

גיל
8+



ההרמז

משחק הבלשים הקלאסי

ד"ר בלייק
מאחזת טיודור

מבקש לכבדו בנוכחותכם

לכבוד חגיגות
יום הולדתו ה-30
ופתיחתו המחודשת
של הבית

מה בקופסה:

- לוח משחק
- 6 דמויות (חשודים) • 6 כלי נשק מיניאטוריים
- 50 קלפים (6 קלפי דמויות, 6 קלפי חדרים • 9 קלפי נשק, 29-1 קלפי רמזים)
- מעטפת רצה • דפי חקירה
- 2 קוביות משחק

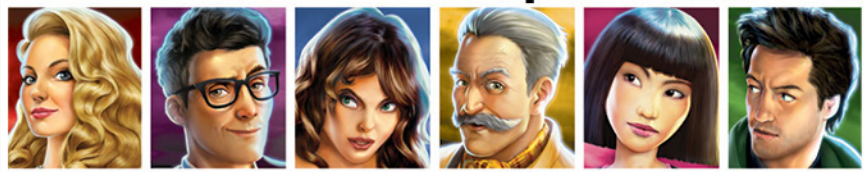
ההזמנות נשלחו. האורחים הגיעו. המארח נרצח!

נרצח בדם קר. בגלל הירושה שלו...? דודו יכול היה להזהיר
אותו במי אסור לבטוח, אך הוא מת ונקבר!

כעת שישה אורחים צבעוניים נמצאים תחת חשד.

פתרון תעלומת הרצח הקלאסית תלוי בכם...

מי רצח את ד"ר בלייק?



גברת שני

פרופ' שזיפי

גברת רקיע

סא"ל חרדלי

ד"ר אורכיזאה

מר גרין

באמצעות מה?



חבל

פגיון

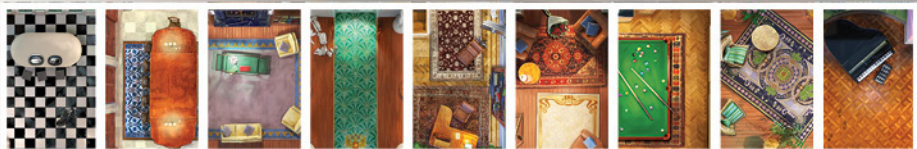
מפתח צינורות

אקדח

פמוט

מוט ברזל

ואיפה?



מטבח

חדר אוכל

סלון

מסדרון

חדר עבודה

ספרייה

חדר ביליארד

חממה

אולם נשפים



4. ערבבו ביחד את הקלפים הנותרים של הדמויות, כלי-הנשק והחדרים וחלקו אותם בין כל המשתתפים. זה לא משנה אם למשתתף מסוימים יהיו יותר קלפים מאחרים.

הערה: אם ברצונכם לשחק **במשחק לשני משתתפים**, עיינו בעמוד 8. בשלב זה תצטרכו לחלק את הקלפים באופן שונה.

5. חלקו דף חקירה לכל משתתף. הצטיידו בכלי כתיבה לרישום.
6. הביטו בסתר בקלפים שבידכם וסמנו בדף החקירה שלכם את החשודים, כלי-הנשק והחדרים הנמצאים בידכם. הם לא יכולים להיות במעטפה! אל תחשפו את הדף והקלפים שלכם ליתר המשתתפים.

1. הניחו את כל ששת החשודים במקומות המתאימים להם סביב לוח המשחק. כל החשודים חייבים להיות על לוח המשחק, אפילו אם משחקים פחות משישה משתתפים. בחרו את הדמות שלכם (אחד מששת החשודים).

2. הניחו את כלי-הנשק בחדרים שונים לבחירתכם, כלי-נשק אחד בחדר. שימו לב: בבית תשעה חדרים, כלי-הנשק יפוזרו רק בשישה מהם.



