

×× לרקום סיפור - הוראות המשחק ××

לשחק עם:

2 עד 6 משתתפים מגיל 12 ומעלה.

המשחק כולל:

170 קלפי סיפור המחולקים ל 8 קטגוריות.
התפלגות קלפי הסיפור: 27 קלפי מקום, 24 קלפי תיאור, 32 קלפי אירוע, 25 קלפי פעולה, 23 קלפי דמות, 19 קלפי חפץ, 10 קלפי חיה ו 10 קלפי אוכל.
30 קלפי מסגרת לסיפור המחולקים ל 3 סוגים: 15 קלפי סוף, 9 קלפים בעלי התחלה וסוף, ו 6 קלפי התחלה. ובנוסף 12 קלפי הפרעה צהובים.

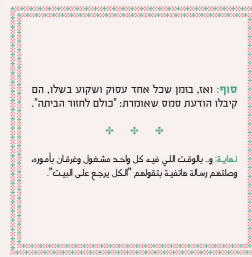
×× סוגי קלפים ××



קלף הפרעה צהוב



קלף סיפור



קלף מסגרת מסוג סוף או בקיצור, קלף סוף

×× בקצרה ××

השחקנים מספרים ביחד סיפור במטרה להגיע מן ההתחלה ועד הסוף הנתונים בקלף המסגרת ששלפו, תוך מעבר בכל קלפי הסיפור שקיבלו ביד שלהם.

מה המטרה?

שכל השחקנים ישחקו (יניחו) את כל קלפי הסיפור שלהם והשחקן האחרון שמשחק (מניח) קלף יחבר את הסיפור בצורה קוהרנטית אל הסוף הנתון על ידי קלף המסגרת שנשלף.

×× **שלוש ארבע ו...** ××

ערבבו היטב את חבילת קלפי הסיפור (לא כולל 12 קלפי הפרעה הצהובים) וחלקו קלפים לכל משתתף לפי הכלל הבא:

2 שחקנים - 7 קלפי סיפור.

3 שחקנים - 6 קלפי סיפור.

4-6 שחקנים - 5 קלפי סיפור.

הציבו את יתרת קלפי הסיפור בצד כקופה (כשפניהם כלפי מטה).

ערבבו את חפיסת קלפי המסגרת ושלפו קלף מסגרת באקראי.

אם קלף המסגרת שנשלף הוא קלף שרשומה בו רק התחלה - שלפו קלפי מסגרת נוספים עד לקבלת קלף סוף. במקרה זה שחקו הן עם קלף ההתחלה והן עם קלף הסוף שקיבלתם.

בחרו בשחקן ראשון שיפתח בסיפור (אפשר לבחור בשחקן שבגדיו הצבעוניים ביותר).

אם ישנה התחלה, השחקן הראשון מתחיל מלהקריא אותה. אם לא, הוא מתחיל כראות עיניו, ומספר סיפור. בסיפור זה הוא מנסה לשחק (להניח) את קלפי הסיפור שלו.

הנחת קלפי סיפור

כל שחקן בתורו ממשיך את הסיפור ומנסה לכוון את הסיפור כך שיזכיר את המושגים הנמצאים על קלפי הסיפור שביד שלו. כשהוא מזכיר מושג מן הקלפים שבידו, הוא מניח את הקלף כשפניו גלויים לצד הקלף האחרון שהונח. לאחר הנחת 3 קלפי סיפור, תורו נגמר, והתור עובר לשחקן היושב מימינו.

×× הוראות לגבי הנחת קלפים ××

שינוי זמנים וגופים - זכר נקבה יחיד רבים
כאשר מניחים קלף סיפור מותר לשנות את מינו, גופו וזמנו. כך למשל בהנחת הקלף «מסריח» ניתן לומר «הוא היה מסריח כמו...», אך גם «היא התחילה להסריח כמו...», או «הם הסריחו כמו...».

פס

אם השחקן לא מצליח להמשיך את הסיפור ולהניח 3 קלפי סיפור - הוא יכול לומר «פס» ולהעביר את תורו לשחקן הבא. במקרה זה הוא רשאי להחליף קלף אחד מידו בקלף מחפיסת קלפי הסיפור.

קלפי סיפור אשר שלושה מקפים נמצאים

בסופם

בסוף חלק מקלפי הסיפור רשומים שלושה מקפים. לדוגמא: «מקום- -». כאשר משחקים קלפים אלו על השחקן שמניח את הקלף להמציא מושג ספציפי מן הסוג הכללי הנתון בקלף. כך למשל כשמונח הקלף «מקום- -» ניתן לומר «ארצות הברית», «בניין משרדים», «מרפסת».

