

תיקון - משחק צדק מעברי

הוראות המשחק

למי מיועד המשחק?

3, 4 או 6 שחקניות מגיל 12 ומעלה.

המשחק כולל

- לוח משחק.
- 6 קלפי דמויות.
- קלף "חרם בינלאומי".
- קלף "שלום".
- 20 קלפי "אירוע".
- 14 קלפי "אירוע שלאחר שלום".
- 10 קלפי "ממשלה עוינת".
- 10 קלפי "ממשלה אוהדת".
- 8 קוביות משחק.
- 20 חיילי משחק לסימון פעילות- 15 קטנים לסימון פעילה אחת ו-5 גדולים לסימון חמש פעילות.
- 22 אבני משחק לסימון כסף - 15 בשווי מטבע אחד ו-10 בשווי חמישה מטבעות.
- 20 אבני משחק לסימון מוראל.
- 35 סמנים לפרויקטים שבוצעו.
- 5 סמנים למדדי שנאה, מודעות, דעת קהל, מלחמה ושלום.
- 3 סמני -1/+1 להצבה בצמוד למדדים כמעקב לשינוי מדדים אחת לתור.
- עץ המסמן את השחקנית הראשונה בסיבוב.

לפני תחילת המשחק, קראו יחד את סיפור הרקע המצורף בסוף חוברת ההוראות.

סידור המשחק

- ערבבו את קלפי "אירוע", "ממשלה עוינת" ו-"ממשלה אוהדת" והניחו עם הפנים כלפי מטה במקומות המתאימים על הלוח.
- הניחו את קלפי "חרם בינלאומי" ו"הסכם שלום" עם הפנים כלפי מטה במקומות המתאימים על הלוח.
- הניחו את אבני המשחק המסמנות כסף ואת החיילים המסמנים פעילות בשתי ערימות מחוץ ללוח המשחק.
- הציבו סמנים במיקומים ההתחלתיים על המדדים שעל הלוח: "שנאה" ב-3, "מודעות" ו-"דעת קהל" ב-1, "מלחמה" ו-"שלום" ב-0.
- בחרו דמות עבור כל שחקנית (באופן אקראי או על פי בחירה).
- קבעו מי השחקנית הראשונה ותנו לה את סמן השחקנית הראשונה בסיבוב.

מטרת המשחק

"תיקון: משחק צדק מעברי" הוא משחק שיתופי בו אתן מגלמות פעילות בארגון לשינוי חברתי במדינת אוקיינה, ארצם של אנשי העץ ואנשי הים, בה שולטים אנשי הים. במשחק תבצעו פרויקטים שונים המיוצגים על עץ התיקון החברתי שעל הלוח.

- **ניצחון במשחק** - מתרחש כאשר החברה עברה שינוי יסודי ומצבה שוויוני וצודק - מתבטא בביצוע הפרויקט האחרון, הגבוה ביותר בעץ התיקון החברתי.
- **הפסד במשחק** - מתרחש באחד משני מצבים: כאשר דמות מאבדת את כל נקודות המורל שלה, מפסיקה את פעילותה החברתית ועוזבת את הארגון; או כשמדד המלחמה מגיע למקסימום שלו ופורצת במדינה מלחמה.

המדדים שעל הלוח

מייצגים היבטים שונים של המצב החברתי.

- **מדד המודעות** מתאר עד כמה אזרחי אוקיאנה מודעים למצבם של אנשי העץ. רמת המודעות משפיעה על כמות הפעילות שניתן לגייס לארגון.
- **מדד דעת הקהל** מתאר את מידת העניין של ארגונים מחוץ לאוקיאנה במצבם של אנשי העץ. רמת דעת הקהל משפיעה על כמות הכסף שניתן לגייס לארגון.
- **מדד השנאה** מתאר עד כמה אנשי העץ שנואים באוקיאנה. רמת השנאה משפיעה על הסיכוי שביצוע פרויקט תיקון יגרור **בְּקֵלָאש** - תגובת נגד חריפה המורידה את המורל של הדמות.

איך משחקות?

המשחק נחלק לשני שלבים:

- **שלב האירועים** - מייצג שנה אחת בעולם המשחק. בשלב זה מתרחשים אירועים שונים במדינה.
- **שלב השחקניות** - מייצג שנת פעילות של הארגון. בשלב זה השחקניות מבצעות פעולות לפי תור.

