

# השנה השקטה

משחק של יצירת מפה וסיפור



עיצוב ונתיבה: איברי אלדר, Buried Without Ceremony  
תרגום לעברית: אלעד הן, עודד דויטש וערן אבירם  
עריכה עברית: איתי חורב  
עימוד: ענבר ברזילי  
אוקטובר 2023

לרבישת המשחק באנגלית ותמיכה ביוצרת:

<https://buriedwithoutceremony.com/the-quiet-year>

לא קריטי - פודקאסט משחקי תפקידים (שהוא גם פודקאסט על)  
על כתפי גמדים - פודקאסט ישראלי על משחקי תפקידים



## פרק ראשון: התכנסות

את, מנחת המשחק, מתבקשת לקרוא את הספרון כולו לפני המשחק. לפני ששאר המשתתפים מגיעים לשולחן, אספי את הפריטים המצוינים בהמשך והכיני את אזור המשחק כמתואר בהמשך.



### מה זה "השנה השקטה"

**השנה השקטה** הוא משחק שבו מציירים מפה ויוצרים סיפור. יחד, תשחקו קהילה הבונה עצמה מחדש לאחר ההתמוטטות. החלטותיכם יגדירו את ערכיה ואת עתידה של הקהילה הזאת, וההחלטות הללו יצוינו על המפה, שתמשיך להתפתח לאורך המשחק. על המפה תאיירו גם פריטי שטח וגם ייצוגים סמליים, ותצרו תיעוד חזותי עשיר של הארץ והאנשים הגרים בה. ביחד תשתפו פעולה בניווט גורל הקהילה, ובו זמנית תצרו עבודה בעיות ומתחים עמם היא נדרשת להתמודד.

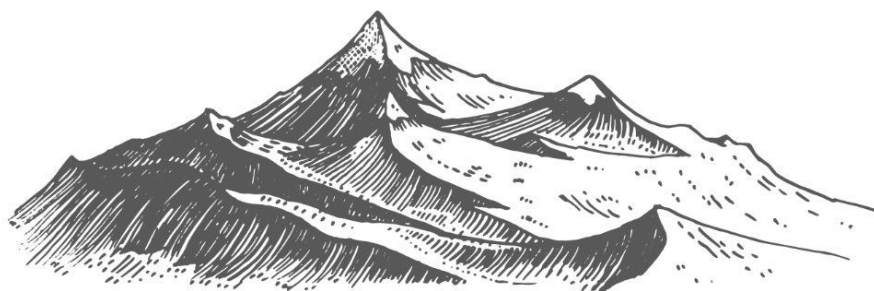
### מה צריך

כדי לשחק **השנה השקטה** יש צורך ב־2-4 שחקנים ובמספר דומה של שעות. בנוסף הכיני:

- גיליון נייר חלק לציור המפה
- כמה עפרונות או עטים
- כמה כרטיסיות ריקות
- קוביות משחק רגילות (קטנות עדיפות על גדולות)
- 20 סמני מרמור (חרוזי זכוכית או אסימוני פוקר יתאימו)
- חפיסת קלפים
- עותק אחד לפחות של דף העזר ומפתח העונות (בסוף המסמך)

## הכנת המשחק

הסירי מאזור המשחק כל חפץ לא נחוץ. השתדלי ליצור סביבה מינימליסטית. חלקי את חפיסת הקלפים לפי ארבע הצורות (לב, יהלום, תלתן, עלה) כל אחת מהן בערימה נפרדת. שימי לצידן את מפתח העונות. הניחי גיליון נייר במרכז השולחן – זו תהיה מפת האזור. סביב גיליון הנייר הניחי את שאר החפצים – עפרונות, קוביות, אסימוני המרמור, סיכום החוקים והכרטיסיות. קחי כרטיסייה אחת וחלקי אותה לשני טורים עם הכותרות **שפע**, **ומחסור**. קחי עוד כרטיסייה, כדי לרשום עליה שמות של דמויות תוך כדי המשחק.



## השנה החולפת

משחק שלם של **השנה השקטה** עשוי לארוך עד 4 שעות, כולל זמן הלימוד. אם את מעדיפה לשחק משחק קצר יותר, עשי את השינוי הפשוט הבא: לפני המשחק הוציאי 5 קלפים מכל אחת מהצורות (המייצגות את עונות השנה). הקפידי להוציא את הקלף מלך יהלום (קיץ), והקפידי להשאיר את הקלף מלך עלה (חורף).

## פרק שני: סיור שטח

כמנחת המשחק, עקבי אחר ההוראות בכתב מודגש והקריאי את השאר לשאר הקבוצה.



### סיפור הפתיחה [הקריאי בקול]

במשך תקופה ארוכה נלחמנו נגד "התנים המרים". עכשיו, שסוף סוף הצלחנו לגרש אותם, זה מה שנותר: שנה שקטה אחת. שנה אחת שבה נוכל לבנות את הקהילה שלנו מחדש וללמוד כיצד לעבוד ביחד שוב. עם בוא החורף יגיעו "רועי הכפור", ואין לדעת אם נשרוד את המפגש עימם. כשיגיעו, המשחק ייגמר. אבל אנחנו עדיין לא יודעים שזה יקרה. מה שאנחנו יודעים הוא שבעת, ברגע הזה, יש לנו הזדמנות לבנות משהו.

### הצגת כלי המשחק

עם הפריטים האלו אנחנו משחקים.

**הצביעי על גיליון הנייר הריק.** זו המפה שלנו. לפני שנתחיל לשחק נתאר את הנוף ונסכים ביחד כיצד המקום נראה. בזמן המשחק נעדכן את המפה כדי שתשקף תגליות חדשות, עימותים והחלטות. על המפה נצייר גם פני שטח וגם סמלים שמייצגים כל מה שחשוב. ננסה להימנע מכתובת מילים על גבי המפה, אך אין בעיה להשתמש בסמלים מוכרים.

במהלך המשחק כל אחד יצייר על המפה לפי תור. אין מה לדאוג לגבי איכות הציור, גם איור פשוט מאוד זה מצוין.

**הצביעי על דף העזר.** זהו הסיכום של התנהלות המשחק משבוע לשבוע. עוד רגע נסביר זאת.



**הצביעי על הקוביות.** אלו הן קוביות הפרויקטים. כאשר הקהילה מתחילה בפרויקט, נציב קובייה על המפה כדי לציין כמה שבועות ייקח לסיים אותו. בכל שבוע המספר ירד. כאשר המספר יגיע ל-0, הפרויקט יסתיים.

