

אניגמה

A game by **Thomas Dagenais-Lespérance**
Illustrated by **NILS, Fabien Fulchiron, and Manuel Sanchez**

למדו את החוקים תוך 2 דקות!
www.hakubia.com/decrypto



מטרת המשחק וכללי יסוד

מילים אלו נשארות קבועות לכל אורך המשחק. כדי למסור לחברי הצוות את הקוד בן שלוש הספרות, השדרן של כל צוות יעביר לחבריו שלושה רמזים, שכל אחד מהם מתייחס לספרה אחת, המיוצגת על ידי מילת צופן אחת, בהתאמה.

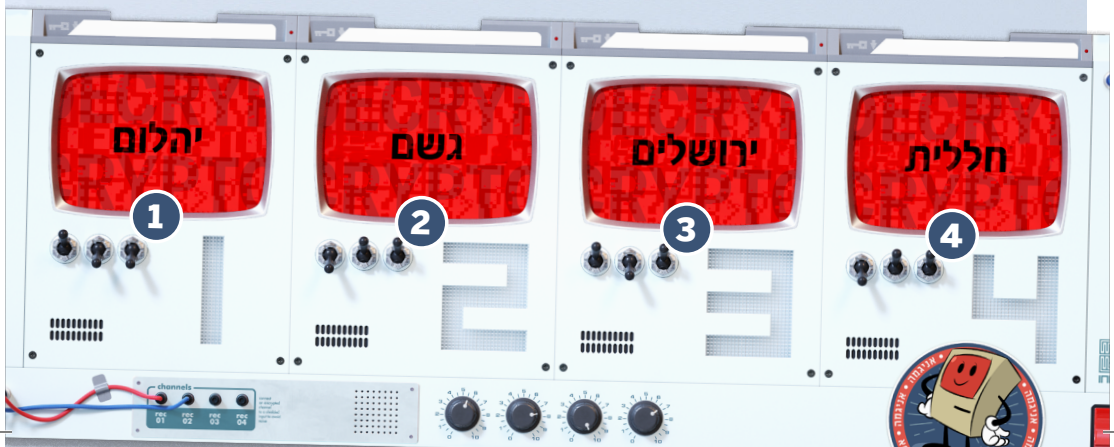
התבוננו במסך האניגמה שבתחתית עמוד זה. אם השדרן שלכם משרד לכם את הרמזים הבאים: **זהב, כוכבים ו-נוצץ**. לאלו שלוש ספרות הוא מנסה לדמוז? ניחשתם נכון, הצופן הוא 1-4-3. הרמז **זהב** מתייחס למילת הצופן 'ירושלים' (3#). **כוכבים** מתייחסת למילה 'חללית' (4#) ו**נוצץ** - למילה 'יהלום' (1#).

למרות רמת התחכום הגבוהה שלו, **אניגמה** הוא משחק קל ללמידה. **לכן מומלץ לגשת מיד לארגון המשחק על פי ההוראות בעמוד 2 ולהתחיל לשחק**. הקפידו להתקדם בדייקנות לפי שלבי המשחק והאירורים המפורטים בפרק **מהלך המשחק** (עמ' 3). כשתסיימו את הסבב השני, כבר תבינו היטב כיצד המשחק מתנהל.

אניגמה הוא משחק תחרותי בין שני צוותים (2-4 משתתפים בכל צוות). מטרתכם היא להעביר קוד מוצפן אל חברי הצוות שלכם, בצורה של תשדורת גלויה ותמימה לכאורה, וזאת- מבלי שחברי הצוות המתחרה יצליחו לפצח אותו המשימה משולה להליכה על חבל דק: המסרים שלכם צריכים להיות מובנים וברורים לחברי הצוות שלכם, אבל מעורפלים מספיק, כדי לכלבל את השאר... יהיו אלו למשחק בן שלושה משתתפים מופיעות בעמ' 10.