שלב האירועים

בסיבוב המשחק הראשון, שלב האירועים יכלול רק את סעיף 2 מרשימה זו.
בסיבובי המשחק הבאים, יש לבצע את הפעולות הבאות, לפי הסדר:

1. הסירו את כל החיילים מבנק הפעילות של הארגון - פעילות מגויסות לשנת פעילות אחת בלבד השווה לסיבוב משחק אחד.
2. שלפו קלף אירוע אחד, הקריאו אותו בקול רם ושנו את המדדים בהתאם לתוצאות האירוע.
3. בדקו אם ישנם פרויקטים פעילים שמשנים מדדים אחת לתור - אם כן, הזיזו את המדדים בהתאם.
4. בדקו האם קיימים קלפי "ממשלה אוהדת" או "ממשלה עוינת" עם פרויקטים ממשלתיים מתמשכים. אם כן, הניחו אותם במשבצות המיועדות לכך על הלוח.
5. בדקו האם קיימים קלפי "ממשלה אוהדת" או "ממשלה עוינת" שאינם מתמשכים, כשפניהם כלפי מעלה. אם כן, הפכו אותם והחזירו לתחתית הערימה.
6. בדקו האם פניו של קלף "חרם בינלאומי" כלפי מעלה. במידה שכן, הפכו אותו כשפניו כלפי מטה.
7. העבירו את העץ המסמן מי השחקנית הראשונה בסיבוב למי ששיחקה שנייה בסיבוב הקודם - זוהי השחקנית הראשונה בסיבוב השחקניות המתחיל כעת.

שלב השחקניות

שלב זה כולל סיבוב משחק ובו תור לכל שחקנית. בסיבוב ישנן 12 פעולות המחולקות שווה בשווה לפי מספר השחקניות:

- כשיש 3 שחקניות, כל שחקנית מבצעת 4 פעולות בתור.
 - כשיש 4 שחקניות, כל שחקנית מבצעת 3 פעולות בתור.
 - כשיש 6 שחקניות, כל שחקנית מבצעת 2 פעולות בתור.
- בתורה, השחקנית מבצעת את כל הפעולות שלה בזו אחר זו, ולאחר מכן התור עובר לשחקנית הבאה.

פעולות אפשריות:

1. **גיוס כסף** - גלגלי מספר קוביות השווה למספר במדד דעת הקהל, והשווי את התוצאות למספר ליד "גיוס כסף" בקלף הדמות שלך. על כל קובייה בה השגת מספר שווה למספר בקלף הדמות או גבוה ממנו - הצלחת לגייס מטבע כסף אחד. הניחי את הכסף שגייסת בבנק הארגון שעל הלוח.

• שימו לב - כסף נשאר בבנק הארגון מסיבוב לסיבוב.

2. **גיוס פעילות** - גלגלי מספר קוביות השווה למספר במדד המודעות, והשווי את התוצאות למספר ליד "גיוס פעילות" בקלף הדמות שלך. על כל קובייה בה השגת מספר שווה למספר בקלף הדמות או גבוה ממנו - הצלחת לגייס פעילה אחת. הניחי את הפעילות שגייסת בבנק הארגון שעל הלוח.

• שימו לב - פעילות מגויסות לשנת פעילות אחת בלבד (סיבוב אחד) ולאחר מכן עוזבות ולא ניתן להשתמש בהן לפרויקטים עתידיים.

3. **ביצוע פרויקט תיקון** - ניתן לבצע כל פרויקט המופיע על הלוח בתנאי שבוצעו כל הפרויקטים המובילים אליו בהכרח - אלה המופיעים מתחתיו ומחברים אליו בקו רציף. אם מובילים אליו פרויקטים המחברים בקו מקווקו, ניתן לבחור איזה מהם לבצע. ביצוע פרויקט כולל ארבעה שלבים:

א "תשלום" כמות הפעילות והכסף הדרושה (הסרת החיילים ואבני המשחק מבנק הארגון והחזרתם לערימות מחוץ ללוח המשחק).

ב סימון שהפרויקט בוצע באמצעות טוקן.

ג שינוי מדדים בהתאם להשפעות הפרויקט.

ד בדיקת **בְּקֵלָאשׁ**: גלגלי קובייה אחת - אם המספר נמוך מהמספר שבמדד השנאה, הפרויקט עורר בקלאש, כלומר תגובת נגד קשה מצדם של אזרחים, ארגונים שונים או הממשל במדינה. אם היה בקלאש, הדמות מאבדת נקודת מורל אחת. שימי לב – השבת נקודות מורל מתאפשרת רק עד למספר ההתחלתי שלהן.

ניתן לבצע שוב חלק מהפרויקטים, אך לעתים במחיר גבוה יותר. המחיר לביצוע הראשון מצוין משמאל לקו הנטוי, ומימין לו המחיר לביצועים חוזרים. אם מימין לקו הנטוי מופיע הסימן -, לא ניתן לבצע את הפרויקט שוב. אם מופיע מספר אחד בלבד, המחיר זהה לכל ביצוע נוסף.

