



לשחק לחשוב ליהנות

## 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), ו-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.

יש לקרוא את סעיף 1 ולבצע את ההנחיה שלו, ואז לקרוא את סעיף 2 ולבצע אותו, וכן הלאה עם שאר הסעיפים שבחוברת ההוראות. אם תקראו ותבצעו את ההוראות תוך כדי המשחק, הדבר יפשט עבורכם את הלימוד.

**1. חפיסות השליפה** - שבו במעגל, הוציאו את הקלפים מהקופסא. פצלו את החפיסה לשתיים ושימו את שתי החפיסות 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. המשחק נמשך כל עוד אין סמלים זהים בין הקלפים שנשלפו. כאשר הסיבוב הושלם, השחקן הראשון צריך לשלוף קלף חדש - הוא מניח את הקלף החדש על הקלף הקודם. ערימת קלפים זו מכונה "חפיסת המשחק" (ראו חפיסת משחק בצירוף 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 לסמן זאת על ידי כיחוך בגרון, מלמול מילים, שיעול אקראי וכו'.

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

הקבוצה 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 יורשו לחזור על תשובות שכבר נאמרו.

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

השחקן הראשון שנותן תשובה נכונה להגדרת הקלף - הוא המנצח.

**מתן תשובות:** תשובות נכונות יכולות להיות בקטגוריה בידינית או לא בידינית, עדכנית או היסטורית. בדרך כלל תשובה נכונה תוכר מיידית על ידי חברי הקבוצה.

לדוגמא - אם שחקן מנסה לתת שם של מוזיקאי - הוא יכול להתייחס למוזיקאי מפורסם (מוצארט), מוזיקאי מקומי (השכן שמנגן בלהקה), או מוזיקאי בדיוני (החלילן מהמלון)

אי הסכמה בין שני השחקנים על מנצח - תוכרע 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 שתי חפיסות משחק. כך נוכל לדמות 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 הוא לתת דוגמא מהקטגוריה שנבחרה (לדוגמא - פיל). זה פשוט למדי, אך מאתגר דיו עבור ילדים קטנים, כדי שגם הם יהנו מהמשחק.

## זה הכל! כעת ניתן להתחיל לשחק!!!

היצרן: Anomia Press LLC  
תרגום ועריכה לעברית: מעיין בן סיטון, אפרים היומן  
הגהה: שולמית שרגי, דתיה הלוי, תהילה פולסקי  
עריכה גרפית: פית מורי 2design

המשחק משווק בישראל על ידי הקוביה משחקים בע"מ, ח.פ. 51-3146696  
טל: 03-9702192, העבודה 27, ראש העין 4801777  
Service@hakubia.com



הקוביה משחקים  
©2020. הקוביה משחקים בע"מ, כל הזכויות שמורות.  
ארץ ייצור: סין

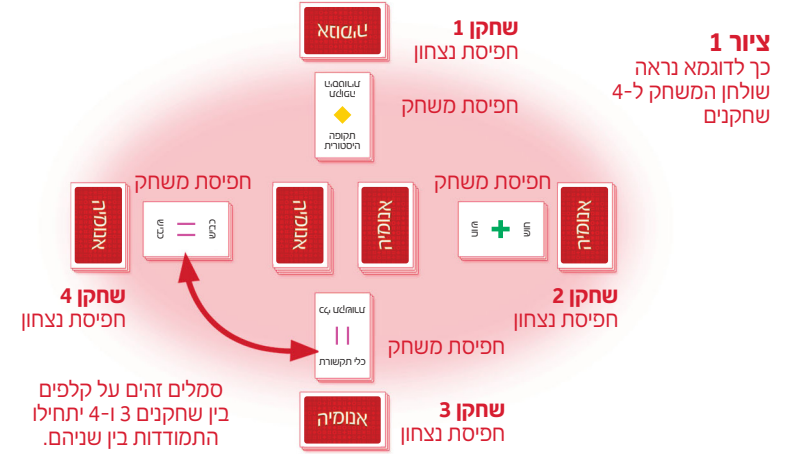
www.hakubia.com



לשחק לחשוב ליהנות

© 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.