בכל סבב, ממנה כל צוות משתתף אחד מתוכו לתפקיד **שדרן**, שתפקידו להעביר אל חברי צוותו **קוד בן שלוש ספרות**, מבלי שחברי הצוות היריב יצליחו לפצח אותו. צוות שיצליח לפצח את הקוד של הצוות המתחרה, יזכה באסימון פיצוח. **הצוות הראשון שיצבור שני אסימוני פיצוח, הוא המנצח!** אם הצוות לא הצליח לפענח את הקוד שהשדרן הצפין עבורו, הצוות יקבל אסימון כשל. **צוות שיקבל שני אסימוני כשל, יפסיד מיד במשחקו!**

הקוד (רצף של 3 ספרות, למשל 1-2-4), מיוצג על ידי **ארבעה מילות צופן, הממוספרות מ-1 עד 4**. מילות הצופן מוצגות לעיני כל חברי הצוות, אך מוסתרות מחברי הצוות המתחרה.



ארגון המשחק והאביזרים

כל צוות מקבל **גיליון אחד של יומן מעקב דו-צדדי**. כל הרמזים שיועברו בין חברי הצוות הלבן יתועדו במהלך המשחק בצד הלבן של יומן המעקב, וכל הרמזים שיועברו בין חברי הצוות השחור יתועדו מעבר לרף, בצדו השחור. בחרו שם לצוות שלכם ורשמו אותו בגלוי, במקום המיועד לכך בראש יומן המעקב.

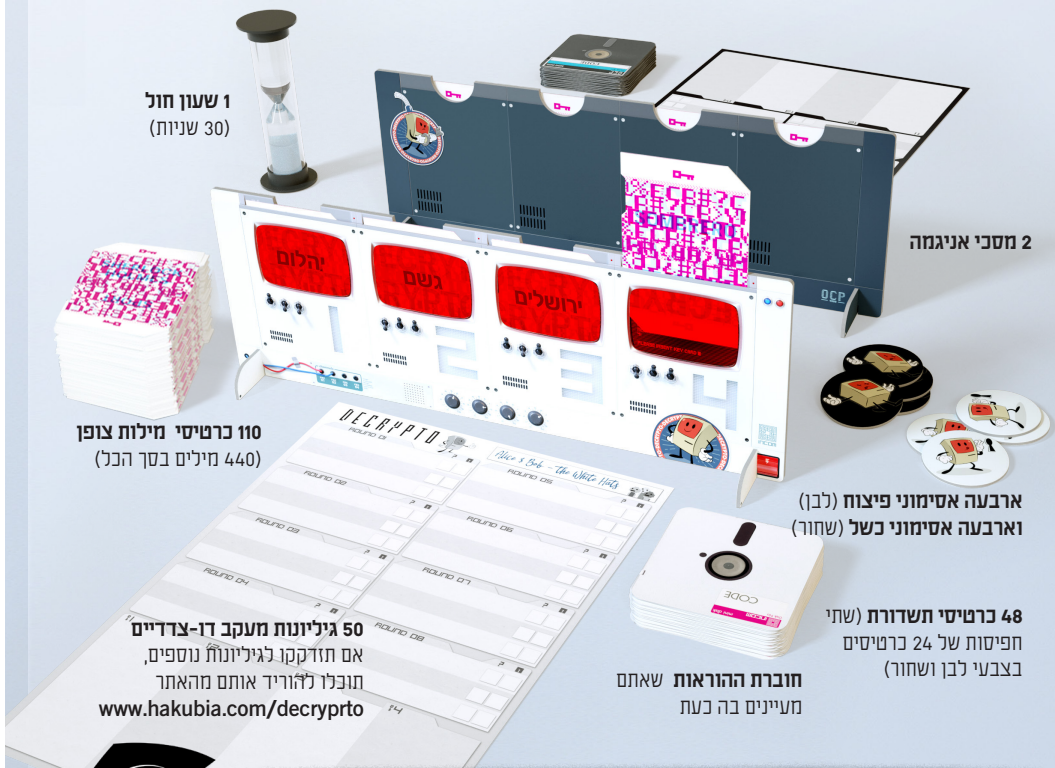
הניחו את **שעון החול, אסימוני הפיצוח ואסימוני הכשל** במרכז השולחן.

