



במילה אחת הוא משחק שיתוף פעולה חברתי שבו השחקנים מנחשים את מילת הסתרים על ידי רמזים שנכתבים על לוחות מחיקים בידי השחקנים האחרים. שחקו עם 13 קלפים, בדקו עד כמה הצלחתם, ונסו להשתפר בפעם הבאה.

הכנת המשחק

1 חלקו לכל שחקן לוח מחיק, עיפרון בצבע המתאים ומטלית למחיקה.

2 ערבבו היטב את הקלפים והוציאו 13 קלפים אקראיים הפוכים. הניחו אותם במרכז השולחן.

3 בחרו מי יהיה השחקן הראשון שינחש מילה.

דוגמה להכנת המשחק ל-5 שחקנים



תכולה: 110 קלפים • 7 לוחות מחיקים • 7 עפרונות מחיקים • 7 מטליות למחיקה

איך משחקים?

שחקו בסבבים עם 13 הקלפים שהכנתם מראש.
בכל סבב יש 5 שלבים:

1

בחרו את מילת הסתרים



שפת הלוח מחזיקה את הקלף

השחקן המנחש לוקח את הקלף העליון מהערימה מבלי להסתכל בו ומניח אותו על גב המעמד שלו כך שכל השחקנים האחרים מלבדו יכולים לקרוא.

כעת השחקן המנחש מחליט על מספר מ-1 עד 5. המילה המתאימה למספר היא מילת הסתרים שהשחקן צריך לנחש.

שימו לב: אם אינכם מכירים את מילת הסתרים, אתם יכולים לבקש מהשחקן לבחור מספר אחר.

2

כתבו רמזים

כל השחקנים, למעט השחקן המנחש, כותבים על הלוח האישי שלהם רמז מבלי להראות לשאר השחקנים. הרמז חייב להיות במילה אחת בלבד ותואם לחוקים. דוגמאות לרמזים חוקיים: סמיכות (בית-חולים), שם עצם פרטי (שרלוק, קוקה קולה), מספר (007), מילים המחקות צליל (רשרוש, מיאו), ראשי תיבות (צה"ל), סימנים מיוחדים (ש).

דוגמאות לרמזים שאינם חוקיים:

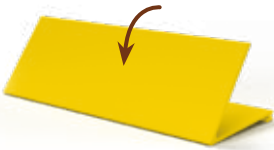
- מילת סתרים בשפה אחרת (קמרה לתיאור מצלמה)
- מילה מאותה משפחה של מילת הסתרים (מלך לתיאור מלכה)
- מילה מומצאת (מוזמזד לתיאור מוזיקה)
- שגיאת כתיב של מילת הסתרים (צו לתיאור צב)

2

לאחר שכל המשתתפים כתבו את הרמזים שלהם, השחקן המנחש עוצם את עיניו. חשפו את הלוחות שלכם לשאר השחקנים והשוו בין הרמזים שכתבתם. רמזים זהים או לא חוקיים יוצאים מהמשחק. (ראו עמ' 2).

הסתירו רמזים שנפסלו על ידי הפיכת הלוח האישי.

שימו לב: אם כל הרמזים נפסלים, החזירו את הקלף לקופסה ועברו לשלב 5 (סוף הסבב).



הסתירו את הרמז שכתבתם על ידי הפיכת הלוח המחק

רמזים זהים

- מילים זהות (תפוח ותפוח)
- מילים מאותה משפחה (יפן ויפני)
- מילה ביחד וברבים (סוס וסוסים)
- מילה בכתיב נכון ושגוי (צלחת וצלכת)

לאחר שהרמזים הזהים (או הלא חוקיים) יוצאים מהסבב, בקשו מהשחקן המנחש לפקוח עיניים. כעת השחקן יכול לנחש את מילת הסתרים על פי הרמזים.

מותר לו להציע ניחוש אחד בלבד, או פשוט לוותר על הניחוש.

ניחוש נכון: אם השחקן המנחש גילה מהי מילת הסתרים, הסבב מסתיים בניצחון. הניחו את הקלף עם הפנים כלפי מעלה ליד הערימה.

... יתור: אם השחקן המנחש בחר לוותר, הסבב מסתיים. החזירו את הקלף לקופסה.

✗ ניחוש שגוי: אם השחקן ניחש מילה לא נכונה, זהו הפסד כפול. החזירו את הקלף וכן קלף נוסף מהערימה לקופסה.

שימו לב: אם לא נותרו קלפים נוספים להחזיר לערימה, החזירו קלף מערימת קלפי ההצלחה.

מחקו את הרמזים מהלוח שלכם.
השחקן שלשמאלו של השחקן המנחש הוא המנחש החדש, וסבב חדש מתחיל.

סוף המשחק

המשחק נגמר כאשר ערימת 13 הקלפים נגמרת.
ספרו את הקלפים שהצלחתם לנחש ובדקו את מידת ההצלחה שלכם.

מספר הקלפים שצברתם	מידת הצלחה
0-3	אופס, מה קרה?
4-6	לא רע. אתם בטח יכולים יותר מזה.
7-8	ממוצע. התחלה טובה. נסו שוב!
9-10	יופי. צעד ראשון לקראת התהילה.
11	טוב מאוד! אתם יכולים להיות גאים.
12	מרשימים! אתם ממש כמעט אלופים!
13	מדהים! תוצאה מושלמת!

גרסה ל-3 ו-4 שחקנים

- במשחק של 3 או 4 שחקנים, שחקו על פי אותם כללים, עם השינויים הבאים:
- לכל שחקן 2 לוחות, למעט השחקן המנחש שמשתמש רק בלוח אחד כדי להניח על גבו את הקלף.
 - כאשר כותבים רמזים (שלב 2), כתבו רמז בכל לוח, כלומר תציעו שני רמזים במקום אחד.



CREDITS

Designers: Ludovic Roudy & Bruno Sautter
Development and publishing: Cédric Caumont & Thomas Provoost
aka « Les Belges à Sombreros » and the Repos Production team
Full credits online: www.rprod.com/en/just-one/credits
© REPOS PRODUCTION 2025. ALL RIGHTS RESERVED UNDER EXCLUSIVE LICENCE TO REPOS PRODUCTION.
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium • www.rprod.com
This material may only be used for private entertainment.