

המחותרת

תוכן הקופסה:

- 10 קלפי דמות
- 10 קלפי משימה (5 הצלחה ו-5 כישלון)
- 5 סמני צוות
- 20 סמני הצבעה (10 בעד ו-10 נגד)
- 5 סמני ניקוד (כחולים ואדומים)
- 1 סמן סיבוב
- 1 סמן מעקב הצבעות
- 1 סמן מפקד
- 3 לוחות ניקוד
- 1 סמן חוקר

המטרה:

"המחותרת" הוא משחק חברתי של הסקת מסקנות בו לשחקנים זהויות סודיות. השחקנים הם חברים במחותרת המנסה להדיח את הממשל המרושע, או מרגלי הממשל המנסים לסכל את פעילות המחותרת. המחותרת מנצחת במשחק אם היא הצליחה בשלוש משימות, בעוד המרגלים מנצחים אם הם הכשילו שלוש משימות. המרגלים יכולים גם לנצח בכך שהמחותרת לא הצליחה לבחור צוות למשימה (5 הצבעות פסולות עבור משימה אחת). החוק הבסיסי של המשחק הוא שכל השחקנים רשאים לדבר תמיד, על כל דבר שהם רוצים, בכל זמן במהלך המשחק. דיונים, הוואה, שימוש בתחושות-בטן, אינטראקציה חברתית והסקה לוגית - כולם שווים ערך בחשיבותם על מנת לנצח במשחק.

הקלפים והסמנים:

קלפי דמות - קלפים אלו קובעים לאיזה קבוצה השחקן משייך (כל שחקן הוא או לוחם מחותרת או מרגל). אסור לחשוף את קלפי הדמות של השחקנים בשום שלב במשחק ואסור לדבר עליהם ועל הצירוף שמצויר עליהם.

סמן מפקד - מייצג את השחקן שיבחר את צוות המשימה.

סמני צוות - מייצגים את השחקנים שנבחרו לצוות המשימה.

סמני הצבעה - באמצעותם מצביעים בעד או נגד צוות המשימה שבחר מפקד המשימה.

קלפי משימה - באמצעותם קובעים את הצלחת או כישלון המשימה.

סמן חוקר - מוסיף פעולות נוספות אשר יפורטו בעמוד 8 ("הרחבת החוקר").



סרטון חוקים ביוטיוב



סמן צוות



סמני ניקוד



סמן

מפקד

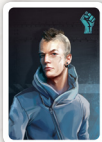
סמן סיבוב



מעקב הצבעות



מרגל



לוחם מחותרת



סמן חוקר

הצבעה נגד



הצבעה בעד

כישלון משימה



הצלחת משימה

סידור המשחק:

בחרו את לוח הניקוד התואם את מספר השחקנים. הניחו את לוח הניקוד במקום נוח במרכז השולחן, לציוד הניחו את סמני הניקוד, סמני הצוות וקלפי המשימה. הניחו את סמן הסיבוב במקום המתאים למשימה הראשונה על לוח הניקוד. תנו לכל שחקן סט של שני סמני הצבעה (בעד ונגד). באקראי, בחרו מפקד ותנו לו את סמן המפקד. השתמשו בטבלה המצורפת מטה בכדי לקבוע את מספר לוחמי המחותרת ואת מספר המרגלים שישתתפו במשחק.

שחקנים	5	6	7	8	9	10
המחתרת	3	4	4	5	6	6
מרגלים	2	2	3	3	3	4



מרגלים



מחתרת

ערבבו את קלפי לוחמי המחותרת והמרגלים לחפיסה. חלקו לכל שחקן קלף אחד באקראי, עם הפנים כלפי מטה. כל שחקן מניב נחשאי בתפקיד שמופיע על קלף הדמות.

מרגלים, היחשפו:

לאחר שכל השחקנים יודעים לאיזו קבוצה הם שייכים (מרגלים או לוחמי מחותרת), המפקד חייב לוודא שכל המרגלים מזהים זה את זה. המפקד יקרא בקול את המשפטים הבאים:

"כולם, עצמו את העיניים"

"מרגלים, פקחו את העיניים. מרגלים, הניטו סביב וזהו את המרגלים האחרים."

"מרגלים, עצמו את עיניכם. כעת, עיני כולם עצומות"

"כולם, פקחו את העיניים"

מהלך המשחק:

המשחק מורכב ממספר סיבובים; בכל סיבוב בוחרים צוות ויוצאים למשימה.

בחירת הצוות:

המפקד בוחר את השחקנים שהוא מעוניין שיצאו למשימה. לאחר מכן, כל השחקנים מצביעים בעד או נגד את צוות המשימה המוצע.