מתחלקים לשני צוותים שווים פחות או יותר בגודלם, "לבן" ו"שחור".

חברי הצוותים מתיישבים משני עברי השולחן, זה מול זה, **כאשר כל חברי הצוות פונים יחד לאותו הכיוון**.

כל צוות בוחר **מסך אניגמה אחד** (לבן או שחור, לפי צבע הצוות), ונוטל ארבעה **כרטיסי מילות צופן** מערמת הכרטיסים, מבלי לחשוף אותן בפני הצוות המתחרה. את הכרטיסים מכניסים בזהירות לתוך חריצי המסך.

כל צוות נוטל חפיסה של כרטיסי תשדורת, בהתאם לצבע המסך שבחר (לבן או שחור).



1 שעון חול
(30 שניות)

2 מסכי אניגמה

110 כרטיסי מילות צופן
(440 מילים בסך הכל)

ארבעה אסימוני פיצוח (לבן) וארבעה אסימוני כשל (שחור)

50 גיליונות מעקב דו-צדדיים
אם תזדקקו לגיליונות נוספים, תוכלו להוריד אותם מהאתר www.hakubia.com/decrypto

48 כרטיסי תשדורת (שתי חפיסות של 24 כרטיסים בצבעי לבן ושחור)

חוברת ההוראות שאתם מעיינים בה כעת

כמה מילים לגבי כרטיסי מילות הצופן:

אין לעיין בכרטיסי המילים לפני תחילת המשחק ואין לערבב אותם. בקצות הכרטיסים מופיע איור של מפתח ורוד או כחול המאפשר לכם להבחין בין שני צידי הכרטיס. כך ניתן לשחק תחילה בצד הכחול של כל הכרטיסים ורק בסיומם לעבור לשחק במילים שבצד האדום, כדי להימנע משימוש חוזר באותן מילות צופן. המילים ממושטשות בכוונה, כדי למנוע מן המשתתפים להבחין במילים שבצד הנגדי, בעת הכנסתן לחריצי המסך.

מהלך המשחק

המשחק מתנהל בכמה סבבים, עד להכרעה. לרוב, דרושים למשחק ארבעה עד ששה סבבים, עד למספר מרבי של שמונה סבבים. בתום שמונה הסבבים, אם אף צוות לא הצליח לפצח שתי תשדורות, המשחק מסתיים בתיקו. בתחילת כל סבב, כל צוות יבחר לעצמו שדרן. תפקיד זה יכול לעבור בין חברי הצוות לאורך הסבבים. כל סבב מתנהל על פי השלבים הבאים, מ-1 עד 7, מלבד הסבב הראשון שבו לא מתבצע ניסיון פיצוח. חשוב להקפיד על סדר השלבים, שהוא קריטי למהלך המשחק.

חשוב: בסבב הראשון מדלגים על שלב זה, משום שאין בידי הצוותים די רמזים כדי לנסות לפצח את הצופן של הצוות המתחרה.

חברי הצוות הלבן מנסים כעת לפענח את הקוד. הם קוראים בקול את רצף שלוש הספרות שרשמו ביומן המעקב, בתקווה שיתאים לכתמים התשדורת שברשות השרדן.

השרדן של הצוות הלבן קורא בקול את רצף הספרות מכתמים התשדורת שברשותו.

- **אם חברי הצוות השחור פיצחו את הקוד של המתחרים (ניחשו את הספרות הנכונות ברצף הנכון), הם זוכים באסימון פיצוח אחד.** טעות בניחוש אינה גוררת קנס. זכרו, ניתן לבצע ניסיון פיצוח רק מהסבב השני והלאה.



- **במקרה שחברי הצוות הלבן שגו בפיענוח הקוד (טעו בשיום הספרות או סידרו אותן בסדר שגוי), הם מקבלים אסימון כשל אחד.** הצוות הלבן אינו מקבל דבר על פענוח נכון של התשדורת שקיבל מן השרדן שלו.



