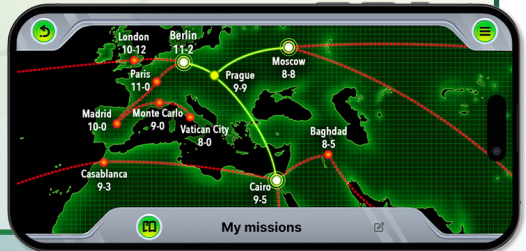
תוצאה של 5 היא טובה ממש. יכול להיות כיך לנסות להגיע ל-10 או אפילו יותר. אם אתם רוצים אתגרים חדשים, חפשו את מפת המשימות באפליקציה Codenames Companion.

מפת משימות

אפליקציית Codenames Companion החינמית כוללת מפת משימות לשם-קוד דואט.

מפת המשימות מציגה אתגרים חדשים למי שכבר שולטים במשחק הרגיל של 9 האריחים. משימות מסוימות יעודדו אתכם לתת יותר רמזים של 3 ושל 4 מילים. באחרות אפשר

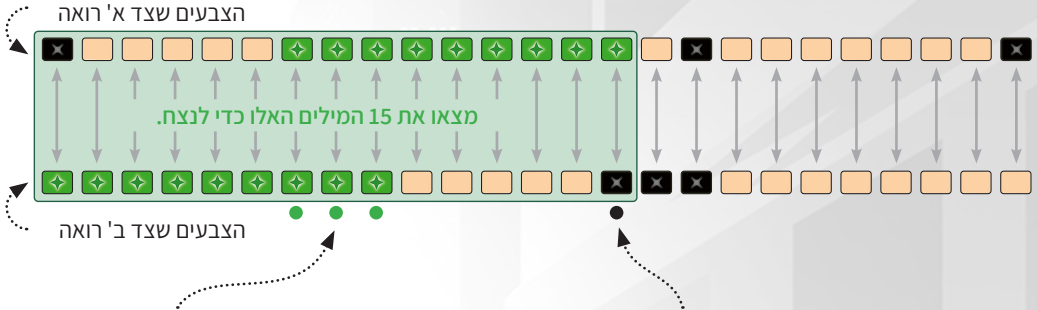
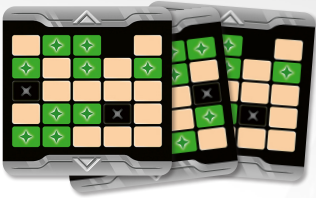
לבחץ רק עם זהירות ודיוק. השלמת משימות פשוטות יותר יאפשרו לכם להמשיך למשימות יותר ויותר מסובכות, ותוכלו למצוא את האתגר שמתאים לכם.



טכניקות מיוחדות

סודות קלף ההצפנה

כל קלפי ההצפנה מעוצבים לפי התרשים שלמטה. תוכלו להשתמש בידע הזה לטובתכם.



3 מהמילים הירוקות, ירוקות בשני הצדדים. אם ניחשתם את אחת המילים האלו, השחקנים בצד השני יכסו אותה באריוח ירוק, מה שאומר שאף אחד לא יצטרך לתת בשבילה רמז שוב. וודאו שהסוכנים ממוקמים בכיוון של מי שניחש או ניחשה אותם, כדי שתוכלו לדעת מי ניחש או ניחשה איזה קלף.

אחת מהמילים השחורות היא ירוקה בצד השני. מה שאומר שבמוקדם או במאוחר תהיו חייבים לגעת במילה שמוצגת אצלכם בשחור. זה צעד מסוכן מפני שאחת מהשלוש האלו היא מילה שחורה בשני הצדדים! אם תמצאו את הנכונה, תדעו שעליכם להימנע משתי המילים השחורות האחרות לשאר המשחק.

אל תדברו על מה שאתם רואים! כשאתם מנחשים נכון, אל תגידו באיזה צבע המילה בצד שלכם. כשאתם שוקלים אם לנחש את אחת המילים שמוצגות אצלכם בשחור, אל תדברו על מה האחרות יכולות להיות.

רמז אפס

אז אם **קוקוס** היא המילה היחידה שמתקשרת לעץ על הלוח, אל תנחשו **קוקוס**.