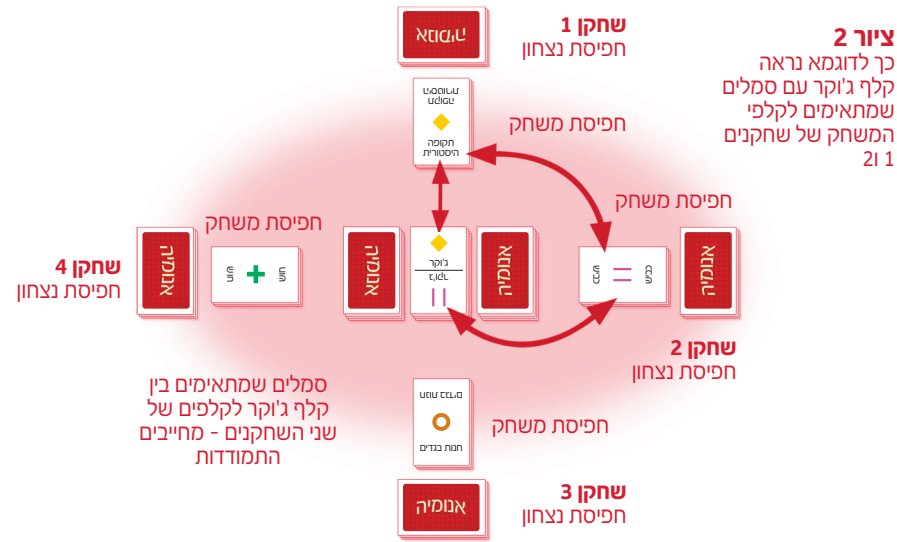
**4. התמודדויות וחפיסות ניצחון** - כאשר אותו הסמל מופיע על קלפים של שני שחקנים, מתחילה התמודדות בין שניהם. זהו החלק העיקרי במשחק. שני המתמודדים צריכים לתת דוגמא פרטית להגדרה שמופיעה על הקלף של היריב, וזאת לפני שהיריב מצליח במטרה זו. השחקן הראשון שנותן דוגמא נכונה להגדרה של קלף היריב עם הסמל הזהה- מנצח בהתמודדות. השחקן המנצח מקבל את הקלף של השחקן המפסיד בהתמודדות - ושם אותו בחפיסת הניצחון שלו. (ראו התמודדות בין שחקנים 3 ו-4 בציור 1 למטה).



**5. תגובת שרשרת** - פעולת העברת הקלף משחקן לשחקן, חושפת את הקלף הבא בערימת הקלפים של השחקן המפסיד. לכן, יש סיכוי שהשחקן המפסיד ייכנס מיד להתמודדות מול שחקן אחר. אין לשלוף קלפים חדשים עד שכל ההתמודדויות נגמרו! המשחק בנוי כך שתהיה רק התמודדות אחת בין שני שחקנים שונים - אך התמודדויות יכולות להתרחש 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 - יש סיכוי שאחרי כמה תגובות שרשרת אקראיות - השחקנים ישכחו מי שלף אחרון.

**7. קלפי ג'וקר** - התמודדות יכולה להווצר 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 - אם הסמלים מתאימים לסמלים שנמצאים על קלפים של שני שחקנים- שניהם חייבים מיד לערוך התמודדות. (ראו ציור 2 למטה).



**8. אחרי שקלף ג'וקר נשלף** - במהלך כל המשחק השחקנים צריכים תמיד לשים לב לסמל שעל גבי הקלף העליון בחפיסת המשחק שלהם. יתכן שיופיע סמל זהה אצל קלף של שחקן אחר, ואז על שני השחקנים להתמודד זה בזה. יתכן שיופיע לפתע קלף ג'וקר שיחייב אותם להתמודדות נוספת. קלף הג'וקר תקף כל עוד לא הונח קלף חדש מעליו! 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 בעל מספר קלפי הניצחון הרבים ביותר הוא המנצח!

**כמה דברים חשובים נוספים:**

**הפיכת קלפים:** יש להפוך במהירות את הקלפים הנשלפים! 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 בזמן שליפת הקלף - הוא מפסיד אוטומטית את התור שלו.