אפשר, שבסיומו של אחד הסבבים, צוות אחד יקבל אסימון כשל משום שלא פיענח את התשדורת שהעביר השרדן שלו, בעוד הצוות השני יזכה באסימון פיצוח על פענוח נכון של אותו השרדן!

שימו לב, כל שורה ביומן המעקב מתייחסת לאחד מן הסבבים. במשבצת השמאלית שבסוף השורה (מתחת לסימן השאלה) את ספרות הקוד שמתחת למילות הצופן התואמות, לפי דעתם, את הרמזים שבתשדורת.

כעת, מעתיקים את הרמזים של סבב זה אל העמודות המתאימות בתחתית יומן המעקב. את הרמז למילת הצופן הראשונה רושמים בעמודה 1, את הרמז למילת הצופן השנייה בעמודה 2, וכן הלאה. מבלה זו תסייע לצוות לראות במרוכז את כל הרמזים שניתנו לכל מילות הצופן.

כל שדרן לוקח **כרטיס תשדורת אחד** מהערמה ומעיין בקוד בן שלוש הספרות שעליו, מבלי להראות את הכרטיס ליתר חברי הצוות.

השרדנים של שני הצוותים מנסחים לעצמם **שלושה רמזים** שיסייעו לחברי הצוות שלהם לנחש את שלוש הספרות שעל כרטיס התשדורת שבידיהם (**ראו פרק תשדורות ורמזים, בהמשך חוברת ההוראות**). כל אחד מהשרדנים רושם את שלושת הרמזים שלו בשלוש השורות המתייחסות לסבב זה ביומן המעקב של הצוות שלו. הקפידו לרשום את הרמזים בצד הנכון של היומן התואם את צבע הצוותו! האירוי בעמוד 4 מדגים היכן בדיוק עליכם לכתוב את הרמזים הללו.

כדי שהמשחק לא יארך זמן רב מדי, אנחנו מציעים להגביל את משך ניסוח הרמזים. ברגע שאחד מן השרדנים מסיים לכתוב את הרמזים שלו ביומן המעקב, הוא הופך את שערן החול. השרדן השני חייב להזדרז ולסיים את ניסוח הרמזים לחברי צוותו, אחרת הם יאלצו לצאת לדרך בסבב זה מבלי שיקבלו את כל הרמזים והמידע המוצפן בהם.



השרדן של הצוות הלבן **קורא בקול את 3 הרמזים** ומעביר לחברי צוותו את יומן המעקב. חברי הצוות השחור מאזינים לתשדורת, ורושמים לעצמם את הרמזים ששמעו **בצדו הלבן** של יומן המעקב שלהם (בשורות היומן המתייחסות לסבב הראשון של המשחק).

חברי הצוות הלבן מתייעצים בלחישה בינם לבין עצמם כיצד לשייך את הרמזים למילים המופיעות על מסך האיגמה שלהם. כאשר חברי הצוות משוכנעים שפיצחו את הקוד, הם **רושמים במשבצות הימנית שבסוף כל שורה** (מתחת לסימן השאלה) את ספרות הקוד שמתחת למילות הצופן התואמות, לפי דעתם, את הרמזים שבתשדורת.

על השרדן של הצוות הלבן להימנע מכל תגובה שעשויה לעזור לחברי צוותו לפענח את הצופן.

באותה עת, חברי הצוות השחור **מנסים את מזלם בפיצוח רצף שלוש הרמזים ששמעו**. לאחר דיון, הם רושמים ביומן המעקב לאלו ספרות, לדעתם, התייחסו הרמזים הללו. הם **מקריאים בקול גם את הספרות**, בתקווה שהצליחו לפצח את הצופן של הצוות הלבן.