בנוסף לפעולות אלה, במהלך התור ניתן להשתמש ביכולת מיוחדת המופיעה על קלף הדמות. שימוש ביכולת המיוחדת לא עולה לשחקנית פעולה.

לאחר שהשחקנית ביצעה את כל הפעולות המותרות לה בתורה, התור עובר לשחקנית הבאה אחריה. כאשר כולן סיימו את תורן מסתיים סיבוב זה של המשחק, וסיבוב המשחק הבא נפתח בשלב אירועים חדש.

קלפי ממשלות וחרם

ברגעים מסוימים במשחק, יכולה לעלות ממשלה עוינת או אוהדת כלפי הארגון שלך ומטרותיו. לממשלות אלה השפעה מכרעת על ההתקדמות במשחק ועל הסיכויים לנצח או להפסיד בו.

ממשלה עוינת

ממשלה עוינת עולה במדינה כאשר השנאה עוברת את המקסימום של מדד השנאה, כלומר, מעל 6. ברמת הקושי הרגילה, לאחר 4 ממשלות עוינות מתרחשת מלחמה במדינה שמשמעה הפסד במשחק.

אם עולה ממשלה עוינת, בצעו את הפעולות הבאות לפי הסדר:

1. שלפו קלף ממשלה עוינת מראש הערימה והניחו אותו על אותה ערימה כשפניו כלפי מעלה.
2. הקריאו את הקלף בקול רם ושנו את המדדים בהתאם לכתוב בו.
3. העלו את מדד המלחמה ב-1.

ממשלה אוהדת

ממשלה אוהדת עולה במדינה כאשר המודעות עוברת את המקסימום של מדד המודעות, כלומר, מעל 6 במצב הרגיל ומעל 8 לאחר חתימת הסכם שלום. ברמת הקושי הרגילה, לאחר 4 ממשלות אוהדות נחתם הסכם שלום, אירוע המשנה את חוקי המשחק באופן שיוסבר להלן.

אם עולה ממשלה אוהדת, בצעו את הפעולות הבאות לפי הסדר:

1. שלפו קלף ממשלה אוהדת מראש הערימה והניחו אותו על אותה ערימה כשפניו כלפי מעלה.
2. הקריאו את הקלף בקול רם ושנו את המדדים בהתאם לכתוב בו.
3. בדקו האם נחתם כבר הסכם שלום. אם כן, עצרו כאן. אם לא, העלו את מדד השלום ב-1.
4. בדקו מה המספר במדד השלום. אם הוא מתחת למקסימום, עצרו כאן. אם הוא הגיע למקסימום של המשיכו בפעולות הבאות:
5. הפכו את קלף "הסכם שלום" לצדו השני ופעלו בהתאם לכתוב בו.
6. ערבבו את קלפי "אירוע לאחר שלום", והניחו אותם במקום המתאים על הלוח במקום חבילת קלפי האירוע הרגילים (הוציאו חבילה זו מהמשחק).

חרם בינלאומי

חרם בינלאומי מתרחש כאשר דעת הקהל עוברת את המקסימום של מדד דעת הקהל, כלומר, מעל 6 במצב הרגיל ומעל 8 לאחר חתימת הסכם שלום. במקרה כזה, הפכו את קלף "חרם בינלאומי" לצדו השני. כשיש חרם בינלאומי אין צורך לגלגל בקלאש בעת ביצוע פרויקטים.

שימו לב

- קלפי ממשלות מכל סוג וקלף החרם יכולים להישלף רק פעם אחת בסיבוב. לדוגמה, אם במהלך הסיבוב נשלף קלף ממשלה עוינת, ולאחר מכן, באותו סיבוב, שוב השנאה עלתה מעל למקסימום, אין לשלוף קלף ממשלה עוינת נוסף.
- אם באותה פעולה עולות ממשלה עוינת ואוהדת יש לשלוף את שני קלפי הממשלות, ראשית ממשלה עוינת ולאחר מכן ממשלה אוהדת.
- אם באותה פעולה עולה ממשלה עוינת ומתרחש חרם בינלאומי - יש ראשית להפוך את קלף החרם ולאחר מכן לשלוף קלף ממשלה עוינת.
- בכל התייחסות להשפעות של ממשלות "עד סוף הסיבוב" – השפעה זו נמשכת עד שהקלף מוסר מראש הערימה.