טיפ ללוחם מחותרת: נסה להיות חלק מצוות המשימה

כלוחם מחותרת אתה חייב להיות חלק מצוות המשימה, אפילו מרגל אחד בצוות עלול לגרום למשימה להיכשל. המפקד הוא זה שיבחר את חברי הצוות, אבל לכולם יש זכות הצבעה. אם הצעת המפקד לא מקבלת מספיק קולות אזי השחקן לשמאלו של המפקד יקבל את התפקיד, ויבחר צוות חדש למשימה.

בחירת צוות המשימה: לאחר דיון, המפקד לוקח את את המספר המתאים של סמני צוות (לפי הטבלה המצורפת מטה) ומחלק סמן צוות אחד לכל שחקן שהוא רוצה שיצא למשימה, כולל לעצמו אם הוא רוצה.
 הערה: כל שחקן יכול לקבל רק סמן צוות אחד.

10	9	8	7	6	5	שחקנים
3	3	3	2	2	2	צוות למשימה 1
4	4	4	3	3	3	צוות למשימה 2
4	4	4	3	4	2	צוות למשימה 3
5	5	5	4	3	3	צוות למשימה 4
5	5	5	4	4	3	צוות למשימה 5



לדוגמה: המשימה הראשונה בחמישה שחקנים פתוחה לצוות של שני שחקנים. המפקד מחלק סמן צוות אחד לעדי (הוא עצמו) ולדניאל, ואז מתחיל שלב ההצבעה על צוות המשימה.

טיפ לוחם מחתרת: בנו אמן הדדי

לוחם מחתרת טוב לא רק יודע מי המרגלים אלא גם יודע מי הם שאר חברי המחתרת, ובונה אמן הדדי ביניהם. דרך טובה לבנות אמן היא לספר לאחרים מה אתה מנסה לעשות ולמה. כאשר מרגל ייחקר, הוא עשוי למעוד ברשת השקרים שהוא טוזה לעצמו ולהיחשף בטעות.

טיפ למרגל: התנהל כמו לוחם מחתרת

לוחמי המחתרת מנסים למצוא אותך, לכן נסה להתנהג כמו לוחם מחתרת ויהיה קשה יותר לגלות אותך. חשוב במהירות ופעל בחיפזון, כל לוחמי המחתרת ירצו לצאת למשימה, לכן גם אתה צריך לצאת אליה.

הצבעה על צוות המשימה: לאחר דיון, המפקד מבקש להצביע על הבחירה שלו לצוות המשימה. כל שחקן, כולל המפקד, בוחר בחשאי סמן הצבעה אחד. כאשר כל השחקנים בחרו את הסמן שלהם, המפקד מבקש מכולם לחשוף את ההצבעות שלהם. כל השחקנים חושפים את הסמנים כך שכולם יוכלו לראות את בחירתם. המשימה מאושרת אם רוב השחקנים בחרו בסמן ה"בעד" והיא נפסלת אם יש תיקו או לחלופין רוב השחקנים בחרו בסמן ה"נגד".

אם המשימה אושרה, המשחק ממשיך אל שלב ביצוע המשימה. אם המשימה נפסלה, המפקד מעביר את סמן המפקד עם כיוון השעור, והשחקן הבא חוזר לשלב בניית הצוות בתור המפקד החדש.

חשוב! המרגלים מנצחים אם חמישה צוותי משימה נפסלו בסיבוב אחד. (5 הצבעות "נגד" ברצף).



לדוגמה: איילת, עדי, דניאל וכן הצביעו בעד הצוות. רפי התנגד. ההצבעה אושרה, מהלך המשחק ממשיך לשלב ביצוע המשימה

טיפ ללוחם מחתרת: כולם חשודים

אם אתה לא בוטח בצורה מפורשת בכל חברי המשימה, אולי תעדיף להצביע נגד המשימה. לוחמי מחתרת טובים בדרך כלל יצביעו כמה פעמים בכל סיבוב, בזמן שהם משגיחים מי מצביע "בעד" ולמה. זכור שהמרגלים מכירים זה את זה, ולפעמים הם יצביעו בעד המשימה כי אחד מהם יוצא אליהם.

טיפ למרגל: שנה את דרך הפעולה שלך

מרגל יכול לאמץ את אותו הדפוס במשחקים שונים, כמו למשל לעולם לא להכשיל את המשימה הראשונה. אם לוחם מחתרת מצליח "לקרוא" אותך, יהיה לו קל יותר לחשוף אותך במשחקים עתידיים.