שם הקבוצה

אליס ולואיס "הכובען הלבן"

מספר הסבב

חשובות נכונות

ניחויים

רשימת התשדורות הקשורות
למילת הצופן השלישית

זהב

מערכת
כוכבים

רשימת התשדורות הקשורות
למילת הצופן הרביעית

חוזרים על שלבים 3-7 בהובלת הצוות המתחרה. השרדן של הצוות השחור קורא בקול את הרמזים שלו, הצוותים מנסים לפענח את הצופן, וכך הלאה. ממשיכים את הסבב עד סופו, גם אם אחד הצוותים (או שניהם) מילאו את הדרישות לניצחון.

במשחק הראשון שלכם, קרוב לוודאי שתראו את התמונה הכוללת של המשחק רק במהלך הסבב השני, כאשר תנסו לפצח את הרמזים. רק אז תבינו את הטעויות שעשיתם בעת ניסוח הרמזים בסבב הראשון... אך אל דאגה; המשחק עדיין רחוק מלהסתיים.

סיום סבב וסיום המשחק

בתום כל סבב, בודקים האם אחד הצוותים ניצח או הפסיד במשחק. המשחק מסתיים כאשר לפחות אחד מהתנאים הבאים מתקיים, אחרת ממשיכים לסבב נוסף:

- אם אחד הצוותים זכה בשני אסימוני פיצוח, הוא מנצח במשחק.
- אם אחד הצוותים קיבלו שני אסימוני כשל, הוא הפסיד במשחק.

החזירו את כרטיסי התשדורת לערמת הכרטיסים וערבבו אותה, כדי שאותה תשדורת תוכל להופיע שוב במהלך המשחק. לבסוף, בחרו בשחקן לתפקיד השרדן בסבב הבא של המשחק.

שוברי שיוויון:

- אם אחד הצוותים השיג שני אסימוני פיצוח ושני אסימוני כשל בסיום הסבב (כלומר זכה בניצחון והפסיד בו, בו זמנית)
- אם שני הצוותים זכו באסימון הפיצוח השני שלהם באותו סבב
- אם שני הצוותים קיבלו אסימון כשל שני באותו הסבב
- אם אף אחד מהצוותים לא הצליח לנצח בסיום הסבב השמיני של המשחק

במקרים אלו, קובעים מיהו הצוות המנצח באופן הבא: סופרים את הנקודות של כל צוות. אסימון פיצוח מעניק נקודה אחת (+1), ואסימון כשל גורע נקודה אחת (1-). הצוות בעל מספר הנקודות הגבוה יותר הוא המנצח. אם עדיין יש תיקו, כל צוות מנחש בקול את ארבע מילות הצופן של הצוות המתחרה. הצוות שניחש נכונה את מרבית המילים - מנצח. אם שני הצוותים מנחשים נכונה את אותה כמות מילים - שניהם זוכים בניצחון משותף!

תשדורות ורמזים

בכל סבב, השדרן צריך לנסח כמה רמזים. להלן כמה כללים שחשוב לזכור:

- ניתן להעביר את הרמז בכל צורה שתבחרו: אפשר להשתמש במילה אחת או לנסח משפט שלם. אם חברי הקבוצה זורמים יותר, ניתן אפילו לזמזם, לרקוד או להתבטא בפנטומימה!
- יש ליצור הפרדה ברורה בין שלוש הרמזים: הקפידו שלא תהיה אפשרות להתבלבל בין הרמז של מילת הצופן הראשונה לבין הרמז של מילת הצופן השנייה, וכך גם לגבי השלישית.
- הרמזים צריכים להתייחס למשמעות של מילות הצופן: אין להשתמש ברמז הקשור לאיות של המילה (למשל מ"ם כרמז למילה 'ממתק'), למספר האותיות שבמילה (ל, כרמז למילה 'אצטרדיון'), למיקומה על מסך האניגמה ('מוסקטרים' כרמז ל"שלושת המוסקטרים", מיקום מספר 3 ברשימה) או לחריזה שלה (יבית' כרמז למילה 'זית').
- הרמזים צריכים להתבסס על מידע כללי שזמין לכולם: אין בעיה להתייחס למידע על משורר מן המאה ה-17 האהוב עליך במיוחד, למרות שיש בכך סיכון מסוים... אולם, אין להשתמש במידע פרטי הידוע לחברי הצוות שלך בלבד. לדוגמה, לא ניתן להשתמש ברמז המבוסס על מרכיבי הקינוח שהוגש במפגש המשפחתי שלכם בשבת, או ברמז המתייחס לכינוי חיבה המוכר רק לחברי הצוות שלכם.
- אם השדרן מתבקש לאיית את הרמז בקול, עליו להיענות לבקשה.
- כל מידע שהשדרן מעביר לחברי צוותו חייב להגיע גם אל חברי הצוות המתחרה.
- אסור לשנות, לעדכן או לשפר רמז לאחר שנמסר.
- אין להשתמש ברמז יותר מפעם אחת באותו משחק.
- אסור לומר בקול את המספר המופיע על כרטיס התשדורת, או להשתמש במילות הצופן (או בתרגום שלהן לשפה אחרת) כרמזים, גם לא עבור מילות צופן אחרות.



