



**4. התמודדות מול שחקן אחר וחפיסות ניצחון:** כאשר שחקן פותח קלף המציג סמל זהה לסמל שעל ערמת הקלפים של שחקן אחר, מתחילה בין השניים התמודדות, שהיא לב ליבו של המשחק. השחקן הראשון שמצליח לומר מילה הפותחת באתו צליל כשמו של העצם המופיע באיור שעל הקלף של השחקן היריב, מנצח בהתמודדות.

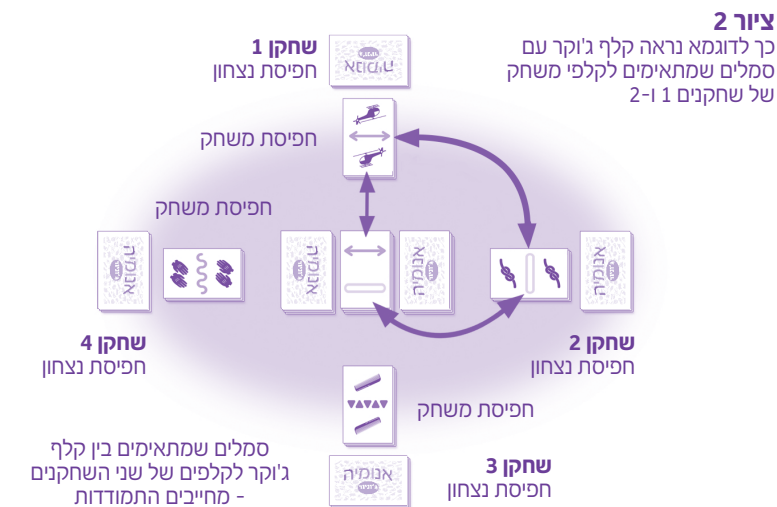
למשל, אם על הקלף של השחקן הראשון מופיע איור של ארנב, השחקן השני יכול להכריז מיד "אוזן", או "אבטיח!" (ראו עוד בסעיף "תשובה נכונה מהי", בהמשך).

השחקן שניצח בהתמודדות זוכה בקלף העליון של השחקן השני ומניח אותו לפניו כשפניו כלפי מטה. ערמה חדשה זו נקראת ערמת **קלפי הניצחון**. הקלף של השחקן המנצח נשאר בראש הערימה של חפיסת המשחק שלו.

**5. תגובת שרשרת:** כאשר השחקן שהפסיד בהתמודדות מוסר לשחקן המנצח את הקלף העליון שלו, נחשפים הסמל והאיורים שעל הקלף שמתחתיו. פעולה זו עשויה לגרום התמודדות מיידית נוספת מול שחקן אחר, שהסמל הגלוי בערימת הקלפים שלו תואם לסמל שעל הקלף שנחשף. כך יכולה להיווצר תגובת שרשרת שגוררת אליה שחקנים נוספים! **שימו לב: אין לשלוף קלפים חדשים מחפיסות השליפה עד שהסתיימו כל ההתמודדויות בין הקלפים הפתוחים.** אל דאגה, מבנה המשחק מאפשר התמודדות אחת בלבד בו זמנית בין שני שחקנים שונים - אך בהחלט עשוי להיווצר רצף של התמודדויות מהירות בזו אחר זו!!

**6. לאחר התמודדות או תגובת שרשרת:** לאחר שמסתיימת התמודדות או תגובת שרשרת, השחקנים חוזרים לשלוף קלפים בזה אחר זה עם כיוון השעון. מומלץ להעביר בין השחקנים סמן זמין כלשהו (למשל מלחיה, מטבע וכד') שיזכיר לכולם מי השחקן השולף בכל תור, כדי לא לשכוח בסערת ההתמודדויות מי שלף אחרון.

