

## ×× **نطرز حكاية - تعليمات اللعبة** ××

التعليمات أدناه مكتوبة بصيغة المذكر لكنها موجّهة للجميع على حد سواء.

### **اللعبة مع:**

2 حتى 6 مشاركين من سن 12 فما فوق.

### **تتضمن اللعبة على:**

170 بطاقة حكاية مقسّمة إلى 8 فئات.  
توزيع بطاقات الحكاية: 27 بطاقة مكان، 24 بطاقة وصف  
32 بطاقة حدث، 25 بطاقة فعل، 23 بطاقة شخصية، 19 بطاقة  
غرض 10 بطاقات حيوان و 10 بطاقات أكل.  
30 بطاقة إطار للحكاية مقسّمة إلى 3 أنواع: 15 بطاقة نهاية،  
9 بطاقات ذات بداية ونهاية، و 6 بطاقات بداية. وبالإضافة إلى  
ذلك 12 بطاقة تشويش صفراء.

\* اللغة المستخدمة بالبطاقات هي اللغة العربية العامية المحلية

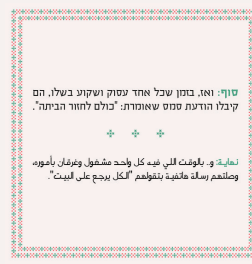
## ×× **أنواع البطاقات** ××



بطاقة تشويش  
صفراء



بطاقة حكاية



بطاقة إطار من النوع  
نهاية - أو باختصار،  
بطاقة نهاية

## ×× **باختصار** ××

يحاكي اللاعبون، معاً، حكاية لهدف الوصول من البداية حتى  
النهاية المعطيتين في بطاقة الإطار التي سحبوها، من خلال  
المرور بجميع بطاقات الحكاية التي حصلوا عليها.

## ما الهدف؟

أن يعلب (يضع) جميع اللاعبين جميع بطاقات الحكاية خاصّتهم، واللاعب الأخير الذي يعلب (يضع) بطاقة يقوم بوصل الحكاية بصورة متسلسلة حتّى النهاية المعطاة، من خلال بطاقة الإطار التي تمّ سحبها.

## ×× اثنين ثلاثة و... ××

إخطوا رزمة بطاقة الحكاية جيّدًا (لا تشمل بطاقات التشويش الصفراء الـ 12) ووزّعوا بطاقات على كلّ مشارك حسب القاعدة التالية:

لاعبان - 7 بطاقات حكاية.

3 لاعبين - 6 بطاقات حكاية.

4-6 لاعبين - 5 بطاقات حكاية.

ضعوا بقيّة بطاقات الحكاية جانبًا كصندوق توفير (حيث يكون وجهها إلى أسفل).

إخطوا علبة بطاقات الإطار واسحبوا بطاقة إطار بطريقة عشوائية.

إذا كانت بطاقة الإطار التي تمّ سحبها بطاقة مسجّلة فيها بداية،

فقط - فاسحبوا بطاقات إطار إضافية حتّى الحصول على بطاقة

نهاية. وفي هذه الحالة العبوا بطاقة البداية وكذلك ببساطة النهاية التي حصلتم عليها.

إختاروا لاعبًا أوّل لبدأ الحكاية (في الإمكان اختيار اللاعب الذي يرتدي الملابس الملونة أكثر).

إذا كانت هناك بداية يبدأ اللاعب الأوّل من قراءتها. وإلاّ يبدأ من حيث يشاء، ويحكى حكاية. إنّه يحاول في هذه الحكاية أن يعلب (يضع)

بطاقات حكايته.

## ×× وضع بطاقات الحكاية ××

يواصل كلّ لاعب - في دوره - الحكاية ويحاول توجيه الحكاية، حيث يقوم بذكر المصطلحات الموجودة على بطاقات الحكاية التي في يده. عندما يذكر مصطلحًا من البطاقات التي في يده، يضع البطاقة مكشوفة الوجه إلى جانب البطاقة الأخيرة التي تمّ وضعها. بعد وضع 3 بطاقات حكاية ينتهي دوره، لينتقل الدور إلى اللاعب الذي يجلس إلى يمينه.