**הצביעי על אסימוני המרמור.** אלה אסימוני המרמור. הם מייצגים תסיסה ומתח בקהילה.

**הצביעי על חפיסת הקלפים.** חפיסת הקלפים הזאת מייצגת את השנה השקטה שלנו. כל צורה מייצגת עונה. בשלב כלשהו בחורף נשלף את הקלף מלך עלה. זה הזמן בו רועי הכפור יגיעו והמשחק יסתיים.

**ערבבי את קלפי העלה ♠ (חורף), והניחי אותם כשפניהם כלפי מטה על השולחן. ערבבי את קלפי התלתן ♣ (סתיו), והניחי אותם על גבי קלפי העלה. חזרי על כך עבור קלפי יהלום ♦ (קיץ) ולבסוף קלפי לב ♥ (אביב).**

## התפקיד שלנו

במהלך המשחק אנחנו לא שולטים בדמויות מסוימות או מגלמים אותן בסצנות. במקום זאת אנחנו פועלים ככוחות חברתיים מופשטים בתוך הקהילה. בכל רגע, כל אחד מאיתנו עשוי לייצג אישה יחידה, משפחה, או חבורה גדולה של אנשים המתאגדים תחת תפיסה משותפת. אנחנו מספרים סיפור על כוחות חברתיים וההשפעה שלהם על הארץ, לא על יחידים. בזמן שאנחנו משחקים את הקהילה, עלינו לחפש הזדמנויות להוסיף לסיפור אתגרים חדשים ומעניינים. עלינו להבטיח שתמיד יהיו החלטות קשות שצריך לקבל, ושתמיד יהיה באוויר חוסר ודאות איתו צריך להתמודד. מתוך האתגרים המעניינים שנציב לקהילה ודרכי ההתמודדות עמם יעלו מתחים שיחשפו את האופי ואת העתיד של הקהילה שלנו.

## תוואי השטח הכללי

לפני שמתחיל השבוע הראשון של המשחק עלינו להסכים על האופי הכללי של המפה שלנו. כעת נערוך דיון קצר (של שתי דקות לכל היותר) לגבי אופי האזור והאקלים בהם הקהילה שלנו ממוקמת. יכול להיות שמישהו פשוט יגיד "אולי אנחנו באזור שמזכיר את הנגב?" וכולם ינהנו בהסכמה. ברגע שהגענו להסכמה, כל אחד מאתנו יוסיף פרט אחד לגבי האזור ויצייר אותו על המפה. הציורים צריכים להיות פשוטים, כדי להותיר הרבה מקום ריק לתוספות במהלך המשחק. הקהילה עצמה צריכה להיות די גדולה על המפה ולתפוס עד שליש מגיליון הנייר. הקהילה מונה כ-60-80 חברים.

**קבעו את האופי הכללי של האזור והאקלים. תני לכל משתתף להוסיף פרט ולצייר אותו על המפה לפני שתמשיכו.**

## משאבים ראשוניים

כעת נקבע מהם המשאבים החשובים בעיני הקהילה שלנו, משאבים שיש לנו בשפע או כאלו שחסרים לנו. נחליט עליהם מראש, אבל עוד לא נצייר אותם.

כמה דוגמאות:

מים נקיים לשתייה

מחסה

דגים

בחירה במשאב הופכת אותו לחשוב. אם בחרתם "בנזין", סימן שזה משהו שהקהילה רוצה וצריכה.

### הנחי כל אחד מהמשתתפים להציע משאב אחד.

כעת נבחר אחד מהמשאבים האלו שיש לנו בשפע. מי שהציעה את המשאב הזה תצייר את השפע הזה על המפה. שאר המשאבים חסרים לנו, ושאר השחקנים יחליטו כל אחד כיצד לצייר את המחסור במשאב שהציעו. להזכירכם, אפשר להשתמש בסמלים. אנחנו עוקבים אחרי המשאבים שלנו על גבי הכרטיס.

**בחרו מהו המשאב שיש בשפע. הוסיפו את כל המשאבים למפה, וציינו אותם בכרטיס המשאבים.**

### משאבים לדוגמה

הקבוצה משחקת בכפר כורים נטוש במעמקי יער עבות. הם מציינים כמה משאבים: מים זורמים, תחבורה, וגרוטאות.

כולם מסכימים שהכי מעניין אם יש גרוטאות בשפע, והם מציירים ערימת גרוטאות על המפה. את המחסור במים זורמים הם מציירים כנקיק יבש, והמחסור בתחבורה מצוייר כמגרש חנייה ריק.

## פרק שלישי: מהלך המשחק

העבירי את חוברת ההוראות מסביב לשולחן, כך שכל משתתף יקריא חלק אחד. בסוף הפרק הזה, מתחילים לשחק.



### שבוע חדש

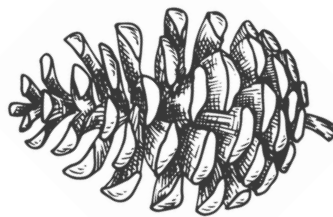
כל שבוע בשנה הוא תור אחד במשחק, שעורך שחקן אחד. התור נע מסביב לשולחן עם כיוון השעון. בזמן תורו של אחד השחקנים, השאר צופים בו בשקט, אלא אם התבקשו לתת את דעתם. כל תור אורך בערך 2-3 דקות.

בכל שבוע עוקבים אחר השלבים הבאים, לפי הסדר:

**שליפת קלף.** השחקן הפעיל שולף קלף, מוצא אותו במפתח העונות, מקריא את הטקסט בקול רם, ומחליט כיצד לענות עליו.

**הפחתת קוביות.** השחקן הפעיל מפחית את הקוביות של כל הפרויקטים באחד. פרויקטים שהסתיימו מעודכנים על המפה.

**פעולה.** השחקן הפעיל בוחר פעולה אחת לעשות: גילוי משהו חדש, עריכת דיון, או התחלת פרויקט.



## שליפת קלף

ישנם 52 קלפים, ו-52 שבועות. כנראה שלא נשחק את כולם – רועי הכפור עשויים להגיע במפתיע בכל רגע במהלך החורף.

רוב הקלפים מציעים שתי אפשרויות לבחור מתוכן, עם "או..." שמבדיל ביניהן. השחקן בוחר את האפשרות שהכי מעניינת ומתאימה בעיניו, ומקריא את הטקסט בקול רם. הקלף עשוי לשאול שאלה, לבשר חדשות רעות, או ליצור הזדמנות חדשה. השחקן ששלף את הקלף עושה את כל ההחלטות הנוגעות לגביו.