**7. קלפי ג'וקר:** קלפים מיוחדים אלה יוצרים התמודדויות גם בין שחקנים בעלי סמלים שונים. כאשר קלף ג'וקר נשלף במהלך המשחק, מניחים אותו בין שתי חפיסות השליפה. על קלף הג'וקר מצוירים שני סמלים שונים, ואם שניהם מופיעים על הקלפים הגלויים של שניים מן השחקנים - עליהם להתמודד מיד זה מול זה (ראו ציור 2).



קלף הג'וקר נשאר פתוח ופעיל במרכז השולחן עד שיכוסה בקלף ג'וקר אחר שהגיע מחפיסות השליפה. השחקן ששלף את קלף הג'וקר שולף קלף נוסף בתום כל תגובות השרשרת.

**8. התמודדויות יכולות אפוא להתרחש בשלושה מצבים,** והשחקנים נדרשים לשמור על ערנות ולנצל בזריזות את שלושת סוגי ההזדמנויות להתמודדות שעשויים לצוץ במפתיע: (1) התאמה לסמל של קלף שנשלף; (2) תגובת שרשרת בעקבות קלפים שנחשפו; (3) התאמות לפי קלף הג'וקר.

**9. סיום המשחק:** כאשר כל הקלפים בחפיסות השליפה נגמרים, השחקן שצבר בחפיסת הניצחון שלו את מספר קלפים הגבוה ביותר הוא המנצח! ניתן לשחק סבב נוסף עם אותה חפיסה, או לעבור לשחק בחפיסת הקלפים השנייה שבקופסה. שתי חפיסות הקלפים שונות לחלוטין זו מזו.

## איך משחקים

# אנומיה

ג'וניור

3-6 שחקנים, מגיל 5 ומעלה.

**שחקנים:**

לזכות במספר הקלפים הגבוה ביותר מבין כל יתר השחקנים.

**מטרה:**

סיבוב משחק אחד אורך כ-20 דקות.

**משך המשחק:**

שתי חפיסות קלפים, שבכל אחת מהן 48 קלפי איורים (המציגים שני איורים זהים בצבעי שחור-לבן, וביניהם סמל צבעוני) ו-6 קלפי ג'וקר (המציגים 2 סמלים צבעוניים שונים).

**הקלפים:**

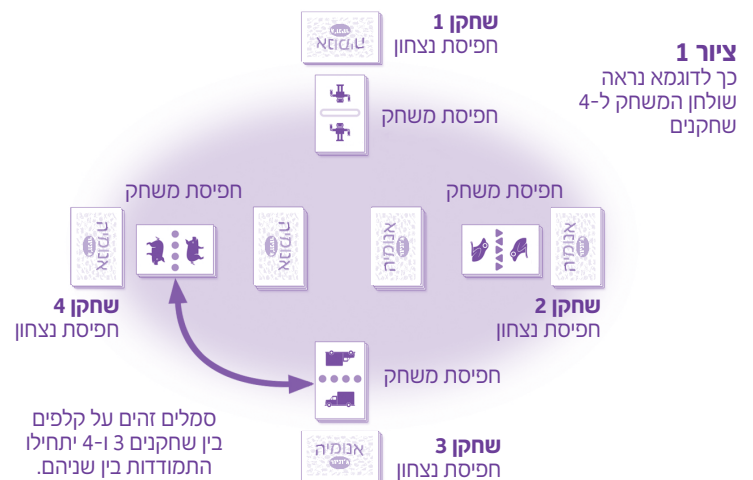
## כיצד משחקים

אנומיה ג'וניור הוא משחק פשוט למדידה. הדרך הטובה ביותר להכיר אותו היא פשוט להתחיל לשחק. **בתחילת הדרך, מומלץ לקרוא את ההוראות בקול רם ולבצע אותן אחת לאחת:** לקרוא את סעיף 1 ולבצע אותו, לקרוא את סעיף 2 ולבצע אותו וכן הלאה עד לסוף ההוראות. תרגול המשחק תוך כדי קריאת ההוראות יפשט עבורכם את תהליך הלמידה.