## ×× تعليمات بالنسبة إلى وضع البطاقات ××

تغيير أوقات وضمائر - مذكّر مؤنّث مفرد جمع عندما تضعون بطاقة حكاية يمكن تغيير جنسها، ضميرها، وزمنها. هكذا، مثلاً، لدى وضع البطاقة "متعفّن" يمكن القول "كان متعفّنًا مثل ..."، لكن، أيضًا "بدأت تتعفّن مثل ..."، أو "تعفّنوا مثل ...".

## تمرير

إذا لم ينجح اللاعب أن يواصل الحكاية وأن يضع 3 بطاقة حكاية يمكنه أن يقول "تمرير" وأن يمرّر دوره إلى اللاعب التالي. في هذه الحالة هو مخوّل أن يستبدل بطاقة واحدة من يده ببساطة من صندوق بطاقات الحكاية.

## بطاقات حكاية في نهايتها ثلاث علامات شارحة

في نهاية قسم من بطاقات الحكاية مسجّلة ثلاث علامات شارحة. مثلاً: "مكان ---". عند لعب هذه البطاقات يجب على اللاعب الذي يضع البطاقة أن يبتكر مصطلحًا معيّنًا من النوع العامّ المعطى في البطاقة. هكذا، مثلاً، عندما توضع البطاقة "مكان ---" يمكن القول "الولايات المتحدة"، "بناية مكاتب"، "شرفة".

## التدخّل

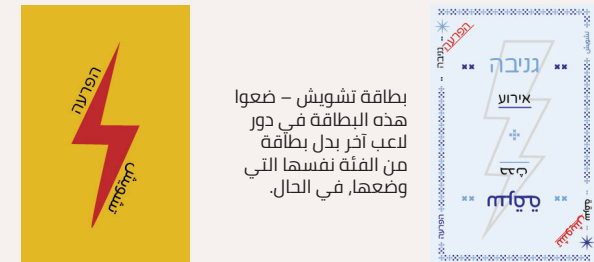
في إمكان لاعبين آخرين أن يتدخّلوا في حكاية لاعب معين عندما يذكر مصطلحاً موجوداً على بطاقة في يدهم. في هذه الحالة ينتقل الدور إليهم، يضعون البطاقة التي ذُكرت ويواصلون الحكاية.

هكذا مثلاً، إذا كان دور اللاعب "أ" وهو يحكي "وقد تذكّرت المرأة حياتها وهي طفلة تتعلّم في المدرسة"، وفي يد اللاعب "ب" بطاقة "جامعة\مدرسة"، ففي إمكان اللاعب "ب" أن يضع بطاقة المدرسة – وفي هذه الحالة ينتقل الدور إليه وهو يواصل الحكاية.

## بطاقات التشويش

أ. بطاقات حكاية مسجّلة عليها كلمة "تشويش".

ب. بطاقات تشويش صفراء يتم استخدامها لإحدى صيغ اللعبة – يتم لعب هذه البطاقات، دائماً، مع ضمّ بطاقة حكاية، حيث إنّ ضمّ بطاقة التشويش يجعل بطاقة الحكاية تتصرّف مثل بطاقة حكاية مسجّلة عليها كلمة "تشويش".



بطاقة تشويش صفراء -  
ضعوا هذه البطاقة مع  
بطاقة حكاية عادية لإنتاج  
بطاقة تشويش.

بطاقة تشويش -  
هذه البطاقة في دور  
لاعب آخر بدل بطاقة  
من الفئة نفسها التي  
وضعها، في الحال.

لا يمكن وضع بطاقة "تشويش" بالصورة العادية، حيث يجب لعبها (وضعها) بصورة تستبدل بطاقة لاعب آخر. أي: بطاقة تشويش كهذه يمكن أن تكون موضوعة في وسط دور لاعب آخر، فقط، بعد

أن يكون هذا قد قام، في الحال، بوضع بطاقة من الفئة نفسها الخاصة ببطاقة التشويش. بطاقة التشويش موضوعة على البطاقة البديلة، واللاعب الذي قُطع دوره يأخذ بطاقة حكاية أخرى من الصندوق.