דוגמה

רמזים, שיעזרו לחברי הצוות שלהם לפענח את הקוד הנכון. לאחר מכן, חברי שני הצוותים מפענחים נכונה את הצופן שהעבירו להם השדרנים שלהם. הם גם רושמים לעצמם את הרמזים שהועברו על ידי הצוות המתחרה.

לפניכם משחק לדוגמה. חברי הצוות הלבן - אליס, רון ודוד, משחקים נגד חברי הצוות השחור - חוה, מיכל ואוסקר. במהלך סבב המשחק הראשון, אליס ואוסקר הם השדרנים של הצוותים שלהם. הם לוקחים כרטיס צופן מהערמה וחושבים על שלושה

הקבוצה השחורה

אוסקר

מיכל

חוה

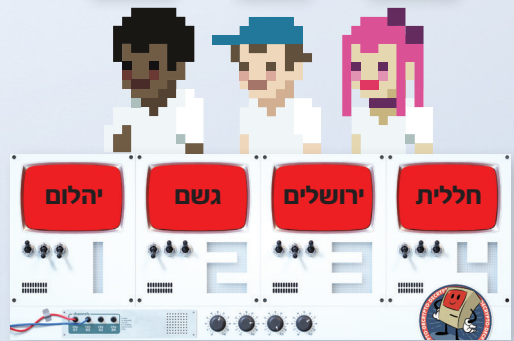


הקבוצה הלבנה

דוד

רון

אליס



והנה מה שנודע לחברי הקבוצות בסיום **הסבב הראשון**:

DECRYPTO		המגבעת השחורה	
# 01	ק	כלב	2 2
		דמדומים	3 3
		לילה	4 4
# 02	ק		
# 03	ק		
# 04	ק		
# 05	ק		
# 06	ק		
# 07	ק		
# 08	ק		
# 01	# 02	# 03	# 04
		כלב	דמדומים
			לילה

DECRYPTO		הכובען הלבן	
# 01	ק	נוצץ	1 1
		שמיים	2 2
		מערכת	4 4
# 02	ק		
# 03	ק		
# 04	ק		
# 05	ק		
# 06	ק		
# 07	ק		
# 08	ק		
# 01	# 02	# 03	# 04
		נוצץ	שמיים
			מערכת

תחילת הסבב השני:

שני השרדנים החדשים שולפים כל אחד קלף מערימת קלפי התשדורות, ובוחרים שלושה רמזים המתייחסים לשלוש הספרות שעל גבי הקלף.

2.3.4

# 02	ש	ל	ד	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	י	ו	ס	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	ש	י	נ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3.4.2

# 02	ז	ה	ב	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	כ	ו	כ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	ש	ק	ו	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

הקבוצה השחורה רשמת את הרמזים ששמעה.

# 02	ז	ה	ב	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	כ	ו	כ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	ש	ק	ו	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

אלים מקריאה בקול את הרמזים

זהב
כוכבים
שקוף

כל השחקנים מתייעצים בשקט זה עם זה.

הם בוחנים את הרמזים ששמעו, ביחס לרמזים מהסבב הקודם.