התערבות

שחקנים אחרים יכולים להתערב בסיפור של שחקן מסוים כאשר הוא מזכיר מושג הנמצא על קלף מן היד שלהם. במקרה זה, התור עובר אליהם, הם מניחים את הקלף שהוזכר וממשיכים בסיפור. כך למשל, אם זהו תורו של שחקן א' והוא מספר «והאישה נזכרה בימים בהם הייתה ילדה ולמדה בבית הספר», ולשחקן ב' יש קלף «אוניברסיטה לבית ספר», שחקן ב' יכול להניח את קלף בית הספר - במצב זה התור עובר אליו והוא ממשיך בסיפור.

קלפי הפרעה

קלפי הפרעה מגיעים בשני סוגים -



קלף הפרעה צהוב -
הניחו קלף זה ביחד עם
קלף סיפור רגיל ליצירת
קלף הפרעה



קלף הפרעה - הניחו
קלף זה בתורו של שחקן
אחר במקום קלף מאותה
הקטגוריה שהוא בדיוק
הניח.



×× סיכום - מתי לוקחים קלפים מהקופה ××

בשני מקרים:

- כאשר שחקן מעביר את תורו על ידי אמירת פס - מותר לו להחליף את אחד הקלפים שבידו בקלף מן הקופה.
- כאשר שחקן מניח קלף הפרעה בתורו של שחקן אחר - על השחקן שהפריעו לו לקחת קלף נוסף מן הקופה.

×× סיום המשחק ××

השחקן האחרון שמניח קלף צריך להמשיך את הסיפור עד לחיבורו לסוף הנתון בקלף הסוף שנשלף. לעיתים יקרה מצב שבו עדיין יישאר מרחק רב עד לסוף - במצב זה השחקנים האחרים מעודדים לעזור לשחקן האחרון להגיע אל הסוף בשאלות והצעות.

×× כללים וטיפים למשחקיות מוצלחת ××

כללים לשמירה על קוהרנטיות ומשמעות הסיפור

- מטרת המשחק היא להצליח לספר ביחד סיפור קולח, קוהרנטי ומשמעותי, לכן כדאי להעזר בכללים הבאים:
- אי אפשר לסתור דברים שנאמרו קודם בסיפור. כל שינוי מן המסופר קודם דורש הסבר הגיוני - שחקנים מעודדים לעזור למספר לתקן כל חוסר אחידות שעולה דרך שאלות מבהירות.
- כל קלף שמניחים צריך להיות קשור לסיפור באיזשהו מובן. כדי לעשות זאת נדרש שיסופרו שני משפטים שלמים בין הנחת קלף להנחת הבא אחריו.

א. קלפי סיפור אשר רשומה עליהם המילה «הפרעה».
ב. קלפי הפרעה צהובים אשר משתמשים בהם לאחת הואריאציות של המשחק - קלפים אלו משוחקים תמיד בצירוף עם קלף סיפור, כאשר צירוף קלף הפרעה גורם לקלף הסיפור להתנהג כמו קלף סיפור שרשומה עליו המילה «הפרעה».

קלפי «הפרעה» אינם יכולים להיות מונחים בצורה הרגילה, וחייבים להיות משוחקים (מונחים) בצורה שמחליפה קלף של שחקן אחר. כלומר: קלף הפרעה כזה יכול להיות מונח רק באמצע תורו של שחקן אחר, בדיוק לאחר שזה הניח קלף מאותה קטגוריה של קלף הפרעה. קלף ההפרעה מונח על גבי הקלף שהוא מחליף, והשחקן שתורו נקטע לוקח קלף סיפור נוסף מן הקופה.

כך למשל, אם זהו תורו של שחקן א' לספר ולשחקן ב' יש קלף «הפרעה - פלאחית» (קלף אשר רשומה עליו המילה «הפרעה» מקטגוריית דמות), ושחקן א' בדיוק מניח קלף דמות «פעילת מאבק לא אליים» באומרו «ומי שענתה לטלפון הייתה פעילת מאבק לא אליים», שחקן ב' יכול לומר - «רגע! זו לא הייתה פעילת מאבק לא אליים. זו בעצם הייתה פלאחית!», באומרו זאת הוא מניח (משחק) את קלף ה «הפרעה - פלאחית» שבידו על גבי קלף «פעילת מאבק לא אליים» שהונח, ושחקן א' צריך לקחת קלף נוסף מן הקופה. לאחר מכן שחקן ב' ממשיך בסיפור ויכול להניח 2 קלפים נוספים.