בשלב הזה תוכלו לשאול את עצמכם, "למה לא?" ובכן, אם יש מילים כמו **חסה**, **טוסט**, ו**סוכר**, יכול להיות שבצד השני רצו לתת רמז כמו **אוכל**: 3, אבל קוקוס הפריע. אז תוכלו לנסות לנחש אותם. יכול להיות גם שבעבר קיבלתם רמז שעלול להצביע על קוקוס בטעות, ואולי בצד השני חושבים שקיבלתם מספיק רמזים לשאר המילים.



עבור



תוכלו להחליט שלא לתת יותר רמזים. כשמגיע תורכם לתת רמז, תוכלו להגיד "עבור", מאותו הרגע, רק הצד השני יתנו רמזים בכל תור לשאר המשחק.

לדוגמה, יכול להיות שתוצו להפסיק כי נשארה לצד השני רק מילה אחת לנחש, וכבר נתתם רמז למילה הזו.

מהרגע שאמרתם את זה, לא תוכלו לתת יותר רמזים. ברגע שלצד השני יגמרו מילים לרמז אליהן, מיד תעברו לשלב התקווה האחרונה, אפילו אם נשארו עוד אריחי זמן ברשותכם.

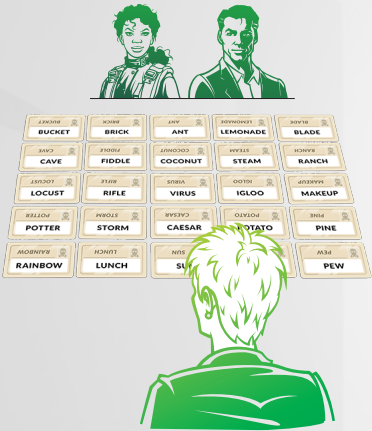
עבור.

ב-3 או יותר שחקנים

דואט עובד נהדר ביותר משני שחקנים. התחלקו לשתי קבוצות, ושבו בצדדים מנוגדים של השולחן. כמו תמיד, מותר לכם לראות רק את הצד שלכם של קלף ההצפנה.

כשתורכם לנחש, תוכלו להתדיין בינכם לבין עצמיכם לפני שתנחשו, אבל אסור לכם להגיד שום דבר לגבי הצד שלכם של קלף ההצפנה.

כשתורכם לתת רמז, תוכלו להתייעץ בלחישה או בכתיבה על פתק בלי שהצד השני רואה או שומע, או שאתם יכולים להגיד "לי יש רמז טוב" ואם לאף אחד אין התנגדות, תוכלו לתת את הרמז שמצאתם.



תקשורת מוגבלת

המידע צריך להיות מוגבל למה שאתם יכולים להבין מהרמזים. תוכלו להעיר על הניחוש שלכם, אבל אסור לכם להגיד שום דבר על מה שמופיע בצד שלכם של קלף ההצפנה. אם ניחשתם מילה, אל תגידו לצד השני באיזו צבע מופיעה המילה בצד שלכם. אל תתנו עצות לגבי מתי כדאי להפסיק לנחש, או כמה מילים נותרו להם לנחש.

רמזים חוקיים

רוח המשחק

רמזים מסוימים אינם חוקיים בגלל שאינם ברוח המשחק.

הרמז חייב להתייחס למשמעות המילה. לא חוקי לתת רמזים שמתייחסים לאותיות של המילה, או למיקום שלה על השולחן. אתם לא יכולים לחבר **אבא, אבן, ואגן** עם הרמז א': 3 או עם הרמז 3: 3, לעומת זאת...

אותיות ומספרים יכולים להיות רמזים חוקיים כל עוד הם מתייחסים למשמעות. תוכלו להשתמש ברמז תו': 2 בתור רמז למילים **אות, ומוסיקה**, או לחילופין ברמז שבע: 2 בתור רמז למילים **באר ימים**.

על הרמז להיות בעברית. מילה בשפה זרה יכולה להיות רמז חוקי רק אם היא מילה שסביר שישתמש בה בשיחה יום-יומית בעברית. אז לא תוכלו להשתמש במילה **ארטיזנה** (אומנות) בתור רמז ל**ציור ופריז**, אבל כן תוכלו להשתמש במילה **לובר**.