هكذا، مثلاً، إذا كان دور اللاعب "أ" الآن ليحكي، ولدى اللاعب "ب" بطاقة "تشويش - فلاح" (بطاقة مسجّلة عليها كلمة "تشويش" من فئة شخصيّة)، واللاعب "أ" يضع، في الحال، بطاقة شخصيّة "ناشطة نضال غير عنيف" وهو يقول: "ومن ردّت على الهاتف كانت ناشطة نضال غير عنيف"، ففي إمكان اللاعب "ب" أن يقول: "لحظة! لم تكن هذه ناشطة نضال غير عنيف. كانت هذه، عملياً، فلاحاً!"، وبينما هو يقول ذلك يضع (يلعب) بطاقة "تشويش - فلاح" التي في يده على بطاقة "ناشطة نضال غير عنيف" التي وُضعت، ويجب أن يقوم اللاعب "أ" بأخذ بطاقة أخرى من الصندوق. ثم يواصل اللاعب "ب" الحكاية وفي إمكانه أن يضع بطاقتين أخريين.

إذا بقيت في يد لاعب بطاقات مسجّلة عليها الكلمة "تشويش"، فقط – ففي الإمكان لعبها بالصورة العادية.

## ×× تلخيص - متى يتم وضع بطاقات في غير دورك ××

في حالتين:

- التدخّل - عندما يذكر لاعب مصطلحاً موجوداً على إحدى بطاقتك يُسمح لك أن تضع البطاقة وتواصل الحكاية.
- التشويش - عندما يضع لاعب بطاقة وتقوم باستبدالها ببطاقة تشويش من الفئة نفسها وتواصل الحكاية.

## ×× تلخيص – متى تؤخذ بطاقات من الصندوق ××

في حالتين:

- عندما يقوم لاعب بتمرير دوره من خلال قول كلمة "تمرير" يُسمح له باستبدال إحدى البطاقات التي في يده بطاقة من الصندوق.
- عندما يضع لاعب بطاقة تشويش في دور لاعب آخر - يجب على اللاعب الذي شوّش عليه أن يأخذ بطاقة أخرى من الصندوق.

## نهاية اللعبة

اللاعب الأخير الذي يضع بطاقة يجب أن يواصل الحكاية حتّى وصلها بالنهاية المعطاة في بطاقة النهاية التي تمّ سحبها. سيطراً، أحياناً، وضع سيظلّ فيه بعد كبير حتّى النهاية - في هذه الحالة اللاعبون الآخرون يشجّعون لمساعدة اللاعب الأخير ليصل إلى النهاية بالأسئلة والاقتراحات.

## ×× قواعد ونصائح لألعاب صغيرة ناجحة ××

### قواعد للحفاظ على تسلسل الحكاية ومضمونها

الهدف من اللعبة هو النجاح في أن نحكي معاً حكاية سلسلة، متسلسلة، وذات معنى، ولذلك من المجدي الاستعانة بالقواعد التالية:

- لا تمكن مناقضة أقوال قيلت من قبل في الحكاية. إن أيّ تغيير عمّا حكى من قبل يتطلب شرحاً منطقيّاً - اللاعبون يشجّعون لمساعدة الراوي على تصحيح أيّ عدم توحيد ينشأ من خلال أسئلة موضحة.
- كلّ بطاقة يتمّ وضعها يجب أن تكون متعلّقة بالحكاية بمعنى ما. للقيام بذلك من المطلوب أن تُحكى جملتان كاملتان بين وضع بطاقة ووضع تلك التي تأتي بعدها.