אם נותרו ביד שחקן רק קלפים שרשומים עליהם המילה «הפרעה» - ניתן לשחקם בצורה הרגילה.

סיכום - מתי מניחים קלפים לא בתור שלך

בשני מקרים:

- התערבות - כאשר שחקן אחר מזכיר מושג הנמצא על אחד הקלפים שלך מותר לך להניחו ולהמשיך בסיפור.
- הפרעה - כאשר שחקן מניח קלף ואתה מחליף אותו בקלף הפרעה מאותה קטגוריה וממשיך בסיפור.

- הימענות משרשור - כלל הכלול בכלל הקודם אך ששווה להזכירו בנפרד - הימענו מהורדת קלפים בסדרה אחד אחרי השני - «והם טיילו בחיפה, אום אל פחם וים המלח», או «ואז הוא שחה בים, רקד יחף, ואכל מהצלחת של החבר שלו». זה פשוט נותן פחות משמעות ועומק לכל אחד מן הקלפים ולסיפור כולו, ולפי נסיוננו, יוצר חווייה פחות כיפית.
- כלל שלושת 'האה...' - כאשר רואים כי שחקן מתחיל לגמגם ולומר 'אה...'; 'א...'; 'אה...'; 'אההה...'; כדאי לעודד אותו לומר פס ולוותר על תורו ולאפשר לסיפור להמשיך לזרום בחופשיות או לעזור לו בשאלות.

טיפים משחקיים

- נסו ואריאציות שונות של החוקים - עם קלפי הפרעה נפרדים ובלעדיהם, כאשר כל שחקן מניח בתורו שני קלפים ולא שלושה, כאשר כל שחקן מניח בתורו שלושה קלפים אך גם לוקח אחד, בלי הפרעות בכלל. מצאו את החוקים שהכי כיפיים ומשמעותיים עבורכם.
- עזרו אחד לשנייה דרך שאלות (גם כאשר שחקן נתקע, וגם כאשר חוסר אהידות מתגלה בסיפור).
- ניתן לכוון את כיוון הסיפור על ידי «הכנה לעתיד» - הזכרת מושגים שיש לכם ביד כחלומות, תכניות לעתיד, מחשבות, פחדים, של הדמויות בסיפור אך בלי לשחק אותם עדיין. כך כשיגיע סוף המשחק, תהיו מוכנים עם קלף שהגיבורה חלמה עליה כל השנים.
- לחלק מקלפי ההתחלה ניתן להתייחס כרקע הנתון לסיפור ולא דווקא כהתחלת הסיפור.
- העיקר הוא להנות.

** ואריאציות **

ואריאציה - עם קלפי הפרעה נפרדים
ניתן לשחק במשחק בואריאציה עם קלפי הפרעה נפרדים -

בואריאציה זו לאחר חלוקת קלפי הסיפור נותנים לכל שחקן קלף הפרעה נפרד (קלף אשר רשום עליו הפרעה בלבד ואינו קלף סיפור). קלפים אלו משחקים (מניחים) תמיד בצירוף עם קלף סיפור, כאשר צירוף קלף ההפרעה גרום לקלף הסיפור להתנהג כמו קלף סיפור שרשומה עליו המילה «הפרעה».

שימו לב, בואריאציה זו השחקנים יכולים להפסיד במשחק אם שחקן נשאר ובידו קלף הפרעה נפרד!

ואריאציה - חלוקה של כמות קבועה של קלפים מכל קטגוריה
בואריאציה זו מחלקים מראש את הקלפים לחפיסות לפי הקטגוריות שלהם. לאחר מכן כל שחקן מקבל קלף דמות אחת, קלף מקום אחד, קלף ארוע אחד, קלף פעולה אחת וקלף חפץ אחד. לאחר מכן יוצרים ערימה של קלפים על ידי לקיחת 6 קלפי תיאור, 3 קלפי חיה ו-3 קלפי מאכל. מערבבים ערימה זו ומחלקים באקראי לכל שחקן קלף אחד. עבור קופת הקלפים לוקחים קלף אחד מכל קטגוריה ומערבבים.

** אבל מי מנצח? **

כולם מנצחים, אם מצליחים להגיע ביחד לסוף הסיפור בצורה קוהרנטית וכיפית.

