**ניקוד**

* קיפר שולל מילה
* קלוטקט מוצלח – ניקוד לשני הצדדים. ניקוד לפי זמן – קלוטקט מהיר יותר יתן יותר נקודות.
* סיקר שהוא עם רצף של כמה קלוטקטים ברצף.
* ניחוש המילה המקורית ע"י סיקר

**משחק**

* יצירת חדרים עם חברים
* יצירת היררכיית תורים למשחק עם שחקנים אחרים
* יצירת משחק חדש (סטייט: התחלה, משתנה נוסף i= מספר האותיות):

1. בחירת המילה ע"י הקיפר
2. הודעה לשאר השחקנים עם האות הראשונה של המילה
3. מעבר לסטייט: ניחושים (i=1)

* מהלך משחק בסטייט ניחושים:

1. בחירת מילה + הגדרה (כל סיקר יכול להעלות מילה + הגדרה)
2. שליחה לשרת ועדכון שאר השחקנים במילה וההגדרה שהסיקר העלה
3. מתן אופציה לכל אחד מהשחקנים האחרים לבחור הגדרה שהוא רוצה לנחש את המילה שהיא מגדירה. מעבר לסטייט: קלוטקט אופציונלי.

* מהלך משחק בסטייט קלוטקט אופציונלי:

1. הרצת טיימר של X שניות. שליחה לשאר המשתמשים שהטיימר התחיל.
2. בזמן שהטיימר רץ, הקיפר יכול לנסות לנחש את המילה.
3. אם הקלוטקט הצליח, עוברים לאות הבאה (סטייט ניחושים i+1)
4. אם הקלוטקט לא הצליח, חוזרים לסטייט ניחושים עם i

* ברגע שהושלם הקלוטקט של האות האחרונה / נוחשה המילה דרך קלוטק מוצלח, תפקיד הקיפר עובר לשחקן הבא בתור ועוברים לסטייט התחלה.
* אחרי סבב מלא שכולם היו הקיפרים, המשחק נגמר ומוכרז מנצח ועדכון סטטיסטיקות.
* מתן אפשרות למשחק נוסף עם אותם החברים.

**התחברות והרשמה**

* פייסבוק
* גוגל