• الامتناع عن الإضافات - قاعدة مشمولة في القاعدة السابقة، لكنّها تستأهل أن تُذكر على حدّة - إمتنعوا عن إنزال بطاقات بتسلسل، واحدة

تلو الأخرى - "وهم تنزّهوا في حيفا، أمّ الفحم، والبحر الميت"، أو "وعندها سبح في البحر، رقص حافياً، وأكل من صحن صديقه". إن ذلك، ببساطة، يعطي معنى وعمقاً أقلّ لكلّ واحدة من البطاقات وللحكاية كلّها، وحسب خبرتنا، إنّه يخلق تجربة انطباعية أقلّ انبساطاً.

- قاعدة ثلاثة الـ'آه..'- عندما ترون أنّ لاعباً قد بدأ بالتلعثم بالقول 'آه..، و...، آه..، آها...، من المجدي تشجيعه على أن يقول "تمرير" وأن يستغني عن دوره، وأن يسمح للحكاية بالاستمرار والجريان بحريّة أو مساعدته بالأسئلة.

## ×× نصائح خاصّة باللعب ××

- حاولوا صيغاً مختلفة من القوانين - مع بطاقات تشويش منفصلة وبدونها، حيث إنّ كلّ لاعب يضع - في دوره - بطاقتين وليس ثلاثاً، حيث كلّ لاعب يضع - في دوره - ثلاث بطاقات لكنّه يأخذ واحدة أيضاً، بدون تشويشات ألبتّة. جدوا القوانين الأكثر متعة ومعنى بالنسبة إليكم.
- ساعدوا بعضكم بعضاً من خلال الأسئلة (حتّى عندما يتعثّر لاعب، وحتّى عندما يظهر عدم توحيد في القصة).
- في الإمكان توجيه جهة الحكاية من خلال "التحضير للمستقبل" - ذكر مصطلحات موجودة في يدكم كأحلام، برامج للمستقبل، أفكار، مخاوف، للشخصيّات في الحكاية، لكن بدون لعبها بعد. حيث إنّ عندما تأتي اللعبة إلى نهايتها ستكونون جاهزين بطاقة حلمت بها البطلة كلّ تلك السنوات.
- بالنسبة إلى قسم من بطاقات البداية يمكن التطرّق كخلفية معطاة للحكاية، وليس بالضرورة كبداية الحكاية.
- الأمر الجوهريّ هو الاستمتاع.

### الصيغة - مع بطاقات تشويش منفصلة

في الإمكان لعب اللعبة بصيغة مع بطاقات تشويش منفصلة - بهذه الصيغة بعد توزيع بطاقات الحكاية يُعطى كل لاعب بطاقة تشويش منفصلة (بطاقة مسجّل عليها تشويش فقط، وليست بطاقة حكاية). هذه البطاقات تُلعب (تُوضع) دائماً مع ضمّ بطاقة حكاية، حيث إنّ ضمّ بطاقة التشويش يجعل بطاقة الحكاية تتصرّف مثل بطاقة حكاية مسجّلة عليها كلمة "تشويش".  
إنّبهوا! في هذه الصيغة في إمكان اللاعبين أن يخسروا في اللعبة إذا ظلّ هناك لاعب وفي يده بطاقة تشويش منفصلة!

### الصيغة - توزيع كميّة ثابتة من البطاقات من كلّ فئة

يتمّ في هذه الصيغة، مسبقاً، توزيع البطاقات إلى علب حسب فئاتها. وبعد ذلك يتلقّى كلّ لاعب بطاقة شخصيّة واحدة، بطاقة مكان واحد، بطاقة حادث واحد، بطاقة فعاليّة واحدة، وبطاقة غرض واحد. وبعد ذلك يتمّ تشكيل كومة من البطاقات من خلال أخذ 1 بطاقة وصف، 3 بطاقات حيوان، و 3 بطاقات طعام. يتمّ خلط كومة واحدة ويتمّ التوزيع بشكل عشوائي بطاقة واحدة لكلّ لاعب. ولصندوق البطاقات يتمّ أخذ بطاقة واحدة من كلّ فئة وخطها.

### ×× لكن من يربح؟ ××

الجميع يربحون، إذا نجحتم في الوصول، معاً، إلى نهاية الحكاية بشكل متسلسل وممتع.