זהב הוא גם נוצץ. לכן הקוד חייב להיות #1!

במערכת השמש יש כוכבים. לכן הקוד חייב להיות #4!

שקוף? אין לי חושג למה זה שירן אפשר אולי לנסות את המספר #3. עדיין אין לנו רמזים למילת הצופן הזאת.

# 02	ז	ה	ב	1	<input type="checkbox"/>
	כ	ו	כ	4	<input type="checkbox"/>
	ש	ק	ו	3	<input type="checkbox"/>

"זהב"? זה חייב להתייחס לצופן מספר #3

"כוכבים"? מתאימה לצופן של #4!

"שקוף"? יש לך חושג למה הבונה?

אהה... אולי דווקא לצופן של #1?

# 02	ז	ה	ב	3	<input type="checkbox"/>
	כ	ו	כ	4	<input type="checkbox"/>
	ש	ק	ו	1	<input type="checkbox"/>

שתי הקבוצות מקריאות את הניחוש שלהן לקוד של אלס.

1.4.3?

3.4.1?

הקוד הוא 3.4.2
גלמים שבמחשבתו



הקבוצה השחורה לא מקבלת אסימון כשל, למרות שלא הצליחה לפענח את הקוד. טביר בהחלט לא להצליח כאשר לא רואים את מילות הצופן האפשריות.

הקבוצה הלבנה מקבלת אסימון כשל, בגלל שהתגלה ביניהם קצר בתקשורת.

שתי הקבוצות רושמות את הרמזים שקיבלו בתחתית יומן הפעילות, בצידו הלבן.

כעת תורו של השרד מן הקבוצה השחורה.

חזה מקריאה את 3 הרמזים שלה.

שלד
יום
שינה



חברי הקבוצה הלבנה רושמים לעצמם את הרמזים של חזה.

נראה לי ש 2.3.4

כן, מסכימו

שלד עשוי מעצמות, ו **כלב** אוהב לברסם עצמותו אני בטוחה שהקוד הוא #2

יום ו **דינמונים**? זה בטוח #13

ישנים **בלילה**! זה חייב להיות #14

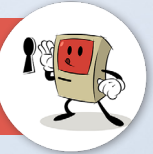


שתי הקבוצות מקריאות בקול את הניחוש שלהן לרצף הספרות.



זה באמת
הם פיצחו אותנו

הקבוצה הלבנה מקבלת את
אסימון הפיצוח. הם פיענחו
נכון את הקוד של הקבוצה
היריבה.

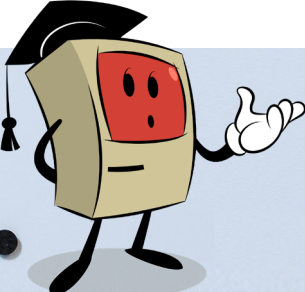


שתי הקבוצות רושמות את הרמזים של הקבוצה השחורה
בתחתית ימון הפעילות, בצידו השחור.



סוף סבב 2:

עבור צוות הלבן בכל רגע - בפעם הבאה שיפצחו את הקוד, הם
ינצחו את המשחק, אולם בפעם הבאה שיטעו בפענוח הקוד
שלהם, הם יפסידו!



לצוות השחור אין אסימונים בכלל.
לצוות הלבן יש אסימון פיצוח
ואסימון כשל. המשחק עלול להסתיים

כעת מתחיל הסבב השלישי של המשחק...

משחק לשלושה שחקנים

פיצוח אחד, כרגיל. אולם במידה והם נכשלים, הם לא מקבלים אסימון נשל; במקומם, יזכה השרדן באסימון פיצוח אחד. כמו במשחק הרגיל, חברי הצוות אינם רשאים לנסות לנחש את מילות הקוד על פי התשדורת בסוף הסבב הראשון. מכיוון שהשרדן משחק לבדו, חברי הצוות לא לוקחים כרטיסי תשדורת ולא צריכים להעביר רמזים.

סיום המשחק:

השרדן מנצח, במידה והצליח לאסוף שני אסימוני פיצוח עד סוף הסבב החמישי למשחק. אחרת, חברי הצוות הם שניצחו!