קלף רמז

3. לוקחים את כל הקלפים ומחלקים אותם ל-4 חפיסות: רמזים, חשודים, חדרים וכלי נשק. מערבבים כל חפיסת קלפים בנפרד ומניחים אותן על השולחן. פניהן כלפי מטה. עכשיו, מבלי שאף אחד יראה אותם, לוקחים את הקלף העליון מכל חפיסה למעט קלפי הרמזים ומכניסים אותם לתוך מעטפת הרצח. המעטפה מכילה עכשיו את התשובות לשלוש השאלות: מי הרוצח? היכן? ובאיזה כלי נשק? זאת תעלומת הרצח שעליכם לפתור! הניחו את המעטפה במרכז לוח המשחק, על מדרגות המרתף.

מטרת המשחק

כדי לנצח במשחק עליכם למצוא את התשובות לשלוש השאלות:
מי רצח את ד"ר בלייק,
באיזה כלי-נשק השתמש
ובאיזה חדר בוצע הרצח?

אופן המשחק

איך משחקים?

גברת שני תמיד מתחילה והמשחק ממשיך לפי כיוון השעון.
אם אף אחד אינו משחק את שני, אז המשחק מתחיל עם הדמות
הבאה משמאל וממשיך לפי כיוון השעון.

בתורכם

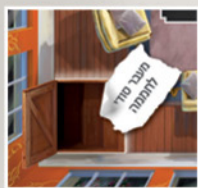
1. הטילו את הקוביות. אם הקוביות מראות **סמל** של זכוכית מגדלת,
לפני הזזת הדמות שלכם, הרימו **קלף רמז**, קראו אותו בקול רם
ופעלו בהתאם להנחיות.

- אם קלף הרמז חשף מידע על דמות/חדר/כלי-נשק,
סמנו אותו בדף החקירה שלכם!
- אם הטלתם 2 סמלים של זכוכית מגדלת, הרימו 2 קלפי רמזים.
- הניחו את קלפי הרמז המשומשים בתחתית החפיסה.

2. היזו את הדמות שלכם בהתאם להטלת הקוביות.
(סמל זכוכית המגדלת נספר כ-1).

- מותר לנוע במאוזן או במאונך, קדימה או אחורה - אך לא באלכסון.
- מותר לשנות כיוונים ללא הגבלה, אך אסור לדרוך על משבצת יותר מפעם אחת במהלך התור.
- אסור לעצור או לעבור דרך משבצת שתפוסה כבר ע"י חשוד אחר.





או

השתמשו במעבר סודי - החדרים שנמצאים בפיינות האחוזה מחוברים באלכסון ע"י מעברים סודיים. המטבח וחדר העבודה מקושרים זה לזה ומעבר סודי נוסף מקשר בין החממה לסלון. אם הדמות שלכם נמצאת באחד החדרים הללו בתחילת תורכם, אתה יכולים, אם תרצו בכך, להשתמש במעבר הסודי. אם השתמשתם במעבר סודי, אינכם יכולים להטיל את הקוביות בתור הזה. המעבר מהווה את התור שלכם. כדי לעבור במעבר הסודי, עליכם להכריז בקול כי אתם רוצים לעשות זאת, ולהעביר את הדמות שלכם לחדר בפיינה הנגדית.

או

הישארו בחדר בו הדמות שלכם כבר נמצאת.

3. כניסה ויציאה מהחדרים

ניתן להיכנס או לצאת מחדר ע"י הטלת הקוביות ומעבר דרך הדלת או ע"י שימוש במעברים הסודיים. כשעוברים דרך הדלת לא סופרים את הדלת עצמה כמשבצת. כשנכנסים לתוך חדר, אין זה משנה אם נותרו לכם עדיין משבצות לנוע לפי הטלת הקוביות, ברגע שנכנסתם לחדר התנועה מסתיימת במידה והמשבצת הסמוכה לדלת תפוסה ע"י אחד מהחשודים, אסור לעבור דרכה בין אם אתם בתוך החדר או מחוץ לו.

4. השערות

משתתף שנכנס לחדר יכול **להעלות השערה**. באמצעות ההשערות, בתהליך של ביטול אפשרויות (אלמינציה) - ניתן לגלות אילו קלפים נמצאים במעטפת הרצח.