אסור להשתמש בהטיות של מילים שנמצאות על הלוח. עד שהמילה זרובוית מכוסה, לא תוכלו לרמוז זרובויתי, זרובויתך, זרובויתי, זרובויתה, וכן הלאה (אבל תוכלו לרמוז צ'ופצ'יק).

אסור להשתמש במילים שהן חלק ממילים מורכבות שנמצאות על השולחן. עד שהקלף בית-חולים לא מכוסה, לא תוכלו לתת רמזים כמו בית, חולים, בית-ספר, וכדומה.

אסור להשתמש במנגינות או מבטאים כחלק מהרמז. אל תגידו מים במבטא אנגלי בשביל לרמוז למילים **לונדון וים**.

גמישות חוק "מילה אחת"

הקבוצה בכללותה יכולה להחליט אם לאפשר ראשי תיבות נפוצים (שב"כ, תמ"ג, מע"מ) להחשב מילה בודדת.

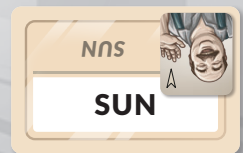
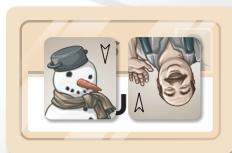
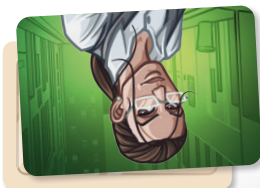
שמות של מילה אחת הם תמיד רמזים חוקיים. הקבוצה תוכל להחליט ביחד אם לאפשר שמות מלאים (דוד בן-גוריון, קריית מלאכי), ואפילו לאפשר שמות של ספרים, סרטים, סדרות וכדומה (התפסן בשדה השיפון, שליחות קטלנית).

בגרסה העברית של המשחק, צירופים כבולים (בית-חולים, חד-קרן, שדה-תעופה) נחשבים רמזים חוקיים. צירופים כבולים הם צירופים קבועים ומקובלים שבהם המילים המצורפות יוצרות משמעות חדשה ששונה מהמשמעות של כל מילה בנפרד. לכן "כיסא ירוק" אינו רמז חוקי (הוא צירוף שמתייחס כמשמעו לכיסא שהוא ירוק), אבל בית-ספר הוא רמז חוקי (הוא לא מייצג בית שיש בו ספר או ששייך לספר, אלא מקום שבו לומדים).

אם תרצו, תוכל להחליט ביחד כקבוצה להקשיח את הכללים ולאסור על צירופים כבולים.

עונש על רמז בלתי חוקי

אם בטעות נתתם רמז בלתי חוקי, הוציאו אריח זמן מהערימה, אז חזרו לתורכם כאילו זה היה רמז חוקי.



מכוסה. לא ניתן לנחש יותר את המילים האלו (לא משנה מה הן). אז זה בסדר להשתמש בהן בתור רמזים.

לא מכוסה. אל תרמוז שמש או שמש...

דרכים רבות לשחק

ידעתם שאפשר לשחק שם קוד בכל מקום? רק הביאו את הקופסה - כל מה שתצטרכו זה איזור קטן. זה יכול להיות שולחן, שמיכת פיקניק, או אפילו רק הטלפון שלכם.

שמעתם נכון, כשאין מספיק מקום לשחק על שולחן, תוכלו לשחק עם חברים או משפחה בגרסאות הדיגיטליות של שם קוד. יש כמה אפשרויות, כך שתוכלו לבחור את המתאימה לכם ביותר.

יש את האפליקציה של שם קוד, שמאפשרת לכם לשחק באנגלית, ספרדית, פורטוגזית, ושפות רבות מסביב לעולם (לצערנו לא בעברית). זה פיתרון מושלם כשהחברים שלכם לא בסביבה או לא זמינים באותו הזמן כמוכם - או כשאתם רוצים לשחק משחק אסוציאציות לבד.

הגרסה המכוננת, שם קוד אונליין היא פיתרון מעולה כשאינכם מרחב לשים את הקלפים, או כשהקבוצה זמינה בזמן הנכון, אבל לא באותו מקום. פשוט כנסו ל- codenames.game, פתחו חדר וירטואלי, ושולחו לינק לחברים למשחק. אז השתמשו בשיטה המועדפת עליכם לשיחת קול קבוצתית ותוכלו להינות ביחד. שם קוד אונליין כולל את משחק הבסיס ואת שם קוד: דואט.