כאשר הטקסט מודגש, זוהי הוראה שצריך למלא באותו הרגע, בלי קשר למתרחש בשאר שלבי השבוע.

השחקן מוסיף איורים וסמלים חדשים על המפה כדי לשקף את השינויים שנעשו, כאשר זה מתבקש או נראה מתאים.

## הפחתת קוביות

השלב הבא הוא הפחתת הקוביות שעל המפה (אלא אם הטקסט אמר אחרת, בכתב מודגש). השחקן מסדר מחדש כל קובייה על המפה כך שהיא מציגה פאה עם מספר נמוך באחד מכפי שהיה הקודם.

אם פרויקט מגיע ל-0, הקובייה מוסרת והפרויקט הושלם. מי שהתחיל את הפרויקט מספר לכולם כיצד הוא הסתיים, ומעדכן את המפה כדי לשקף זאת. אם הפרויקט הסתיים מוקדם יותר בגלל שנאמר כך על הקלף, השחקן הנוכחי הוא זה שאומר כיצד הסתיים הפרויקט, במקום היוזם שלו.

אם קוביית פרויקט הונחה על המפה רק לפני רגע, כתוצאה ממה שנאמר על קלף, לא מפחיתים אותה השבוע. הפרויקט רק מתחיל.

פרויקט שהסתיים מושלם בדרך כלל בהצלחה. זה לא דווקא אומר שהקהילה מרוצה מהתוצאות, אבל הדברים התנהלו כמתוכנן, פחות או יותר. אם חיפשתם דבר מה, דבר מה כלשהו ימצא.

## גילוי משהו חדש

אחד משלושה סוגי הפעולות הוא גילוי משהו חדש. השחקן מציג מצב חדש: אולי זו בעיה, אולי הזדמנות, או שילוב של השניים. את המצב הזה מציירים על המפה, באופן קטן ופשוט: 3 ס"מ לכל היותר, בתוך עשר-עשרים שניות.

כאשר המשחק מתנהל על מי מנוחות ומרגיש שהקהילה שולטת במצב, אפשר להשתמש בפעולה הזו כדי להציג צרות חדשות ודילמות מעניינות. כאשר נוקבים בשמה של דמות כלשהי, אפשר לרשום אותו על כרטיסיה כדי שנזכור.

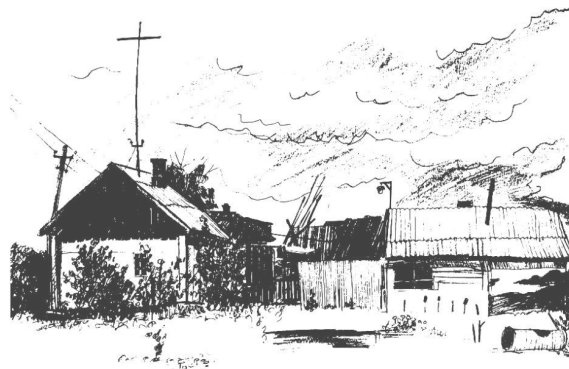
## ניהול דיון

עוד אחד משלושת סוגי הפעולות הוא עריכת דיון. אפשר לפתוח את הדיון עם שאלה או הצהרה. החל מהשחקן הנוכחי ועם כיוון השעון, כל שחקן מביא את דעתו פעם אחת, בהצהרה שאורכה משפט או שניים. אם השחקן הנוכחי פתח עם שאלה, הוא יכול לתת את דעתו אחרון. אם פתח בהצהרה, אין לו יכולת להוסיף עוד.

דיון לא מסתיים בכך שהגענו להחלטה. כולם נותנים את דעתם, וכך הדיון מסתיים. זהו האופן בו דיונים מתנהלים בקהילות: קולות רבים הדוחפים לכיוונים שונים, באופן מבולגן וללא מסקנות מספקות.

חשוב לשמור שכל אחד יגיד רק משפט או שניים. אם מישהו מרגיש צורך להרחיב עוד, הוא יכול פשוט לערוך דיון נפרד, בשבוע אחר.

כל דיון נוגע למשהו שמתרחש על המפה. כאשר הדיון מסתיים, השחקן מוסיף נקודה קטנה ליד ההתרחשות.



## התחלת פרויקט

סוג הפעולה השלישי הוא התחלת פרויקט. השחקן בוחר במצב מסויים ומכריז על מה שהקהילה עושה בעניין.

כקבוצה, החליטו במהירות כמה שבועות נדרשים להשלמת הפרויקט, בין אחד לשישה. זכרו שאתם קהילה קטנה. זה לא פשוט ולא מהיר לבנות בית או לתקן טחנת רוח. אם נראה שידרשו יותר משישה שבועות לפרויקט, צריך יהיה להשלים אותו בשלבים.

השחקן מניח קובייה על המפה, עם הפאה שמראה כמה שבועות ידרשו להשלמת הפרויקט.

### גילויים חדשים לדוגמה

יש באר מיובשת בקצה הכפר.  
שועלים חודרים לחוות כל לילה.  
הגיע לקהילה אדם שטוען שהוא נביא.

### דיונים לדוגמה

האם כדאי שנצא להתקפה נגדית על האופנוענים?  
אפשר להשתמש באוטובוס הישן כדי לשכן זמנית את הפליטים.  
אני חושב שאנחנו צריכים להפסיק לבזבז מאמצים על הגדר, ולהתמקד בבניית בתים של ממש!

### פרויקטים לדוגמה

אנחנו ממירים את פיר המכרה הנטוש למחסן לשמירה על אוכל בטמפרטורה נמוכה.  
אנחנו הולכים להוציא משלחת לבדוק את העיר שבאופק, בחיפוש אחר אוכל וניצולים.  
אנחנו יוצאים להרוג את הזאבים הפראיים.

## סמני מרמור

אם בזמן כלשהו מישהו מאיתנו מרגיש שלא שאלו את דעתו או לא התייחסו בכבוד לעמדתו, הוא יכול לקחת סמן מרמור ולשים אותו על השולחן לפניו. כך אנחנו מפגינים מתיחות וחוסר הסכמה. אם מישהו מצהיר דבר מה שאיננו מסכימים איתו, או מתחיל בפרויקט שאנחנו מתנגדים אליו, אנחנו לא מדברים – במקום זאת, אנחנו לוקחים סמן מרמור.

