

רמז נריבוע

לשחק עד שייגמרו לכם המילים!



הוראות משחק



סיום המשחק

המשחק מסתיים באחת משתי דרכים:
• הזמן בטיימר אזל

או

• לא נותרו קלפי צירוף בערימה ולא בידו של אף שחקן.

השחקנים סופרים את כמות קלפי הצירופים שהונחו בשטח המשחק ומחשבים את הנקודות על פי הטבלה הבאה:

מחיר	אי-הצלחה	תמוצע	טוב	מעולה
מחיר	<4	5-4	7-6	8+
קלאסי	<8	11-8	14-12	15+
מתקדם	<12	16-12	22-17	23+

- ברגע ששחקן חושב על מילה, הוא מכריז על כך ואז אומר אותה לכולם.
- שימו לב: אין סדר או תורות. כאשר שחקן מוכן, הוא מכריז את המילה שמצא.
- השחקנים יכולים לשוחח ביניהם ולשתף ברעיונות, אבל רק שחקן אחד הוא הדובר של החבורה המכריז על הניחוש הסופי של הקבוצה.
- השחקן שנותן את הרמזים אינו יכול לתת לשחקנים האחרים מידע על המילים.

• שחקן שניחש נכון את המיקום של המילה מניח את קלף הצירוף במיקום המתאים כאשר ציון המיקום פונה כלפי מעלה.



• אם הניחוש אינו נכון, קלף הרמז מונח בצד השולחן בלי לחשוף את המיקום שלו.



- השחקן שנתן את הרמז לוקח קלף צירוף חדש מהערימה. כאשר הערימה מתרוקנת, המשחק ממשיך עד שלא נותרים קלפים לאף אחד מהשחקנים (או שהזמן בטיימר אזל).

חוקים לרמזים

- הרמז חייב להיות מילה אחת הקשורה לשתי המילים המצטלבות.
- אין להשתמש במילים מאותו השורש של המילים הגלויות.
- אין להשתמש ברמזים שכבר היו בשימוש (כולל רמזים שלא נוחשו לכונה).

איך משחקים?

• המשחק מתחיל כשכל השחקנים מוכנים. אם אתם משתמשים בטיימר, זה הזמן להפוך אותו.

• כל שחקן לוקח קלף צירוף אחד מהערימה, בלי להראות אותו לשחקנים האחרים. על קלפי הצירופים יש ציוני מיקום שמציגים מקום מדויק בהצלבה של המילים שנפתחו בהכנת המשחק (שורה וטור).

• עליכם לנסות למצוא רמז של מילה אחת שמתאר באופן המוצלח ביותר את שתי המילים שאת מיקומם קיבלתם בקלף הצירוף.

בדוגמה: המילה "וטרירנר" יכולה לשמש רמז שמייצג את הקשר בין דוב לרופא.

משחק ל-2 או 3 שחקנים:

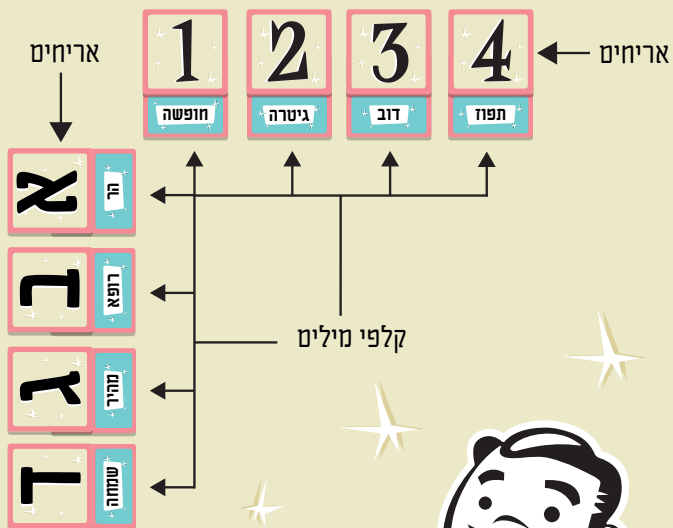
לכל שחקן יש תמיד 2 קלפי צירוף לבחירה. הוא יכול לבחור בכל אחד מהם, אם יש לו מילה מוצלחת.

• הכינו את קלפי הצירופים המתאימים לגודל השטח שלכם. לדוגמה: אם אתם משחקים משחק מהיר (3x3) הכינו את הקלפים עם הצירופים: 1א, 2א, 3א, 1ב, 2ב, 3ב, 1ג, 2ג, 3ג.

• ערבבו את קלפי הצירופים והניחו אותם בערימה כך שהצירופים יהיו מוסתרים.

• החליטו אם ברצונכם להשתמש בטיימר של 5 דקות. אם החלטתם להשתמש בו ואתם משחקים בגרסה למתקדמים (5x5), אפשרו לעצמכם 10 דקות למשחק (הפכו את הטיימר פעם נוספת כש-5 הדקות הראשונות נגמרות).

• החזירו לקופסה את החלקים שאינם בשימוש.



תכולה

- 10 אריחים
- 25 קלפי צירופים
- 50 קלפי מילים
- 1 טיימר של 5 דקות

האם תוכלו למצוא רמז משותף ל"דוב" ו"רופא"? מצאתם? הכריזו אותו בקול, והשחקנים יצטרכו לנחש בין אילו שתי מילים חיברתם!

מטרת המשחק

למלא את השטח בקלפי צירופים! תצטרכו לחשוב על רמז משותף לשתי המילים שהתקבלו בצירוף. אם השחקנים יצליחו לגלות מה הצירוף שלכם, תוכלו להניח את קלף הצירוף במיקום שלו במשחק. אם הם לא ניחשו או טעו, הקלף נזרק. מטרתכם היא למלא את השטח בכמה שיותר קלפי צירופים על ידי ניחוש נכון של הרמזים שניתנו.

בחרו את הרמזים שלכם בזהירות ונסו לזכות במרב הנקודות.

הכנת המשחק

- החליטו על גודל השטח: מהיר (3x3), קלאסי (4x4) או מתקדם (5x5).
- התחילו בארגון שטח המשחק, המספרים בשורה והאותיות בטור (ראו בתרשים).
- ערבבו את קלפי המילים והניחו אותם כך שרק מילה אחת תהיה חשופה מתחת לאריח.