כדי להעלות השערה, העבירו את החשוד וכלי-הנשק אל החדר שבו אתם נמצאים. עכשיו העלו את ההשערה שהרצח התבצע בחדר זה, ע"י החשוד וכלי-הנשק אותם העברתם אל החדר.

לדוגמה: ניחא והדמות שלך היא גברת רקיע ואתה נמצא בחממה. העבר את אחד החשודים - מר גרין למשל - לחממה. הצעד הבא יהיה להעביר לשם גם כלי נשק - מוט הברזל, לדוגמה. עכשיו אמור: "אני משער כי הרצח בוצע ע"י מר גרין, בחממה באמצעות מוט הברזל".

מותר לכם להעלות השערות הכוללות קלפים שבידכם, זאת כדי לבלבל את המשתתפים האחרים או כדי להוריד מכלל האפשרויות מרכיב מסוים. כך למשל אתם יכולים לכלול בהשערות שלכם קלף של חדר וקלף של כלי נשק שנמצאים בידכם. אם לאף משתתף אין את קלף החשוד שנקבתם בשמו, אתם יכולים להיות בטוחים כי זה הקלף שנמצא במעטפת הרצח.

זכרו: כי עליכם להיות בחדר שאתם מעלים בהשערה שלכם. כמו כן, אל תשכחו שכל הדמויות, כולל הדמות שלכם - הן חשודות.

ניתן להעלות רק השערה אחת בכל תור. כדי להעלות השערה נוספת, עליכם לצאת מן החדר ולהכנס לחדר אחר, או להישאר באותו החדר.

דמויות וכלי-נשק שהועברו ממקומות שונים על הלוח, לא חוזרים למקומם לאחר העלאת ההשערה, אלא נשארים באותו החדר. אין הגבלה על מספר החשודים וכלי הנשק שיכולים להיות באותו החדר בו זמנית.

אם הדמות שלכם הועברה לאחד החדרים, אתם יכולים להעלות השערה משלכם בנוגע לאותו החדר (מבלי הטיל את הקוביות), או לצאת מהחדר ע"י הטלת הקוביות.

בדיקת ההשערה: אמת או שקר - לאחר שהעלתם השערה, שאר המשתתפים, בתורם, מנסים להפריך אותה, ולהוכיח שהיא שגויה. הראשון שמנסה הוא המשתתף לשמאלכם. עליו להביט בקלפים שלו כדי לראות אם אחד משלושת הקלפים שהעלתם בהשערה שלכם נמצא בידו.

שימו לב: המשתתף לא מכריז כמה מן הקלפים שהעלתם בהשערה נמצאים בידו. אם למשתתף לשמאלכם יש יותר מקלף אחד מהקלפים שהעלתם בהשערתכם, הוא אינו מכריז על כך, אלא בוחר קלף אחד בלבד ומראה לכם אותו, כך שיתר המשתתפים לא יוכלו לראותו. (כלומר רק הוא יודע כמה קלפים, מאלה שהועלו בהשערה - נמצאים ברשותו) בכך מסתיים תורכם.

• אם למשתתף שלשמאלכם אין אף אחד מן הקלפים שהועלו בהשערה, האפשרות להפריך את ההשערה שלכם עוברת למשתתף הבא, זה שיושב לשמאלו.

כאשר משתתף מראה לכם את אחד מהקלפים שבהשערה שלכם, קיבלתם הוכחה כי קלף זה אינו נמצא במעטפת הרצח. כלומר, ההשערה שלכם הייתה שגויה. אתם יכולים לסמן את הקלף הזה בדף החקירות שלכם - ובזאת להורידו מרשימת האפשרויות שלכם.

אם אף משתתף אינו מסוגל להפריך את ההשערה שלכם, אתם יכולים לסיים את תורכם או להגיש מיד כתב אישום.

5. סימון בדף החקירות:

מה שמשותפים אחרים מראים לכם, או לא מראים לכם - יעזור לכם לשלול מדף החקירות שלכם חשודים, כלי-נשק, וחדרים.