מרמור בדרך כלל נשאר מול השחקנים עד לסוף המשחק. זוהי תזכורת למתיחות עבר.

אם מישהו עושה משהו שאנחנו מאוד תומכים בו, משהו שיעזור לגשר על פערים ולבנות אמון, אנחנו יכולים להיפטר מסמן מרמור אחד כדי להראות שהמתיחות שוככת.

## שפע ומחסור

בתחילת המשחק יהיה לנו משאב אחד בשפע, ומחסור במשאבים אחרים. הרשימות האלו נותנות לנו הכוונה ועוזרות לנו לפרש את מצבה של הקהילה. אפשר להוסיף או להסיר פריטים מהרשימות האלו בכל רגע שבו זה נראה כמו הדבר הנכון לעשותו. אולי פרויקט שהושלם מפצה על מחסור כלשהו, או יוצר שפע. גם קלפים מסוימים יכולים להשפיע על הרשימות.

## קצב המשחק

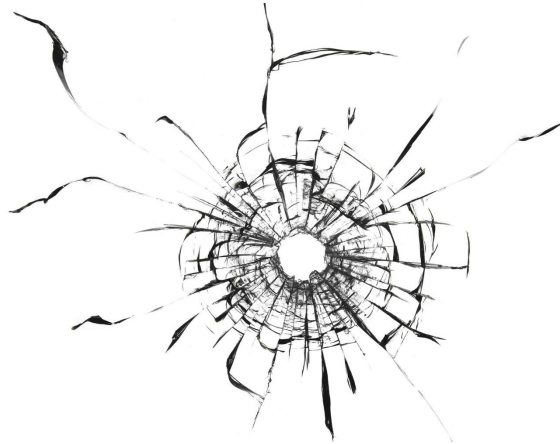
במהלך עונת האביב יוצצו המון שאלות, ונלמד יותר על הקהילה שלנו, כיצד דברים מתנהלים בה, ומה יש סביבנו. בקיץ, איומים גדולים יותר יוצצו, וננקוט צעדים לקראת ההתמודדות עימם. בסתיו צפויות סכנות רציניות עוד יותר, ונחוה אובדן. בחורף, הקהילה תמשיך לעבוד ולהתכונן, בעוד אנחנו, השחקנים, נהיה מוכנים לכך שבכל רגע יגיעו רועי הכפור והמשחק יסתיים.

אם נראה שהמצב בקהילה נעים או קל מדי, נוכל להציג סיבוכים חדשים. מה קורה כשחלק מהתושבים מגלים אוצר לא צפוי ומתחילים לריב עליו? מה קורה כאשר מישהו הורס בטעות את אספקת האוכל?

**החליטי מי משחק את השבוע הראשון, והתחילו לשחק.**

## פרק רביעי: מה עוד

מנחה, קראי את הפרק הזה כדי להבין יותר טוב כיצד להתמודד עם מצבים שונים.



### איפוק

במשחק **השנה השקטה** כדאי להמנע מלנהל שיחה חופשית על הצעדים הבאים או לדבר כאשר אין זה תורנו. החוקים מגדירים מתי ניתן לשוחח אודות ענייני הקהילה, ואיך ניתן להביע חוסר שביעות רצון. מטרתם היא להראות שאין זה פשוט לנהל דיון בקרב קהילה שלמה, ושאי-הסכמות עשויות להימתח על פני שבועות וחודשים.

חשוב גם להימנע מלהתמקד בסיפורה של דמות כזו או אחרת. תוך כדי מהלך השנה יוצצו בסיפור כל מני דמויות מעניינות, אבל מטרתנו אינה לספר את הסיפור שלהן. זהו משחק אודות הקהילה – הצרכים והרצונות שלה, וכיצד מתקבלות החלטות במסגרת המגבלות הללו. הדמויות צריכות לשמש אותנו כדי לתמוך בנקודת המבט ממעוף הציפור, ולא להיפך.

### קהילה מחולקת

לפעמים עשויות לקום סיעות בתוך הקהילה, ובהמשך היא אפילו עשויה להתחלק לשתיים. אם קהילה מתפצלת החוקים נותרים כמקודם, מלבד שכעת יכול כל שחקן לייצג את חברי הקהילות השכנות. מתיחות יכולה לעלות בין הקהילות ובתוכן. ניתן לנהל דיונים אודות נושאים משותפים או נושאים הנוגעים רק למחנה אחד.



## סביבה תת-קרקעית

אם המשחק נערך בסביבה תת-קרקעית או סגורה, ייתכן שיהיה צורך בפרשנות יצירתית בעת קריאתם של קלפים מסוימים. אפשר למשל לפרש "מזג אוויר" כרעידות אדמה וזרמי אוויר.

## הגעתם של רועי הכפור

כדאי להשאיר את זהותם של רועי הכפור מעורפלת – אולי לרמוז לטבעם, אבל מבלי לתת תשובה ישירה. המשחק יסתיים באופן פתאומי כאשר יישלף מלך עלה. כשמקריאים את הטקסט של הקלף, המשחק מסתיים מיד.

אחרי סיומו של המשחק, שתפו ביניכם תיאוריות על מה שקרה. מי או מה היו רועי הכפור? מה בישרה הגעתם לתושבי הקהילה?

## אזורים מוכנים

אם אתם ממהרים להתחיל את המשחק, הורידו את Charted Areas – שלושה אזורים מוכנים מראש, שכוללים כבר תוואי שטח ומשאבים ראשוניים. בחרו באחת המפות והתחילו לשחק.

הקובץ זמין בכתובת הבאה: [buriedwithoutceremony.com/the-quiet-year](http://buriedwithoutceremony.com/the-quiet-year)

## פרק חמישי: דוגמאות

להלן דוגמאות שעשויות לעזור להבין כיצד המשחק מתנהל.



### מתכוננים להתחיל

אלי, ענבר ועמית משחקים **השנה השקטה** ביחד. אלי הוא המנחה, והוא כבר הכין את השולחן כמתואר בפרק 1. הוא מזמין את ענבר ועמית לשבת איתו.

אלי: אוקי, בואו נשחק! בתור התחלה אני עומד להקריא לכם משהו, ואז נכין את המשחק ביחד. סבבה? אלי מקריא את סיפור הפתיחה, ואז עוצר לרגע כדי לתת לאחרים להפנים את מה שנאמר. הוא עובר על הצגת כלי המשחק לפי הסדר, התפקיד שלנו, ותוואי השטח הכללי.

אלי: אז מה אנחנו חושבים? איפה הקהילה שלנו יושבת?

