



- חוברת משחק -

צ'ארלי

משחק מילים שמתחיל ב 3 אותיות!

לפני שמתחילים

לפני שנצלול לחוקים - נתחיל **בדוגמה פשוטה**:
השחקנים מתחלקים למנחשים ורומזים.

הרומזים מביטים בקלף המילה הסודית שנשלף, בניח 'שמיים'.
בנוסף שולפים 3 קלפי אותיות, בניח האותיות: **ל, צ, א**.

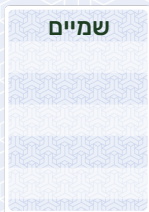
כעת על הרומזים להגיד בקול רם מילים שיכולות לרמוז על
המילה הסודית - אך בתנאי שהן **מתחילות באחת מהאותיות**
שנשלפו (ל,צ,א בדוגמה שלנו).

הרומזים צועקים:

למעלה! אוויר! ציפור! אווירון! צנחן! צפלין!

המנחשים מנסים לנחש במקביל מהי המילה הסודית.

המנחש שניחש את המילה 'שמיים' ראשון - מנצח את הסיבוב.



איך משחקים?

משחק של 4 משתתפים ומעלה - ראש בראש

מטרת המשחק:

לנחש כמה שיותר מילות סוד.
מי שניחש הכי הרבה מילים - מנצח.

מהלך המשחק:

1. ביחרו זוג שחקנים (היושבים זה לצד זה) שיתחרה בדו-קרב 'ראש בראש' ("המנחשים").
2. מכינים את הדו-קרב:
נציג של שאר השחקנים ("הרומזים") שולף **קלף מילה סודית** אחד, שולף **3 קלפי אותיות**, ומטיל **קוביה**.
את **קלף המילה הסודית** מעמידים עם הגב למנחשים בעזרת המעמד הייעודי שבקופסא.
את **קלפי האותיות** מניחים על השולחן בצורה גלויה ליד קלף המילה הסודית.
[ישנם ארבעה קלפי אותיות "קשים" יותר הצבועים באדום.
לשחקנים מתחילים מומלץ לוודא כי נשלפה לכל היותר אות אחת כזו].
תוצאת הקוביה תסמן איזו מילה מהקלף שנשלף היא המילה הסודית שלכם מתוך ששת המילים שעל הקלף.
[לנוחיותכם קיימים שישה קלפי סימון ומעמד ייעודי נוסף אשר יעזרו לכם לסמן את המילה שנבחרה].
3. כעת הרומזים אומרים בקול רם כל מילה שעולה לראשם שתרמוז למנחשים מהי המילה הסודית אך מותר להם להשתמש אך ורק במילים המתחילות באותיות שנשלפו.

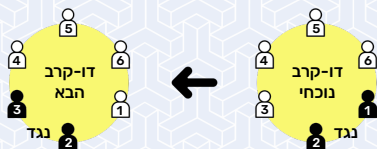
4. המנחש שניחש את המילה הסודית ראשון, מנצח את

הסיבוב ושומר אצלו את קלף המילה הסודית.

שלפו מיד **עוד קלף מילה סודית** - והמשיכו בדו-קרב.

הדו-קרב מסתיים כאשר אחד המנחשים מנצח סה"כ שלושה סיבובים (**בקלפי האותיות ובקוביה לא נוגעים** - הם ישארו במקומם עד סוף הדו-קרב).

5. כשנגמר דו-קרב המנחשים, תפקיד המנחש עובר עם כיוון השעון לפי התרשים הבא:



בתרשים: שחקן 1 ושחקן 2 נמצאים כרגע בדו-קרב מנחשים.
בסיבוב הבא, שחקן 2 ושחקן 3 יהיו בדו-קרב מנחשים (שחקן 1 מצטרף חזרה לרומזים).

6. שולפים קלפי אותיות חדשים, מגלגלים שוב את הקוביה, וממשיכים לדו-קרב הבא (ראו שלב 2).

7. כשמסיימים סבב שלם (כל שחקן השתתף סה"כ בשני דו-קרבים), השחקן שבידו הכי הרבה קלפי מילות סוד - **הוא הצ'ארלי!**

במקרה של שוויון ניתן לבצע שובר שוויון - תלוי בכם!

למשחק רב משתתפים (מעל ל-8 שחקנים)

ניתן לשחק עם 3 מנחשים (במקום 2).

ההחלפה של המנחשים עובדת באותה צורה: השחקן הראשון חוזר לקבוצת הרומזים, והשחקן הבא בתור אחרי המנחש האחרון הופך הוא בעצמו למנחש.

משחק של 2 או 3 משתתפים - משחק נגד הזמן

מטרת המשחק:

המטרה הינה קבוצתית - לנחש במצטבר:

14 מילים סודיות - למשחק של **2 משתתפים**.

24 מילים סודיות - למשחק של **3 משתתפים**.

מהלך המשחק:

דומה מאוד למשחק מרובה המשתתפים (משחק ראש בראש) אך עם השינויים הבאים:

- 1.** בכל סיבוב יש **מנחש אחד בלבד**.
- 2.** הסיבובים קצובים בזמן - **3 דקות** לכל מנחש.
- 3.** המשחק נגמר כשכל השחקנים שיחקו כמנחש פעם אחת בלבד.

מה אסור בצ'ארלי?

- אסור להשתמש במילת רמז עם שורש זהה למילת הסוד. נניח עבור מילת הסוד **כדור**, אסור להשתמש במילת רמז **לכדור**.
- אסור להשתמש במילות רמז "פרטיות" שרק מנחש אחד צפוי להכיר.

אל תשכחו - המטרה של המשחק היא **ליהנות**.

התפקוש לכם רמז לא תקין?

תזרמו! כל עוד שני המנחשים שמעו אותו - זה "לא הוגן" במידה שווה...

מה מותר בצ'ארלי?

שימוש באותיות השימוש **ב, ל, מ**.

נניח עבור מילת הסוד **עגבנייה**, מותר להשתמש במילות רמז **בסלט**, **מהמשק**, **לסיר**.

שימוש באותיות המוספיות **א, י, ת, נ**.

נניח עבור מילת הסוד **גזר**, מותר להשתמש במילות רמז **אפרוס**, **יחתוך**, **תאכל**, **נבשל**.