אוהבים את דיסקורד? יש לנו חדשות טובות. לשם קוד יש בוט רשמי שבעזרתו תוכלו לשחק עם החברים או הקהילה שלכם בסרבר. אם כולכם חולקים אהבה לאותו נושא, תוכלו ליצור חבילת מיילים משלכם, כדי להתאים את המשחק למה שכולכם אוהבים.

רואים? תמיד יש דרך להנות משם קוד.



אפליקציית שם קוד



שם קוד אונליין



דיסקורד

שם קוד דואט

מעצבי המשחק: ולדה חואטיל וסקוט אסטון
 איורים: תומאס קוצ'רובסקי
 אומנות נוספת: דוד יבונובסקי, שטפאן דראשטק
 עיצוב גרפי: מיכאלה זאורלובה, רדק "RBX" בוקסאן, שטפאן דראשטק, טיבור ויצ'י
 עיצוב תלת-מימד: רומן בדנר
 מיילים וחוברת חוקים: ג'ייסון א. הולט
 תודות ל: תומאס אולרי, אונדריי קורקה
 הפקה: ויט וודיצ'קה
 ניהול פרויקט: ליאה צ'רבנה
 מפקח הפרויקט: פטר מורמק
 תרגום לעברית: דותן צור
 עיצוב גרפי - גרסה עברית: אסנת קדמי

תודה מיוחדת: למשפחות, לעמיתים, ולחברים שלנו, על התמיכה הבלתי מתפשרת ועל האהבה שלכם לעבודה שלנו, לצוות הדיגיטל שלנו על יצירת אפליקציית שם-קוד המעולה, ללוקאס נובוטני על עיצוב האתר האיכותי, והכי חשוב, למיליוני השחקנים מסביב לעולם שנהנים מהמשחק - על שולחנות, ברשת, ובאפליקציה - לאורך העשורים.
תודות לכם, לעבודה שלנו יש משמעות!





שם-קוד

עד 4 שחקנים +8
עוד 400 מילים
(שניתן לערבב עם
המילים של דואט)



שם-קוד תמונות

עד 4 שחקנים +8
שחקו עם תמונות
במקום עם מילים

הבדלים משם קוד הבסיסי

בדואט תשחקו בקבוצה אחת. או שכולכם מנצחים, או שכולכם מפסידים.

שניכם מפעילים. שני הצדדים נותנים רמזים לצד השני.

אין חוק "פלוס אחד" כשמגיע תורכם לנחש, תוכלו להמשיך לנחש כל עוד לא טעיתם (אז אף אחד לא צריך להשתמש בחוק הרמז ללא הגבלה).

קלף ההצפנה לא מראה בצד שלכם את כל הסוכנים. הוא מראה 9 מתוכם שעל הצד השני לנחש, אבל חלק מהמילים שנראות אצלכם כמו עובר אורח או מתנקש, הן סוכן בצד השני.

מילה שהצד השני ניחש בתור עובר אורח עדיין זמינה לניחוש מהצד שלכם, כי יכול להיות שהיא סוכן מהצד השני!

קשה יותר לנצח בדואט. יש בדואט יותר מתנקשים, ובגלל שאין "קבוצה שנייה", לא תוכלו ליהנות מטעויות שלה.

סודות קלף ההצפנה

תצטרכו לנחש את אחת המילים שמופיעות אצלכם בשחור. (אבל אחת האחרות היא מתנקש בשני הצדדים).

שלוש מילים מופיעות בירוק בשני הצדדים. מספיק שצד אחד ינחש אותן.

אפליקציה מלווה



העשירו את החוויה שלכם ממשחק הלוח.

- כולל משימות מאתגרות לשם קוד דואט.
- קלפי הצפנה חדשים מיוצרים באקראי.
- שעון עצר אופציונלי שיכול לעזור לכם לשמור על קצב מהיר.
- חינם לחלוטין להורדה.



אפליקציית המשחק



משחק דיגיטלי שעומד בפני עצמו. בכל מקום, בכל זמן.

- שחקו נגד חברים או יריבים חדשים.
- מצבי משחק שונים ומעניינים.
- חידות ואתגרים לפתור לבד.
- המון שדרוגים ואתגרים להשיג.