"יום אחד הופיע הירח בשמי הליל וקרא לעבר הים. והים, בתגובה לקריאה, עלה, עלה על האדמות, על העצים וההרים, מטביע את כל אשר היה מלפניו. עתה האדמות מורעלות, העצים נדמים כמתים, גזעיהם מנוונים, עליהם נשרו זה מכבר. אך עמוק במחשכים, במקום שאין איש רואה, שורשי העצים יונקים מים טובים ממעינות העבר, מתחזקים לקראת היום בו הירח ייסוג והשמש תשוב ותעלה, בו הים יתייבש והעצים יחזרו לבלב ולפרוח על פני האדמה הטובה"

תיקון: משחק צדק מעברי

סיפור הרקע

בארץ רחוקה חיו שני עמים, אנשי העץ ואנשי הים. אנשי העץ שגרו ביערות על עצים גדולים ורחבים, ואנשי הים גרו בקרבת החופים. בימי קדם אנשי הים היו למיעוט, ולמרות שהם זכו ליחס סביר, הם היו נתונים לחסדיהם של אנשי העץ שהחזיקו בשלטון.

יום אחד הופיעו בחופי הארץ ספינותיהם של אנשי הירח, החיים במדינות רחוקות מעבר לים. אנשי הים החלו לסחור איתם, כדי לקבל גישה לטכנולוגיות החדשניות שלהם. בתמורה לסודות הטכנולוגיים שלהם, אנשי הירח דרשו שיסופקו להם עבדים, וחלק מאנשי הים התפתו, פלשו ליערות וחטפו רבים מאנשי העץ כדי למכור אותם לאנשי הירח. לאחר מכן, אנשי הירח הקימו מנסרות ומפעלי עיבוד עץ ביערות, העבירו את אנשי העץ כפועלים בתנאי עבדות, והשתמשו באנשי הים כמנהלים. אנשי הירח תמכו בהקמת ממשל שהורכב כולו מאנשי ים, ובמתן השם "אוקיאנה" למדינה. הם אף גיבו את חוסר השוויון החברתי במחקרים מדעיים המוכיחים שאנשי הים עליונים על אנשי העץ.

לאחר כמה שנים, אנשי הירח החליטו לעזוב את אוקיאנה. קבוצת אנשי ים פחדו שאנשי העץ ינצלו את המצב כדי לנקום בהם, וסחפו חלק גדול מציבור הים לבצע מה שהם כינו "מבצע גיזום" – הם גירשו רבים מאנשי העץ מהמדינה וכתרו את רוב העצים שלהם שעוד נותרו ביערות, כולל את מרבית העצים הקדושים. מאז, אנשי העץ מכנים את המאורעות "הכריתה הגדולה".

כיום, שנים רבות לאחר מכן, אוקיאנה נשארה שסועה תרבותית ופוליטית. אנשי הים מחזיקים בעמדות כוח בממשל ובתרבות ובמרבית ההון במדינה. אנשי עץ רבים נמצאים בגלות ואינם מורשים לחזור לארצם, ואלה שחיים באוקיאנה נמצאים תחת דיכוי ונשללות מהם זכויות אדם בסיסיות. למרות שכבר הוכח מעל לכל ספק כי המחקרים של אנשי הירח היו גזענות בתחפושת של מדע, אנשי ים רבים עדיין מחזיקים באמונה שהם עליונים על אנשי העץ.

אתן חברות בארגון הפועל לשינוי חברתי במדינה על פי גישת הצדק המעברי. כפי שידוע לכן, שינוי חברתי אמיתי הוא תהליך ארוך הדורש מחויבות ארוכת שנים, דבקות במטרה, חשיבה אסטרטגית ותושייה. המשאבים העומדים לרשותן הם פעילות, אותן ניתן לגייס כנגזרת של המודעות הציבורית במדינה למצב החברתי הבלתי צודק; וכסף, אותו ניתן לגייס כנגזרת של דעת הקהל הבינלאומית. בנוסף, כל פרויקט לתיקון חברתי שתבצעו עלול לזכות בתגובה שלילית חמורה, כנגזרת של רמת השנאה במדינה כלפי הציבור העצי. תגובה שכזו מורידה את המורל שלכן, משאב נפשי חשוב שאם יאזל – גם יגרום לסיום הפעילות שלכן ולסגירת הארגון. מטרתכן היא לעלות בעץ התיקון החברתי עד ביצוע הפרויקט האחרון המסמל את השלמת תהליך הריפוי של המדינה.

"העץ כל כולו שאיפה לשמיים - לעדן .
הים - כל כולו שאיפה למצולות - לגיהנום"

"עץ טוב לדבר אחד ולדבר אחד בלבד, בני -
לחמם אותך בחורף הקר"