



WWW.HAKUBIA.COM

איך משחקים

אנומיה

כשידע כללי וכיף נפגשים!

הנחיות

אנומיה (א-נו-מיה) - שם עצם (1 בעיה בזיכרון של מילה, 2 בלאגן, 3 המשחק שבו ידע כללי וכיף נפגשים!)

שחקנים: 3 עד 6 שחקנים, גילאי 10 ומעלה

קלפים: כל חפיסה מכילה 92 קלפי משחק ייחודיים (בעלי 8 סמלים סה"כ), 8 קלפי ג'וקר.

מטרה: לזכות בכמה שיותר קלפים בהתמודדות מול שחקנים אחרים.

משך משחק: סיבוב אחד נמשך כ- 25 דקות.

אווירה: התור של השחקן יכול להגיע בכל זמן נתון, וזה יכול להיות כנגד כל שחקן יריב!

איך משחקים:

אנומיה הוא משחק פשוט. הדרך הכי קלה ללמוד אותו הוא פשוט לשחק בו.

חשוב! יש לקרוא את ההנחיות בקול רם כשמתחילים לשחק.

כלומר, יש לקרוא את סעיף 1, ואז לבצע את ההנחיה שלו, ואז לקרוא את סעיף 2 ולבצע אותו, וכך הלאה עם שאר הסעיפים שבחוברת ההוראות. לקרוא ולבצע את הדברים בו זמנית יפשוט את צורת למידת המשחק.

1. חפיסות השליפה - שבו במעגל, הוציאו את הקלפים מהקופסא.

פצלו את החפיסה ל-2 ושימו אותן במקום שנגיש לשחקנים. אלו הן חפיסות השליפה.

2. התחילו במשחק - מערבב הקלפים משחק ראשון. הוא שולף קלף מאיזו חפיסת שליפה

שהוא רוצה, חושף ומניח אותו מולו- כך שכל השחקנים רואים את הקלף.

יש לשים לב שהקלף מכיל טקסט וסמל (אם קלף ג'וקר נשלף- יש להניח אותו בצד ולשלוף קלף אחר במקומו. הסבר על קלף ג'וקר בסעיף 7 של ההסבר).

3. חפיסות המשחק - כל שחקן בתורו, עם כיוון השעון- ישלוף קלף, יחשוף אותו ויניח אותו מולו.

כך המשחק ממשיך כל עוד אין סמלים זהים בין הקלפים שנשלפו, ואם התור חזר אל השחקן והוא צריך לשלוף עוד קלף - הוא מניח את הקלף החדש על הקלף הישן שנשלף.

ערימת קלפים זו מכונה "חפיסת המשחק" (ראו חפיסת משחק בציור 1 בעמוד הבא).

התמודדויות שלא שמו לב אליהן: אם יש על השולחן שני קלפים עם סמלים זהים, או קלף ג'וקר שמקשר בין שני שחקנים, אך אותם שחקנים לא שמו לב - שחקנים אחרים יכולים להגיד שאמורה להיות התמודדות על ידי כיחוך בגרון. מלמול מילים, שיעול אקראי וכו'.

חשוב לזכור - לא ניתן לשלוף קלפים עד שכל ההתמודדויות נפתרו.

חזרות: כלל פשוט זה אומר- שהקבוצה יכולה לקבוע שלא ניתן לתת תשובות זהות לקטגוריות שונות, כמו לדוגמא:

ממתק: שוקולד

מאכל: שוקולד

אפשר לשחק בלי הכלל הזה - אך המשחק יותר מאתגר וכיפי אם שחקנים לא יחזרו על תשובות שכבר נאמרו.

שובר שיוויון: במידה ולשני שחקנים יש כמות זהה של קלפים בחפיסת הניצחון שלהם, שולפים קלף באקראי - והשחקנים שהיו בשיוויון צריכים לתת תשובה להגדרה של הקלף באופן המהיר ביותר.

השחקן שנותן ראשון תשובה נכונה להגדרת הקלף - הוא המנצח.

מתן תשובות: תשובות נכונות נותנות בדרך כלל מידע כללי. הן יכולות להיות בקטגוריה בידיונית או לא בידיונית, עדכנית או היסטורית, ובדרך כלל תשובה נכונה תזוהה באופן כללי על ידי הקבוצה. לדוגמא - אם שחקן מנסה לתת שם של מוזיקאי - הוא יכול להתייחס למוזיקאי מפורסם (מייקל ג'קסון), מוזיקאי מקומי (השכן שמנגן בלהקה), או מוזיקאי בידיוני (החלילן מהמלון) אי הסכמה בין שני השחקנים על מנצח - ייקבע על ידי הצבעה קבוצתית בין השחקנים המשתתפים במשחק- והרוב קובע את התוצאה.