• רשמו בפניכם את הקלף שמראים לכם. אתם יודעים שהוא לא במעטפת הרצח!
 • גם אם אף אחד לא מראה לכם קלף, למדתם משהו!

בסיום כל המהלכים, התור עובר למשתתף הבא.

משתתפים					
מי?	א	ב	ג	ד	ה
גריין				X	X
חרדלי					X
אורכידאה					✓
רקיע					X
שזיפי	X				X
שני				X	X
מה?					
פמוט				X	X
פניון					
מוט ברזל					

עצות לביצוע סימונים בדף שלכם

בדוגמה זו, אתם יכולים לראות שקיבלתם בתחילת המשחק את הקלפים של **חרדלי** ו**פמוט**. מ' הראה לכם את **שזיפי**, ש' הראה לכם את **גריין**, וא' הראה לכם את הקלפים של **רקיע** ו**שני**.

עכשיו אתם יכולים להיות בטוחים שאורכידאה היא הרוצחת.

הגישו כתב אישום

- כאשר אתם חושבים שאתם יודעים מי עשה זאת, באמצעות מה ואיפה, הגישו כתב אישום.
- אתם יכולים להגיש את כתב האישום שלכם ישר לאחר העלאת ההשערה.
 - אתם לא חייבים להטיל קוביות פעם נוספת או להיות בחדר שתנקבו בשמו.
 - אתם יכולים להגיש כתב אישום במהלך התור שלכם בלבד!
 - אך אתם יכולים להגיש כתב אישום אחד בלבד במהלך המשחק, כך שכדאי לכם להיות בטוחים!



1. אמרו "אני מאשים את [שם החשוד], בביצוע הרצח
- ב- [שם החדר], באמצעות [שם כלי-הנשק]."
2. הציצו בסתר בתוך המעטפה. האם כל שלושת הקלפים שנקבתם בשמם נמצאים במעטפה?

כן ניצחתם!

מזל טוב, פתרתם את תעלומת הרצח. הראו לכולם את 3 הקלפים.

לא! אופס, טעיתם!

- כתב האישום שלכם שגוי. הכניסו בזהירות את הקלפים חזרה למעטפה. וודאו שאף אחד לא רואה אותם.
- אינכם יכולים להמשיך במשחק, אך אתם חייבים להראות את הקלפים בהתאם להשערות של המשתתפים האחרים, כאשר אתם מתבקשים לעשות זאת.
- משתתפים אחרים ממשיכים במשחק, עד שמישהו מגיש כתב אישום נכון.
 - אם אף אחד לא מגיש כתב אישום נכון, אז הרוצח מתחמק מהעונש - ואין מנצחים.

כדי לשחק במשחק "הרמד" המסורתי, פשוט הוציאו את 29 קלפי הרמזים מהמשחק.

משחק עבור 2 משתתפים (או צוותים)!

לשם הבנת המשחק קראו את מדריך המשחק המלא.
(משחק בצוותים הינו דרך נהדרת לכלול את כולם, אם אתם מקבצים משתתפים צעירים יחד עם משתתפים מבוגרים).

הכנות

הסידור מתחיל באופן זהה למשחק "הרמז" הקלאסי:
פעלו על-פי השלבים 1-5. אחר-כך, לאחר שאיחדתם וערבבתם את הקלפים הנותרים, הרימו את ארבעת הקלפים העליונים והניחו אותם באופן אקראי כשפניהם כלפי מטה בארבעה חדרים על-פי בחירתכם. לאחר מכן המשיכו את חלוקת הקלפים בצורה רגילה.

העלו השערה

אם אתם נכנסים לחדר בו קיים קלף, הציצו בסתר בקלף (ובצעו סימון בדף החקירות שלכם), לאחר מכן העלו השערה כרגיל.
כל היתר מתנהל באופן זהה למשחק "הרמז" הקלאסי.
למשחק מהיר יותר עבור צוותים או שני משתתפים, הניחו את ארבעת הקלפים כשפניהם כלפי מטה בחדרים פינתיים.