ענבר: המחשבה הראשונה שלי היא שיהיה מעניין להיות ליד חוף ים. עם הרבה רוח.

אלי: נשמע סבבה. אני גם בעניין של אזור מיוער בכבדות, אולי הררי.

עמית: אני אוהב את ההצעה של חוף ים, בואו נלך על זה. מבחינת פרטים: אולי הקהילה בנויה ממש ליד מפרץ של נהר שנשפך אל הים?

עמית מצייר מפרץ, ולידו כמה סמלים פשוטים בצורת גלים כדי להראות שזה הים.

ענבר: הייתי רוצה שיהיה מגדלור, עם מחסן קטן לידו.

היא מציירת מגדלור כפי שהוא נראה מהצד, ולידו ריבוע קטן שמייצג את המחסן.

אלי: אוקי, אז אני צריך להוסיף משהו עכשיו. אני רוצה שהאזור מאחורי המגדלור יהיה ביצתי ומלא בצמחייה עבותה. הביצה הזו נפתחת לתוך המפרץ.

אלי מצייר כמה קווים עגלגלים שמייצגים את הביצה, וכמה קנים גבוהים בשביל הצמחייה. כעת הוא עובר להקריא את כותרת המשאבים הראשוניים.

אלי: וחשוב לזכור שכל משאב שנמצא יהיה או בשפע או במחסור.

ענבר: אוקי, אז דגים.

אלי: שלי יהיה מים ראויים לשתייה.

עמית: אז אני רוצה טקסטיל. כלומר בדים. הגיוני מבחינתכם?

אלי: בטח, זה מעניין. מבין השלושה, מה יש לנו בשפע?

השחקנים מחליטים שהכי מעניין אם יש להם בדים בשפע, ומחסור בדגים ומי שתייה. איזה מצב מוזר, בהתחשב בכך שהקהילה יושבת על החוף ובקרבת נהר! אלי רושם את המשאבים על הכרטיסיה. עמית מצייר שמיכה ליד המחסן, כדי להראות שפע טקסטיל. אלי מצייר כוס מים ריקה ליד הביצה, כדי להראות שאין מי שתייה. ענבר מציירת שלד של דג בתוך המים.

אלי: מצוין! אז זאת הקהילה שלנו. עכשיו בואו נלמד איך משחקים כל שבוע בשנה הזאת, אנחנו נקריא את הקטעים הבאים לפי תור, ואז נתחיל. מי רוצה להקריא ראשון?

## שלושה שבועות ברצף

זהו אמצע עונת הקיץ, והתור הנוכחי הוא של ענבר. היא מתחילה בלשלוף קלף, שבע יהלום. היא בודקת אותו במפתח העונות, ורואה שיש בו שתי אפשרויות. היא בוחרת אחת ומקריאה.

ענבר: "מסתורין כלשהו צץ בשולי המפה". אוקי, אז איזה ילד יוצא לחפש דברים מעניינים בביצה, ומגלה שלד מוזר. הוא קורא לחברים שלו וביחד הם שולפים את השלד. זה נראה קצת כמו תנין, מלבד שהזרועות מתקפלות ביותר מדי מקומות, ויש לו יותר מדי חורים לעיניים. אולי מוטציה כלשהי? ענבר מציירת במהירות עמוד שדרה מוזר ליד הביצה.

היא מסתכלת בדף העזר – הצעד הבא הוא הפחתת קוביות. יש כרגע שתי קוביות על המפה, אחת מראה 3 והשנייה מראה 2, שתיהן מייצגות פרויקטים שהקהילה מקדמת. ענבר מורידה כל אחת מהן במספר אחד.

ענבר: הפעולה שלי תהיה לערוך דיון. אני מתחילה עם שאלה: "כשנסיים את פרויקט תיקון הסירה, האם נחזור לסייר לאורך החוף? או שעכשיו זה מסוכן מדי?"

כל שחקן יכול עכשיו לתת תגובה אחת.

אלי: אני חושב שסיורים בשטחים מסוכנים יעזרו לנו להתריע מפני סכנה מתקרבת, זה שווה את הסיכון בטווח הקצר.

עמית: לא, אם נרגיז עוד צי פיראטים, זה עלול להיות הסוף של הקהילה שלנו.

ענבר: אני חושבת שעדיף למקד את המאמצים בבניית הגנה על החוף, ולשמור את הסירות שלנו

באזורים מאובטחים.

ענבר מסמנת נקודה ליד הרציפים כדי להראות שהתרחש דיון בנושא. כך מסתיים השבוע. עכשיו תורו של אלי, והוא שולף 9 יהלום. הוא בוחר באחת האפשרויות ומקריא אותה.

אלי: אוי. "פרויקט נכשל. איזה? מדוע?" הסירה יותר חשובה בטווח הארוך לדעתי. אז "המזבח לשמש" שלנו יבוטל. כמה אנשים מחליטים שאי אפשר להקצות את הקנבס הכבד או את העצים הנדרשים כדי לבנות אותו, אז הם מפרקים את מה שהתחילו.

אלי מסיר את אחת הקוביות מהמפה. ענבר ועמית לא יכולים להגיד את דעתם על ההחלטה של אלי, מאחר וזה לא תורם וזהו אינו דיון. הם יכולים לקחת סמני מרמור, עם זאת, ועמית מחליט לעשות זאת. הוא מרגיש שהקהילה לא כיבדה את החלטותיו.

אלי מפחית את הקובייה שנותרה מ-2 ל-1. תיקון הסירה יסתיים בשבוע הבא.

אלי: אוקי, עכשיו לפעולה שלי. אני רוצה להתחיל פרויקט. אנחנו פוחדים מהפיראטים האלה כבר כמה שבועות, והגיע הזמן להגן על עצמנו. אנחנו נאמן כמה שומרים ונצייד אותם בנשק שמצאנו בג'יפ הצבאי. כמה זמן זה יקח?

השחקנים מחליטים ביחד שזה פרויקט של שבועיים. אלי מניח קובייה המציגה את המספר 2 לצד הסימן שמייצג את הג'יפ, מאחר וזה מרגיש כמו מקום הגיוני לעגן בו את הפרויקט. גם הפעם לא יכולים השחקנים האחרים למחות או להביע דעתם על הפרויקט, אבל הם יכולים לקחת סמן מרמור. ענבר ועמית מחליטים שלא לעשות כך.

כעת תורו של עמית. הוא שולף 2 יהלום ובוחר באחת משתי האפשרויות.