ביצוע המשימה

כל שחקן שנמצא בצוות המשימה מחויב לבחור בחשאי האם לתמוך או לחבל במשימה. המפקד מעביר לכל חבר צוות במשימה שני קלפי משימה (הצלחה וכישלון). כל שחקן שנמצא בצוות המשימה בוחר קלף אחד ומניח אותו עם הפנים מטה, מולו. לאחר מכן, המפקד אוסף את כל הקלפים שהונחו ומערבב אותם יחד לפני שהוא חושף אותם. המשימה מצליחה רק אם כל הקלפים שנחשפו הם קלפי הצלחת משימה. המשימה נכשלת אם יש לפחות קלף אחד של כישלון משימה.

הערה: אסור ללוחמי המחותרת לשחק קלפי כישלון משימה באף שלב; מרגלים לעומת זאת רשאים לבחור כישלון או הצלחה.

הערה: במשימה הרביעית, במשחק עם 7 שחקנים או יותר, נדרשים לפחות שני קלפי כישלון בכדי שהמשימה תיכשל.

הערה: מומלץ ששני שחקנים שונים יערבבו את קלפי המשימה לפני שחושפים אותם.

הערה: החזירו את קלפי המשימה שלא שוחקו לחפיסה עם הפנים מטה, וערבבו אותה היטב בכדי שלא ידעו כיצד הצביע כל חבר צוות במשימה.

לאחר שהמשימה הושלמה, קדמו את סמן הסיבוב למיקום הבא על הלוח. אם המשימה הצליחה, סמנו זאת באמצעות הנחת סמן ניקוד בצידו הכחול על אזור המשימה; אם המשימה נכשלה, סמנו זאת באמצעות הנחת סמן ניקוד בצידו האדום על אזור המשימה. המפקד מעביר את סמן המפקד בכיוון השעון לשחקן הבא.

עתה, מתחיל סיבוב חדש בשלב בניית הצוות.



לדוגמה: עדי נותן לדניאל שני קלפי משימה, ואז לוקח לעצמו שני קלפי משימה. עדי בוחר ב"הצלחה" ומניח את הקלף עם הפנים מטה מולו, דניאל בוחרת בקלף ה"כישלון" ומניחה את הקלף עם הפנים מטה, מולה.

עדי לוקח את שני קלפי המשימה, מערבב אותם ואז חושף אותם - רק בכדי לגלות שהמשימה נכשלה. עדי מניח סמן אדום על מיקום המשימה הראשונה שעל הלוח, מקדם את סמן הסיבוב למיקום הבא בלוח ומעביר את סמן המפקד עם כיוון השעון.



סוף המשחק:

המשחק מסתיים מיד כאשר ישנם שלושה סמני ניקוד כחולים על לוח הניקוד, או כאשר ישנם שלושה סמני ניקוד אדומים על לוח הניקוד (לא בהכרח ברצף). המחותרת ניצחה במשחק אם הצליחה בשלוש משימות. המרגלים ניצחו אם הכשילו שלוש משימות. המרגלים ניצחו אם 5 הצבעות בניית צוות נפטלו ברציפות עבור משימה אחת.

טיפ ללוחם מחותרת: השתמש בכל פיסת מידע

המידע ב-"המחותרת" מתקבל בכמה רבדים שונים: ראשית, אופן הצבעות השחקנים. שנית, תוצאות המשימות. ולבסוף - הרמזים הלא מילוליים שאפשר להבין באינטראקציה בין שחקנים. על לוחמי המחותרת לנצל כל פיסת מידע שעומדת לרשותם בכדי לזהות את המרגלים.

טיפ למרגל: לעולם אל תוותר

גם אם נחשפת וכולם יודעים שאתה המרגל עדיין יש לך תפקיד חשוב למלא במשחק. אתה צריך לשמור על שאר המרגלים ולזרוע חוסר אמון ובלבול בין חברי המחותרת על מנת לאפשר לחבריך המרגלים להישאר בינות הצללים.

חוקים נוספים:

"המחותרת" תלויה בצורה מאד חזקה בקבוצת השחקנים שמשחקת בו, הרגישו בנוח להתנסות בשינויי חוקים שמתאימים לקבוצה שלכם. יש שני שינויי חוקים נפוצים שכדאי להכיר:

מיקוד יעדים - המפקד בוחר גם לאיזו משימה לצאת וגם את צוות המשימה שיוצא אליה. ניתן לבצע כל משימה פעם אחת בלבד, כאשר ניתן לנסות את משימה החמישית רק לאחר שהמחותרת ניצחה שתי משימות אחרות.