אם יש בכך צורך - ניתן לבדוק תשובות נכונות במגזינים, ספרים, טלוויזיה או אינטרנט.

משחק בין שניים או שלושה שחקנים: במצב כזה אנו ממליצים לתת לכל שחקן לשחק עם שני חפיסות משחק. זה מדמה מצב שבו משחקים ארבעה או אפילו שישה שחקנים.

שילוב ילדים צעירים יותר במשחק: אם תרצו לשתף ילדים יותר צעירים במשחק, נסו לתת להם קטגוריה שתלווה אותם לאורך הסיבוב (לדוגמא: בעל חיים). בכל פעם שבו שני סמלים דומים מופיעים כל מה שעליהם לעשות זה לתת דוגמא מהקטגוריה שנבחרה (לדוגמא - פיל). זה אמנם די פשוט, אך זה מספיק מאתגר כדי שגם הילדים הקטנים יותר יהנו מהמשחק.

זה הכל! כעת ניתן להתחיל לשחק!!!

ארץ ייצור: סין
היצרן: Anomia Press LLC
תרגום ועריכה לעברית: מעיין בן סיטון, אפרים היומן
הגהה: שולמית שריג
עריכה גרפית: פזית מורי 2design
© 2016 Anomia Press LLC, All Rights Reserved.
ANOMIA®

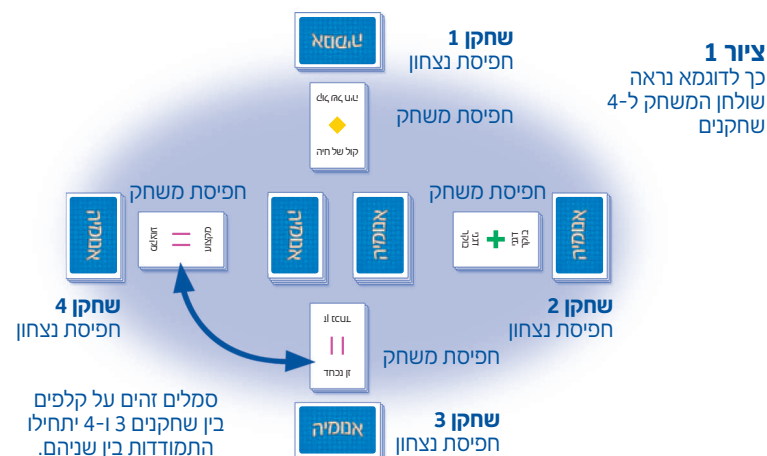
© 2016 Anomia Press LLC, All Rights Reserved. ANOMIA® & Where common knowledge becomes uncommonly fun™ are trademarks and registered trademarks of Anomia Press LLC. 647 South Street Boston, MA 02131 Any other marks used are the property of their respective owners. Color and parts may vary. MADE IN CHINA.

המשחק משווק בישראל
על ידי הקוביה משחקים בע"מ, ח.פ. 51-3146696
טל: 03-9702192, ת.ד. 15 בית נחמיה 73140
www.hakubia.com | Service@hakubia.com
חפשו אותנו בפייסבוק ובאינסטגרם:
Facebook.com/hakubia
Instagram.com/hakubia_games
© 2017 כל הזכויות שמורות