שחקן אחד, בתפקיד השרדן, משחק כנגד שני פצחנים. בכל תור, השרדן לוקח כרטיס צופן אחד ומנסח שלושה רמזים, כמו במשחק הרגיל. על מנת לנצח, השרדן צריך לאסוף שני אסימוני פיצוח בחמישה סבבים או פחות.

ארגון המשחק:

שני שחקנים חוברים זה לתפקיד הפצחנים. הם יושבים מול השרדן ומצטיידים ביומן מעקב, מסך אניגמה, חפיסה של כרטיסי תשדורת וארבעה כרטיסי מילות צופן, שמוכנסות לתוך המסך כמו במשחק הרגיל. גם השרדן לוקח לעצמו יומן מעקב אחד.

מהלך המשחק:

שליבים 1-7 במשחק מתנהלים כמו במשחק הרגיל, בהבדל אחד: כאשר חברי הצוות מצליחים לפצח את הקוד, הם מקבלים אסימון



תרגום: דתיה הלוי, אמרי הלפרט | **הגהה:** מיכל שטרן, תהילה פולסקי
עריכה לגרסה העברית: אפרים היומן
עורכת גרפית: פזית מורי 2design
© 2020 כל הזכויות שמורת לחברת הקוביה משחקים בע"מ

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


הקוביה משחקים
www.hakubia.com



לשחק לחשוב ליהנות

Credits

Designer: Thomas Dagenais-Lespérance

Publisher: Christian Lemay

Creative Director: Manuel Sanchez

2D Artist: NILS

3D Artists: Fabien Fulchiron, Manuel Sanchez

2017 Le Scorpion Masqué Inc.

The use of the screens, the illustrations, the title DECRYPTO, and the Scorpion Masqué name and/or logo is strictly prohibited without the written consent of Le Scorpion Masqué Inc.


Thanks


The publisher would like to thank Mélanie Mecteau for all her great ideas and her overwhelming enthusiasm for this project.

The designer would like to thank Christian Lemay for believing in this project, Clémentine Chatel for understanding his obsession with games and for her help as a playtester, Jean-François Chrétien for helping spread the good news, all the members of the Game Artisans of Montreal — as well as the 'Sunday Designers' for their time and their suggestions — and finally his parents in their support for his dubious life choices and for having been the game's first playtesters.

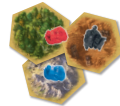


1 cut tree
=
1 new tree

 scorpionmasque.com

 # scorpionmasque





לשחק לחשוב ליהנות

משחקי הקופסא הטובים בעולם



WWW.HAKUBIA.COM

הקוביה משחקים hakubia_games @hakubia

שלבי כל סבב, בקצרה

1. שני שדרני הצוותים שולפים קלף תשדורת אחד לכל אחד.
2. השדרנים בוחרים **שלושה רמזים**, עבור 3 ספרות הקוד שעל גבי קלף התשדורת.
3. השדרן של הצוות הלבן **מקריא בקול את שלושת הרמזים שלו**.
4. שני הצוותים **רושמים לעצמם את רצף הספרות שאליו רמז השדרן, לדעתם**.
5. **חברי הצוות השחור מקריאים בקול את ניסיון הפיצוח שלהם (אך לא בסבב הראשון)**.
6. **חברי הצוות הלבן מקריאים בקול את ניסיון הפיענוח שלהם**.



כללים למתן רמזים, בקצרה

- הרמזים חייבים להתייחס **למידע כללי שידוע לכולם**.
- הרמזים חייבים להתייחס **למשמעות** של מילות הצופן.
- הרמזים לעולם לא מתייחסים **לאיות, למיקום או לחריזה** של מילות הצופן.
- אסור להשתמש באותם הרמזים יותר מפעם אחת בכל משחק.
- אסור **להקריא בקול רם את הקוד שעל מסך האניגמה או להשתמש במילים שסוכמו מראש, כרמזים** (או בתרגום שלהן לשפה אחרת).