ריגול עיוור - דלגו על שלב ה-"מרגלים, היחשפו".

המרגלים מוצחים כל הזמן?

זה לא קל להדיח את הממשל המרושע, לכן - צפו לכן שלרוב המרגלים ניצחו במשחק, כשמשחקים עם חוקים בסיסים בייחוד עם יותר מ-7 שחקנים. הרחבת החוקר (מצורפת) מוסיפה מידע נוסף עבור חברי המחותרת ועוד הזדמנויות עבור המרגלים להונות את המחותרת.

הרחבת החוקר:

הרחבת החוקר היא תוספת למשחק. השחקן שיחזיק בסמן החוקר יוכל להסתכל על קלף דמות השייך לשחקן אחר.

הערה: מומלץ להוסיף את החוקר למשחק עם 7 שחקנים או יותר.

שינויים בסידור המשחק:

בתחילת המשחק, השחקן היושב לימינו של המפקד יקבל את סמן החוקר.

שינויים במהלך המשחק:

מיד עם סיום משימות 2, 3 ו-4 השחקן שמחזיק את סמן החוקר בוחר שחקן אחד לחקור. השחקן הנחקר יעביר בחשאי את קלף הדמות שלו לחוקר.

החוקר רשאי לדבר על תוכן קלף הדמות שהועבר אליו, אבל הוא אינו רשאי לחשוף אותו.

השחקן שנחקר מקבל את סמן החוקר והופך מעתה לחוקר.

לא ניתן להשתמש בסמן החוקר כנגד שחקן שהיה בעברו חוקר.

הערה: ניתן יהיה להשתמש ביכולת זו רק 3 פעמים במהלך המשחק.

לדוגמה:

יוני (מרגל) מתחיל את המשחק לימינו של המפקד, לכן יקבל את סמן החוקר.

המשימה הראשונה הסתיימה בהצלחה והמשימה השנייה נכשלה. יוני, בתפקיד החוקר, בוחר לחקור את דניאל (לוחם מחתרת).

דניאל מעביר את קלף הדמות שלו ליוני. יוני מעיף מבט ומוזהה את סמל המחתרת, הוא בוחר לטעון: "דניאל הוא מרגל!" - הוא משקר במצח נחושה. דניאל נסער ומגיב במהירות לטענה הכוזבת: "אני אף פעם לא סמכתי על יוני ועכשיו אני יודע שאתה שקרן ומרגל!"

יוני מעביר את סמן החוקר לדניאל. דניאל יחקור שחקן אחר בתום המשימה השלישית; דניאל לא יכול לחקור את יוני.

תודות:

תרגום לעברית: טלר אלירן וגולדשטיין אלעד.

תכנון משחק: DON ESKRIDGE

פיתוח משחק: TRAVIS WORTHINGTON

עיצוב גרפי / איומים: LUIS FRANCISCO, JORDY KNOOP, MICHAEL RAMUSSEN

עיצוב גרפי - עברית: סטודיו דשא

תודות נוספות:

אני רוצה להודות לכל האנשים שעמלו ליצירת המשחק, משחקי ליאם וטרויס מחברת אינדי שנתן לנו את הכלים לתרגם עוד משחק מעולה.

למידע נוסף, חוקים, הרחבות ומשחקים נוספים תוכלו למצוא באתר:

WWW.GOLDENEGGGAMES.COM/LIAMGAMES

ולאדה חואטייל שם - קוד

רב המרגלים אמר: "חם-שתיים" האם אתם יכולים למצוא את שתי המילים המתקשרות ל-חם כדי לנצח במשחק?

שני רבי-מרגלים מתחרים יודעים את זהותם הסודית של 25 סוכנים. חברי הצוות שלהם מזהים אותם רק על-פי שם-הקוד של כל אחד מהם. הצוותים יתחרו כדי לראות מי מהצדדים יוכל ליצור קשר עם כל הסוכנים שלהם ראשון.

שם-קוד: לנצח או להפסיד, זה כיף לפענח את הרמזים.



אווה רונפרט



שמיכת טלאי

כל כך הרבה חתיכות של בד ופיסות צור מונחים סביב - זה הפחן לארוש חכם שמיכה מדהימה! זה יצריך הרבה מאמץ וזמן - ואם כמות נאה של כפתורים. השחקן שבחר בטלאים הטובים ביותר וחבר איתם בצורה הכי חיונת לשמיכת טלאים - ניצח במשחק.

חוקים פשוטים

למן משחק קצר

כאלף חמשה!