עמית: "מישהי או מישהו חדשים מגיעים. מי? מדוע הם במצוקה?" נראה לי שמישהו נסחף אל החוף מהים, גווע ברעב והוזה לגמרי. הפיראטים החזיקו אותו כעבד על אחת הספינות, והוא הצליח להימלט כשקפץ לים ושחה לעבר החוף. אנחנו מקבלים אותו לקהילה ונותנים לו קצת אוכל.

עמית מצייר איש קטן. לאחר מכן הוא מפחית את קוביות הפרויקט שנותרו על המפה. פרויקט הסירה מסתיים ופרויקט אימון השומרים מתקדם בשבוע.

אלי: אני התחלתי את פרויקט הספינה, לפני חודש, אז אני מחליט איך הוא מסתיים. בסה"כ, הכל טוב. החור בקרקעית תוקן, ואפשר שוב לצאת איתה לים.

אלי מעדכן את המפה ומצייר סירה חדשה לצד איור הסירה הקודמת, עליו מסומן איקס.

עמית: ועכשיו לפעולה שלי. אני הולך לגלות משהו חדש. אחרי שהסירה חוזרת למים, אנחנו מגלים שזו עונת הפריחה של צמח ימי מוזר כלשהו, מתחת לפני המים. הוא סגול ומלא קוצים, ואף אחד לא בטוח מה לעשות איתו.

עמית מצייר כמה קשקושים על המים כדי לייצר את הצמח המסתורי החדש.

כל אחד מהתורות האלו לקח 2-3 דקות, והדוגמה כולה ארכה כ-7-8 דקות משחק.

## מפתח העונות | אביב [♥]

|    |                                                                                                               |    |                                                                                            |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| A  | לאיזו קבוצה יש את המעמד הגבוה ביותר בקהילה? מה צריך לעשות כדי להיכלל בקבוצה הזאת?                             | או | האם יש יחידות משפחתיות מובחנות בקהילה? אם כן, מה המבנה המשפחתי הנפוץ?                      |
| 2  | יש באזור גוף מים גדול. איפה הוא? איך הוא נראה?                                                                | או | יש באזור מבנה עצום, מעשה ידי אדם. היכן הוא? למה הוא ננטש?                                  |
| 3  | מישהי או מישהו חדשים מגיעים. מי?                                                                              | או | שניים מצעירות או צעירי הקהילה מסתככים. מה הוביל לכך?                                       |
| 4  | אילו כלים בסיסיים חשובים חסרים לקהילה?                                                                        | או | איפה מאחסנים את האוכל? מדוע זה מקום מסוכן לאחסון דברים?                                    |
| 5  | יש אגדה עוברת שלווה אודות המקום הזה. מה היא?                                                                  | או | מזג אוויר לא צפוי מביא להרס. מה קרה ומה נהרס?                                              |
| 6  | האם יש ילדים בקהילה? אם יש, מה התפקיד שלהם?                                                                   | או | מה גילם של החברות והחברים המבוגרים ביותר בקהילה? מה הצרכים המיוחדים שלהם?                  |
| 7  | איפה כולם ישנים? מי לא מרוצה מהסידור הזה ומדוע?                                                               | או | אילו טורפים טבעיים משחרים לטרף באזור?                                                      |
| 8  | מכונה ישנה מתגלה, שבורה אך אולי ניתן לתקנה. מה היא? למה היא תהיה שימושית?                                     | או | מכונה ישנה מתגלה, מקוללת ומסוכנת. איך הקהילה משמידה אותה?                                  |
| 9  | נערה כריזמטית משכנעת רבים לעזור לה בתוכנית פעולה מורכבת. מה התוכנית? מי מצטרף ליוזמה? מתחיל פרויקט הקשור לכך. | או | נערה כריזמטית מנסה לפתות רבים לפעילות מסוכנת או אסורה. למה היא עושה זאת? איך הקהילה מגיבה? |
| 10 | יש קהילה נוספת במקום כלשהו על המפה. איפה הם? מה מפריד אותם מכם?                                               | או | איזה מנהג או אמונה עוזרים לאחד את הקהילה?                                                  |
| J  | סימן מבשר טובות מופיע. מה הוא?                                                                                | או | סימן מבשר רעות מופיע. מה הוא?                                                              |
| Q  | מה הדבר היפה ביותר באזור הזה?                                                                                 | או | מה הדבר המחריד ביותר באזור הזה?                                                            |
| K  | נער צעיר חופר באדמה ומוצא דבר לא צפוי. מה זה?                                                                 | או | גבר זקן מתוודה על פשעי עבר מחרידים. מה הוא עשה?                                            |