WWW.HAKUBIA.COM

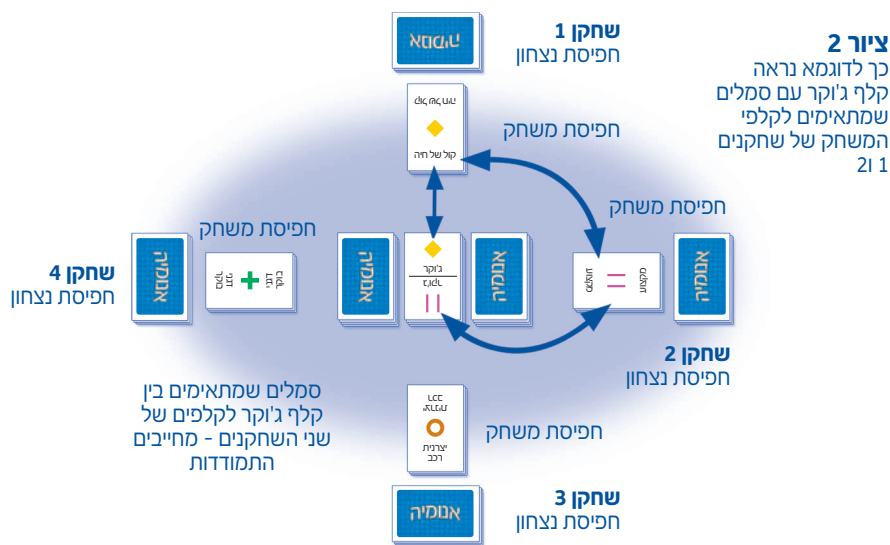
4. התמודדויות וחפיסות ניצחון - כאשר סמל על קלפים של שני שחקנים הוא זהה, מתחילה התמודדות בין שניהם. זהו החלק העיקרי במשחק. התמודדות מכילה מתן דוגמא נכונה לבן אדם, מקום או חפץ שעונה להגדרה של הקלף של היריב בהתמודדות, וזאת לפני שהיריב מצליח במטרה הזו. כלומר, השחקן הראשון שנותן דוגמא נכונה להגדרה של קלף היריב עם הסמל הזהה - מנצח בהתמודדות. השחקן המנצח מקבל את הקלף של השחקן המפסיד בהתמודדות - ושם אותו בחפיסת הניצחון שלו. (ראו התמודדות בין שחקנים 3 ו-4 בציר 1 למטה).



5. תגובת שרשרת - כאשר השחקן המפסיד נותן את הקלף שלו לשחקן המנצח בהתמודדות - ישנה אופציה שהוא יחשוף קלף חדש מתחת, עם סמל שמתאים לאחד הסמלים בקלפים האחרים בחפיסות המשחק של שחקנים אחרים - ולכן יש סיכוי שהשחקן המפסיד יכנס ישר להתמודדות מול שחקן אחר. אין לשלוף קלפים חדשים עד שכל ההתמודדויות נגמרו! המשחק בנוי כך שתהיה רק התמודדות בין שני שחקנים שונים - אך התמודדויות יכולות לקרות ברצף ובמהירות - וזה נקרא "תגובת שרשרת".

6. אחרי התמודדות / תגובת שרשרת - אחרי שכל ההתמודדויות מסתיימות - השחקנים ממשיכים לשלוף קלפים כרגיל עם כיוון השעון. מומלץ לסמן בצורה מסוימת את השחקן השולף בכל תור - כי יש סיכוי שאחרי תגובת שרשרת שמכילות כמה התמודדויות בין שחקנים באקראי - השחקנים ישכחו מי שלף אחרון. לכן מומלץ לסמן במטבע או מלחיה את השחקן השולף בכל תור.

7. קלפי ג'וקר - התמודדות יכולה להגרם גם על ידי קלפי ג'וקר. כאשר קלף ג'וקר נשלף במהלך המשחק, הוא מונח בין שתי חפיסות השליפה. קלף ג'וקר מכיל שני סמלים שונים עליו - ואם הסמלים מתאימים לסמלים שנמצאים על קלפים של שני שחקנים - שניהם חייבים מיד לבצע התמודדות. (ראו ציור 2 למטה).



8. אחרי שקלף ג'וקר נשלף - בהמשך המשחק, כל השחקנים צריכים תמיד לשים לב לסמל שעל גבי הקלף העליון בחפיסת המשחק שלהם ולראות האם הם צריכים להיות חלק מהתמודדות בגלל סמלים זהים בין הקלף שלהם לקלף של שחקן אחר, או בעקבות קלף ג'וקר, משום שכעת - קלף הג'וקר תמיד תקף כאשר שני הסמלים שעליו זהים לסמלים שמופיעים אצל שני שחקנים שונים!

קלף ג'וקר חדש שנשלף - מונח על קלף הג'וקר הקודם. אם שחקן שלף קלף ג'וקר - הוא שולף קלף חדש - אבל, רק אחרי שכל ההתמודדויות נגמרו.

9. סוף המשחק - כאשר חפיסות השליפה נגמרו - השחקן עם הכי הרבה קלפים בחפיסת הניצחון שלו הוא המנצח!

כמה דברים חשובים נוספים....

הפיכת קלפים: יש להפוך את הקלפים הנשלפים במהירות! יש לוודא שכל השחקנים רואים את הקלף בבירור בו זמנית. אסור להציץ בקלף לפני כל שאר השחקנים, ואסור להסתיר את הקלף בשום צורה. אם שחקן לא מקיים חוקים אלה בשלב שליפת הקלף - הוא מפסיד אוטומטית את התור שלו.