עצות מועילות

בצעו סימונים בדף החקירה שלכם כדי לדעת אילו קלפים הוצגו בפניכם ועל-ידי אילו משתתפים.
אינכם רוצים שיוצג בפניכם קלף זהה פעמיים!
כמו כן עליכם לסמן אילו קלפים אתם מראים ובפני אילו משתתפים, כדי שתוכלו לנסות ולשמור כמה מקלפיכם בסוד!

סא"ל חרדלי

עבור העולם, הוא גיבור. סא"ל חרדלי הינו קצין פופולארי, מוצלח ובעל עיטורים רבים. עם זאת, מאחורי מדליות הכבוד שלו, יש שמועות על שוק שחור ובגידה; שמועות על כך שהוא משלם למישהו מזה זמן רב כדי לשמור את סודו. חרדלי חושד שבלייק סוחט אותו, ובלהיטות נוסע לאחוזת טיודור כדי לתור אחר הוכחות...



סא"ל חרדלי

מר גרין

כאיש נעים הליכות, גרין הציג את עצמו בתור נסיך, טייס, רופא ועורך דין. לאחר שנים של הונאה, הצרות לבסוף השיגו אותו ואילצו אותו להסתתר בזהות בדויה. בעודו חושב שדודו של ד"ר בלייק הוא האדם היחיד שידוע את זהותו האמיתית, הוא מיד החל לדאוג כאשר קיבל הזמנה מבלייק. נחוש בדעתו לשמור על סודותיו, גרין מקבל את ההזמנה...



מר גרין

ד"ר אורכידאה

אומצה על-ידי דודו של ד"ר בלייק בהיותה נערה מתבגרת, אורכידאה למדה בבית ספר פרטי בשוויץ עד גירושה בעקבות תקרית הרעלה שכמעט נגמרה באסון. לאחר מכן היא חונכה בבית על-ידי מנהלת משק בית קשישה. אורכידאה החליטה שביולוגיה זה עתידה, ובמהלך ביצוע מחקר דוקטור על טוקסיקולוגיית הצמח, היא גילתה צמח בעל תכונות ריפוי מדהימות; תגלית אותה לא רצתה לחלוק עם אף אחד - במיוחד לא עם אביה המאמץ...



ד"ר אורכידאה



גברת שני

גברת שני
תמיד הייתה יפיפייה, אך לאחרונה היא גם נראית קרת-לב. בלייק ושני גדלו יחד והיו מעורבים בצרות שונות במהלך השנים. כאשר הם התבגרו, הידידות ביניהם הפכה למתוחה. בלייק חשד ששני השפיעה על השקעותיו של דודו. כאשר קיבלה את הזמנתה לאחוזת טיידור, שני הניחה שהכול נסלח...



גברת רקיע

גברת רקיע
גילה המדויק אינו ידוע, וזהו רק אחד מסודותיה של גברת רקיע. רקיע הפכה מנערה מעיירה קטנה לאשת חברה מקושרת היטב. מעט מאוד ידוע על שלושת בעליה, מלבד לכך שכולם מתו באופן פתאומי. דודו של ד"ר בלייק מצא את מותו בדיוק לפני שהפך לבעלה הרביעי. רקיע נאלצה לבקש טובות רבות כדי לקבל את ההזמנה הזו למסיבה של בלייק. על מה היא חושבת: נישואין או רצח...?



פרופ' שזיפי

פרופ' שזיפי
בעודו מתחקה באומץ לב אחר קברים במדבר, פסלים עתיקים וערים אבודות, פרופ' שזיפי הוא ארכיאולוג צמא להרפתקה. דודו של ד"ר בלייק מימן את כל מסעותיו, עד שמחלוקת חמורה הביאה את הידידות ביניהם לסיומה. ללא חפירות באופק, שזיפי היה משועמם. ההזמנה של בלייק, כאשר הגיעה, מילאה את ליבו בתקווה. הוא היה הראשון שהגיע למסיבה...