## קיץ [♦]

|    |                                                                                                                                  |    |                                                                                                                                                  |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A  | קבוצה בתוך הקהילה דורשת שקולה ישמע.<br>מי הם? מה הם דורשים?                                                                      | או | קבוצה בתוך הקהילה משחררת את התסכול שלה<br>באופן אלים. במה הם החליטו לפגוע, ולמה?<br>האם הנזק קבוע?                                               |
| 2  | מישהי או מישהו חדשים מגיעים. מי?<br>מדוע הם במצוקה?                                                                              | או | מישהי או מישהו עוזבים את הקהילה.<br>מי? מה הם מחפשים?                                                                                            |
| 3  | הקיץ הוא תקופה של יצרנות וטיפול באדמה.<br><b>מתחיל פרויקט שקשור לייצור מזון.</b>                                                 | או | הקיץ הוא תקופה של כיבוש וצבירת עוצמה. <b>מתחיל פרויקט שקשור למוכנות צבאית וכיבוש.</b>                                                            |
| 4  | המבוגר או המבוגרת ביותר בקהילה מתים.<br>מה הביא למותם?                                                                           | או | המבוגר או המבוגרת ביותר בקהילה חולים מאוד.<br>הטיפול בהם והחיפוש אחר תרופה דורשים<br>את עזרת כל הקהילה. <b>קוביות פרויקטים לא מופחתות השבוע.</b> |
| 5  | <b>פרויקט מסתיים מוקדם.</b><br>מה הוביל לסיום המוקדם?                                                                            | או | מזג האוויר נעים והעתיד נראה מלא בפוטנציאל.<br><b>מתחיל פרויקט חדש.</b>                                                                           |
| 6  | זרים מגיעים לאזור. מדוע הם מהווים איום?<br>באיזה אופן הם פגיעים?                                                                 | או | זרים מגיעים לאזור. כמה הם?<br>איך מקבלים את פניהם?                                                                                               |
| 7  | מסתורין כלשהו צץ בשולי המפה.                                                                                                     | או | עניין שלא זכה להתייחסות הפך בעייתי ומפחיד. מהו<br>העניין? איך דברים משתבשים?                                                                     |
| 8  | מישהי או מישהו מנסים להשתלט על הקהילה<br>בכוח. האם הם מצליחים? למה הם עושים זאת?                                                 | או | חבר או חברת קהילה עקשנים מחליטים להוציא<br>לפועל את אחד הרעיונות שלהם. <b>מתחיל פרויקט טיפשי.</b>                                                |
| 9  | <b>פרויקט נכשל.</b> איזה? מדוע?                                                                                                  | או | משהו משתבש ואספקה נהרסת. <b>נוסף מחסור חדש.</b>                                                                                                  |
| 10 | מטמון של אספקה או משאבים מתגלה. <b>נוסף שפע חדש.</b>                                                                             | או | מחסור כלשהו זכה להתעלמות זמן רב מדי. <b>מתחיל פרויקט חדש להקלה על המחסור הזה.</b>                                                                |
| J  | טורפים ואותות מבשרי רע רוחשים מסביב. עקב<br>חוסר זהירות מישהי או מישהו נעדרים בנסיבות<br>מסתוריות. מי?                           | או | טורפים ואותות מבשרי רע רוחשים מסביב. אילו<br>צעדים נעשים כדי לדאוג שכולם יהיו בטוחים?<br><b>קוביות פרויקטים אינן מופחתות השבוע.</b>              |
| Q  | <b>פרויקט מסתיים מוקדם.</b> איזה? מדוע?<br><i>אם אין פרויקט בעיצומו, השעמום מוביל למריבות. קטטה מתפתחת בין שני אנשים. על מה?</i> |    |                                                                                                                                                  |
| K  | הקיץ מתקדם לאיטו. <b>שני הקלפים העליונים מוסרים מהחפיסה. השבוע יש לך שתי פעולות.</b>                                             |    |                                                                                                                                                  |

## סתיו [♣]

|    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |    |                                                                                                                               |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A  | <p>הקהילה נעשית אובססיבית לפרויקט אחד. מהו הפרויקט? למה דווקא הוא? לבחירתך:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● מחליטים להשקיע בו יותר כדי שיצא מושלם. <b>קוביית הפרויקט עולה ב-3.</b></li> <li>● כל שאר הפרויקטים נעזבים כדי לעבוד רק עליו. <b>כל הפרויקטים האחרים נכשלים.</b></li> </ul> <p>אם אין פרויקט בעיצומו, <b>נוסף מחסור חדש עקב חוסר הפעילות.</b></p> |    |                                                                                                                               |
| 2  | מישהי או מישהו חוזרים לקהילה. מי? איפה הם היו?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | או | גופה מתגלה. האם האנשים מזהים מי זה? מה קרה?                                                                                   |
| 3  | מישהי או מישהו עוזבים את הקהילה לאחר שחלקו עם כולם אזהרה חריפה. מי? על מה האזהרה?                                                                                                                                                                                                                                                                                         | או | מישהי או מישהו חולקים עם כולם אזהרה חריפה והקהילה מזנקת לפעולה כדי להימנע מאסון. על מה האזהרה? <b>מתחיל פרויקט הקשור לכך.</b> |
| 4  | החזקה או החזק ביותר בקהילה מתים. מה גרם למותם?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | או | החלשה או החלש ביותר בקהילה מתים. מי אשם במותם?                                                                                |
| 5  | ”מאמיני האמת” הגיעו. מי הם? למה הם בחרו בקהילה שלכם, ולאילו מטרה?                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | או | כנופיה קטנה של בוזזים עוברת באזור. כמה הם? איזה כלי נשק הם נושאים?                                                            |
| 6  | מסתורין קודר פוקד את חברי הקהילה.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | או | סכסוך מתלקח בין חברי הקהילה וכתוצאה מכך <b>פרויקט נכשל.</b>                                                                   |
| 7  | פרויקט כלשהו פשוט לא מסתדר כמצופה. <b>הפרויקט משנה את אופיו באופן קיצוני (בלי לשנות את קוביית הפרויקט). כשהוא יסתיים, השחקן הפעיל בתור יהיה אחראי לקבוע את תוצאתו.</b>                                                                                                                                                                                                    | או | <b>משהו משתבש ואספקה נהרסת. נוסף מחסור חדש.</b>                                                                               |
| 8  | מישהי או מישהו מחבלים בפרויקט וכתוצאה מכך <b>הפרויקט נכשל.</b> מי עשו זאת? מדוע?                                                                                                                                                                                                                                                                                          | או | מישהי או מישהו נתפסים בניסיון לחבל במאמצי הקהילה. איך הקהילה מגיבה?                                                           |
| 9  | הקהילה עובדת בלי הפסקה וכתוצאה <b>פרויקט מסתיים מוקדם.</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | או | קבוצה יוצאת לסייר באזור ביסודיות, ומוצאת משהו שעד עתה לא הבחינו בו.                                                           |
| 10 | הקציר הגיע והוא רב. <b>נוסף שפע חדש.</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | או | רוחות הסתיו הקרירות מגרשות את האויבים. <b>כוח מאיים מוסר מהמפה ומהאזור.</b>                                                   |
| J  | <p><b>פרויקט מסתיים מוקדם.</b> איזה? מדוע?</p> <p>אם אין פרויקט בעיצומו, חוסר שקט מוביל לאיבה, ואיבה מובילה לאלימות. מי נפגע?</p>                                                                                                                                                                                                                                         |    |                                                                                                                               |
| Q  | <p>מחלה מתפשטת בקהילה. לבחירתך:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● הקהילה מבלה את השבוע בבידוד החולים וטיפול בהם. <b>קוביות פרויקטים אינן מופחתות השבוע.</b></li> <li>● איש לא יודע מה לעשות בעניין. <b>”בריאות ופריון” מצטרף במחסור.</b></li> </ul>                                                                                                            |    |                                                                                                                               |
| K  | <p>אסון טבעי פוגע באזור. מה קורה? לבחירתך:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● הקהילה מתמקדת בהבטחת שלומם של כולם. <b>שפע אחד מוסר ופרויקט אחד נכשל.</b></li> <li>● הקהילה מתמקדת בשמירה על המשאבים שהושגו בעמל רב. מספר אנשים מתים כתוצאה מכך.</li> </ul>                                                                                                       |    |                                                                                                                               |