**1. חפיסות השליפה:** שבו במעגל. הוציאו את הקלפים מהקופסה ווודאו כי קלפי הג'וקר מפוזרים באופן אקראי בין יתר הקלפים. טרפו היטב את הקלפים וחלקו את החפיסה לשתיים. הניחו את שתי הערמות במרכז המעגל, בהישג ידם של כל השחקנים. אלו הן חפיסות השליפה.

**2. התחילו במשחק:** השחקן שטרף את הקלפים משחק ראשון. הוא שולף קלף אחד מאיזו חפיסת שליפה שירצה, הופך אותו במהירות ומניח אותו פתוח לפניו, גלוי לעיני כל שאר השחקנים. על הקלף מופיעים שני איורים בצבעי שחור-לבן וסמל צבעוני (אם מופיע קלף ג'וקר בשלב הראשוני של למידת המשחק, מניחים אותו בצד ושולפים קלף אחר במקומו. הסבר על קלף הג'וקר יופיע בסעיף 7 להלן).

**3. חפיסות המשחק:** כל שחקן בתורו שולף קלף, הופך אותו ומניח אותו לפניו. התור ממשיך לעבור משחקן לשחקן עם כיוון השעון כל עוד הסמל הצבעוני שעל הקלף שונה מכל יתר הסמלים המופיעים על קלפי השחקנים האחרים. שימו לב: רק הקלף העליון בערמת הקלפים שלפני כל שחקן גלוי לעין. כאשר התור מגיע אליו שוב, הוא מרים קלף חדש ומניח אותו מעל לקלף הקודם. ערמת קלפים זו מכונה **חפיסת המשחק** (ראו חפיסת משחק בציור 1).



## כמה דברים חשובים נוספים...

(4) לציין מילה שקשורה באופן כלשהו לאיור המופיע על הקלף (אם לדוגמה מופיע על הקלף איור של תרנגול, אפשר לומר חווה, מקור או נוצות).

**תשובה נכונה מהי?** כל מילה שמתחילה בצליל זהה לצליל הפותח את שמו של האיור המתנוסס על הקלף של המתחרה (אותו הצליל ולא דווקא אותה האות) נחשבת לתשובה נכונה. למשל, אם מצויר בלון על הקלף הפתוח של המתחרה, ניתן להשיב במילים בועה, בננה או בית חולים.

אם מצויר שעון על הקלף של המתמודד השני, אזי תשובות אפשריות יכולות להיות שיניים, שרשרת או שועל.

במילים שמתחילות באותיות עם גרש, כמו ג'רף, חייבת גם המילה התואמת להתחיל בצליל זה - לדוגמה ג'יפ או ג'ונגל.

לפעמים אפשר לתת לאיור כמה שמות שונים. לדוגמה, אפשר לקרוא לאיור הארנב גם שפן, ואיור המטוס יכול להיקרא גם אווירון. הכלל הוא שמקבלים את כל התשובות, בתנאי שהשחקן משתמש בצליל הנכון כדי לפתוח את המילה בה בחר. המילה יכולה להיות גם מספר, אות, ראשי תיבות, שמות של דמויות בדיוניות ועוד ועוד. הדגש צריך להיות על הצליל הפותח, והמטרה היא, כמובן - פשוט להנות!

**הפיכת קלפים:** יש להפוך את הקלפים הנשלפים בזריזות ובבטח אחת, ולהקפיד שכל השחקנים יוכלו לראות את הקלף בבירור בזמנית. אסור להציץ בקלף לפני שאר השחקנים ואסור להסתיר את הקלף בשום צורה.

לתשומת לב המבוגרים שבינינו: לילדים צעירים לא תמיד קל להפוך קלפים במהירות. ניתן להציע לכל שחקן שמתקשה בכך - עזרה בשליפת הקלפים והפיכתם.

**הזדמנויות רדומות:** אם הקלפים יוצרים הזדמנות להתמודד אך המתמודדים עצמם לא הבחינו בה, רשאי שחקן אחר להסב את תשומת לבם. קולות של כחוכך או שיעול או כל רמז אחר יכולים 'לעשות את העבודה'. זכרו - המשחק אינו יכול להמשיך כל עוד קיימת התמודדות שלא הוכרעה.

**חזרה על מילים:** השחקנים יכולים לקבוע האם לאסור חזרה על מילים שנאמרו כבר בסבב המשחק הנוכחי. המשחק מהנה ומשעשע בכל מקרה, אך האיזור לחזור על תשובות שכבר ניתנו מעלה את רמת הקושי. כלל זה כולל איסור לחזור על כל מילה שהוזכרה במהלך המשחק, הן בהתמודדות והן בשיחה חופשית בין השחקנים. אבל בכל מקרה חשוב לזכור: העיקר הוא ההנאה!

**שוברי שוויון:** אם שני השחקנים המתמודדים מכריזים על מילה בדיוק ביחד - מצב של תיקו - שחקן שלישי שולף קלף נוסף מהערמה ומניח אותו ביניהם. על שני השחקנים להתמודד כעת על קלף חדש זה, ולנסות להיות הראשון שיכריז על מילה המתחילה בצליל של האיור שעל הקלף. המנצח מקבל את הקלף הפתוח של השחקן שהפסיד, ואת הקלף (ים) הנוסף (ים) עליו (הם) התמודדו - מחזירים לתוך החפיסה המקורית. אם הקלף שנשלף לצורך שובר השוויון הוא ג'וקר - מחזירים אותו למיקום אקראי בערמה המקורית ושולפים קלף אחר.

**משחק עם 2-3 שחקנים בלבד:** במקרה כזה מומלץ שכל שחקן יפתח לפניו שתי ערמות משחק, והמשחק יתנהל בדומה למשחק ב-4-6 שחקנים.

**שילוב חפיסות והגדלת מספר השחקנים:** אם רוצים לשחק משחק ארוך יותר, ניתן לערבב חפיסות שונות. גם כאשר משחקים בחפיסה משולבת, לא מומלץ לשתף במשחק יותר מ-6 שחקנים, משום שבמשחק מרובה-משתתפים נוצרות התמודדויות רבות, ולכן לוקח זמן רב יותר לצבור קלפים בחפיסת המשחק. אם בכל זאת משחקים בקבוצה גדולה, סביר להניח שיהיו בה יותר התאמות עם קלפים שנשלפו ופחות תגובות שרשרת וקלפים שנחשפים.

**שפות זרות:** אנחנו מזמינים גם אתכם לגלות את הכיף ולשחק אנומיה ג'וניור בשפות שונות, ואפילו בכמה שפות בו זמנית!

**גרסאות משחק נוספות:** ניתן להשתמש בקלפי משחק אנומיה בדרכים נוספות:

- (1) לחקות את הצליל הפותח של האיור המופיע על הקלף.
- (2) למצוא מילה שמתחרזת עם האיור שמופיע על הקלף.

(3) להגביל את התשובות האפשריות למילים מקטגוריה מוגדרת מראש, כמו שמות פרטיים או שמות חיות שמתחילות בצליל הפותח של האיור המופיע על הקלף.



לשחק לחשוב ליהנות

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

hakubia\_games

© 2020 כל הזכויות שמורות

ארץ ייצור: סין

היצרן: Anomia Press LLC

עריכה לעברית: אפרים הימן

תרגום: דתיה הלוי

הגהה: מיכל שטרן

עריכה גרפית: פיזת מורי 2design

© 2016 Anomia Press LLC, All Rights Reserved. ANOMIA®

www.hakubia.com

# אנומיה

## כשידע כללי וכיף נפגשים

אנומיה - הוא משחק שיגרום לכם לצחוק בהיסטריה בזמן שאתם מגסים להביס אחד את השני בחידון מילים מהיר מחשבה.



Visit [www.AnomiaPress.com](http://www.AnomiaPress.com) to be in touch or learn more about what we're up to. We'd love to hear from you about your own House Rules and other game variations you've come up with! You can also find Anomia Press on Facebook and Twitter.

© 2018 Anomia Press LLC., All Rights Reserved. ANOMIA® is the registered trademark 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.