## חורף [♠]

|    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |    |                                                                                                                                 |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A  | זהו זמן לחיסכון באנרגיה ומשאבים.<br><b>פרויקט נכשל אך נוצר שפע חדש.</b>                                                                                                                                                                                                                                                    | או | זהו זמן לעבודה נמרצת ומאמצים אחרונים.<br><b>פרויקט מסתיים מוקדם, אך נוצר מחסור חדש.</b>                                         |
| 2  | חברת או חבר קהילה עקשנים לוקחים את ההובלה של מאמצי העבודה הקהילתיים. <b>פרויקט נכשל אך פרויקט אחר מסתיים מוקדם.</b>                                                                                                                                                                                                        | או | חברת או חבר קהילה עקשנים מנסים להשתלט על הקהילה. איך מונעים זאת מהם? כתוצאה מהעימות, <b>קוביות פרויקטים אינן מופחתות השבוע.</b> |
| 3  | מישהי או מישהו מעלים רעיון מבריק שפותר בעיה משמעותית, וכתוצאה <b>פרויקט מסתיים מוקדם.</b> מה היה הרעיון?                                                                                                                                                                                                                   | או | מישהי או מישהו מעלים תכנית שתבטיח ביטחון ונחמה בחודשי החורף הקרים ביותר. <b>מתחיל פרויקט הקשור לכך.</b>                         |
| 4  | כל החיות והילדים הצעירים בוכים ללא הפסקה. <b>נהלו דיון על כך, בנוסף לפעולה הרגילה השבוע.</b>                                                                                                                                                                                                                               | או | מעשה זוועה מתגלה. מה אירע? מי חשף זאת?                                                                                          |
| 5  | מזג האוויר החורפי משמיד משאב מזון. אם זה היה משאב המזון היחיד, <b>נוסף מחסור חדש.</b>                                                                                                                                                                                                                                      | או | מזג האוויר החורפי מותיר את כולם סובלים מקור, עייפים ואומללים. <b>קוביות פרויקטים אינן מופחתות השבוע.</b>                        |
| 6  | הגיע הזמן לייצב את הגבולות ולתאם מאמצים. <b>פרויקטים שממוקמים מחוץ ליישוב נכשלים וכל הפרויקטים הנותרים מופחתים ב־2 השבוע.</b>                                                                                                                                                                                              | או | מישהו מוצא הזדמנות מסקרנת בשולי המפה. <b>מתחיל פרויקט הקשור לכך.</b>                                                            |
| 7  | איך החורף באזור הזה? איך חברי הקהילה מגיבים למזג האוויר?                                                                                                                                                                                                                                                                   |    |                                                                                                                                 |
| 8  | <p>החורף קשה והייאוש מוביל לפחד ושמועות. לבחירתך:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>השבוע מתרכזת הקהילה בהרגעת הציבור והפגת חששות ורגשות אלימים. <b>השבוע מסתיים מיד, קוביות פרויקטים אינן מופחתות ולא מבוצעת פעולה.</b></li> <li>הקהילה מכריזה מלחמה על משהו או מישהו. <b>מתחיל פרויקט שמשקף זאת.</b></li> </ul> |    |                                                                                                                                 |
| 9  | <p>מישהי או מישהו נעדרים, מתמודדים לבדם מול מזג האוויר החורפי. לבחירתך:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>הקהילה מארגנת יחידות חיפוש ולבסוף מוצאים אותם. <b>קוביות פרויקטים אינן מופחתות השבוע.</b></li> <li>הם לעולם לא נראים שוב.</li> </ul>                                                                    |    |                                                                                                                                 |
| 10 | בהכנה לשנה הבא הקהילה מתחילה פרויקט ענקי. <b>מתחיל פרויקט שהשלמתו תיקח לפחות חמישה שבועות.</b>                                                                                                                                                                                                                             |    |                                                                                                                                 |
| J  | <p>זר או זרה מגיעים בחיפוש מחסה, הם סובלים מנגע כלשהו אך יש להם משאב נחוץ מאוד. לבחירתך:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>הקהילה מקבלת אותם. <b>מחסור אחד מוסר, אך המחלה מדביקה את הקהילה.</b></li> <li>הקהילה מונעת מהם כניסה. איזה מחסור הם היו יכולים לפתור? איך הצורך הזה נעשה חמור יותר השבוע?</li> </ul>   |    |                                                                                                                                 |
| Q  | אות מבשר טובות מתגלה. מה הוא?                                                                                                                                                                                                                                                                                              |    |                                                                                                                                 |
| K  | רועי הכפור מגיעים. <b>המשחק הסתיים.</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                    |    |                                                                                                                                 |



## דף עזר

### לפני המשחק

| הכנת החפיסה                                                                                                                    | משאבים ראשוניים                                                                                              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>הפרידו את החפיסה לפי ארבע הצורות – לב, יהלום, תלתן, עלה – וערבבו כל אחת בנפרד. הניחו אותן לפי סדר העונות אחת על השנייה.</p> | <p>כל שחקן מכריז על משאב חשוב לקהילה.</p> <p>יחד מחליטים איזה מהמשאבים נמצא בשפע. כל שאר המשאבים במחסור.</p> |
| תוואי השטח הכללי                                                                                                               |                                                                                                              |
| <p>דברו על הסביבה בה המשחק שלכם יתרחש. אז, כל שחקן מוסיף פרט אחד בסביבה ומצייר אותו על המפה.</p>                               | <p>כל שחקן מתעד את המשאב שהציע על המפה, והם נרשמים גם בכרטיסיית המשאבים.</p>                                 |

| כל שבוע                                                                                                                                                                                      | פעולות                                                                                                                                                                                                                                              |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>השחקן הפעיל שולף קלף ומפרש אותו. עקבו אחר ההוראות המודגשות.</p> <p>כל קוביות הפרויקט מופחתות באחד. פרויקטים שהסתיימו מעודכנים על המפה.</p> <p>השחקן הפעיל מבצע פעולה אחת (כאן משמאל).</p> | <p><b>גילוי משהו חדש</b><br/>הצג התרחשות חדשה וצייר אותה על המפה.</p> <p><b>ניהול דיון</b><br/>בחר נושא. כל אחד יכול להשמיע את דעתו פעם אחת.</p> <p><b>התחלת פרויקט</b><br/>הצג פרויקט שהקהילה מתחילה. בקבוצה, החליטו כמה שבועות ידרשו להשלמתו.</p> |