

הפיכה

עיר-מדינה



2. חלקו לכל שחקן ושחקנית 2 מטבעות זהב.
סכום הכסף העומד לרשותך חייב להיות גלוי לכולם. הניחו את
שאר המטבעות ב"קופת המדינה", במרכז שולחן המשחק.

3. חלקו גיליון עזר אחד לכל שחקן ושחקנית.
גיליונות העזר משמשים אך ורק כתזכורת לחוקים. ניתן
להשתמש בהם על מנת להיזכר בפעולות של הדמויות השונות
לפני המשחק ובמהלכו.

השחקן או השחקנית שניצחו במשחק הקודם יתחילו במשחק.
אם זה המשחק הראשון שלכם, בחרו את השחקן/ית המתחיל/ת
בדרך המועדפת עליכם.

מטרה

לנטרל את ההשפעה של כל השחקנים והשחקניות האחרים
ולשלוט בחצר המלוכה.

השפעה

המשחק נפתח כשמול כל שחקן ושחקנית יש שני קלפי דמויות
מוסתרם (שפניהם כלפי מטה). קלפים אלו מייצגים דמויות
בחצר המלוכה אשר לבית האצולה שלך יש השפעה עליהן ויכולת
להפעיל אותן. לכל דמות יש פעולה המתוארת על הקלף (וגם
בגיליון העזר), שהיא היתרון שנותנת ההשפעה עליה.

בכל פעם שתאבד מהשפעתך בעיר, יהיה עליך להפוך ולחשוף את
אחד הקלפים שלך. קלפים שחשפת יישארו על השולחן כשפניהם
כלפי מעלה, גלויים לכולם, והם לא יספקו עוד השפעה או
אפשרויות פעולה. אם איבדת את כל ההשפעה שלך (כלומר, שני
הקלפים שמולך חשופים), הרי שגורשת מהעיר עם כל בני ביתך
ויצאת מהמשחק.

(אל דאגה, המשחק קצר מאוד, כך שבקרוב ניתן יהיה לחזור
ולשחק במשחק הבא.)

הפיכה הוא משחק של שקרים, אתגרים, וסודות.

במשחק זה תשחקו ראשי משפחות אצולה בעיר-מדינה
איטלקית בימי הביניים. חצר המלוכה של העיר הפכה
מושחתת ומלאת תככים ותחבולות; כמו שאר בני
האצולה, מטרתך היא להשיג שליטה בעיר באמצעות
תככים, שקרים, ושוחד אשר יסללו את דרכך לשלטון.
לשם כך עליך לנטרל את השפעתן של משפחות
האצולה האחרות ולהגלותן מהעיר.

רק משפחה אחת תשרוד את ההפיכה.

רכיבים

- 15 קלפי דמות (דוכס, מתנקש, מפקד המשמר, שגרירה ורוזנת -
3 קלפים מכל סוג)
- 6 גיליונות עזר לשחקן
- 50 מטבעות זהב
- חוברת החוקים

הכנת המשחק

1. ערבבו את כל קלפי הדמות וחלקו שני קלפים לכל שחקן
ושחקנית.

מוותר לך להציץ בקלפים שלך בכל רגע, אולם חשוב להקפיד
שהקלפים שלכם מוסתרים משאר השחקנים. הניחו את שאר
הקלפים בערימה במרכז שולחן המשחק; זוהי חפיסת קלפי
החצר.

פעולות

בתורך עליך לבחור לבצע את אחת מהפעולות הבאות:

- **הכנסה:** עליך לקחת מטבע זהב מהאוצר במרכז השולחן. פעולה זו אינה ניתנת למניעה.
 - **מימון זר:** עליך לקחת שני מטבעות זהב מהאוצר במרכז השולחן (פעולת-מנע: דוכס).
 - **הפיכה:** עליך לשלם 7 מטבעות זהב כדי לבחור שחקן או שחקנית ולערוך את ההשפעה שלהם. השחקן/ית שבחרת יאבדו השפעה אחת (יחשפו קלף מוסתר). פעולה זו אינה ניתנת למניעה. **אם בתחילת תורך יש לך 10 מטבעות ומעלה, חובה עליך לבחור לבצע הפיכה.**
 - **פעולת דמות:** להכריז על פעולה של דמות שיש לך (לכאורה) השפעה עליה (פירוט בעמוד 6).
- אם לא ערערו על הפעולה שלך ולא בוצעה פעולת-מנע בהצלחה, הפעולה שלך הצליחה ועליך לבצע אותה. עם סיום הפעולה התור עובר לשחקן/ית הבא/ה עם כיוון השעון.

פעולות דמות

לביצוע פעולת דמות נדרשת השפעה על דמות מסוימת. על מנת להכריז על פעולת דמות, עליך להכריז שדמות זו מופיעה באחד מקלפי הדמות המוסתרים שלך. זאת לא חייבת להיות האמת, אבל עליך להכריז על כך בקול. אין צורך לחשוף קלף דמות כל עוד לא ערערו על הפעולה שלך.

אם ביצעת פעולת דמות, כל אחד מהשחקנים והשחקניות האחרים רשאים לערוך על ההכרזה שלך, כלומר לטעון ששירת ואין לך למעשה השפעה על דמות זו. ערעורים כאלו ייפתרו קודם, ויישוב המחלוקת מפורט בעמוד 8. לאחר יישוב הערעור, שחקנים ושחקניות יכולים גם לבצע פעולות-מנע כדי לעצור את הפעולה שהכרזת עליה. אופן ההכרזה והביצוע של פעולות-מנע מפורט בעמוד 7.

מספר כללי ברזל:

- **חוסר אמון מוחלט:** אפשר לנהל כל סוג של משא ומתן, אולם אף עסקה במשחק אינה מחייבת. השתדלו להישאר חברים מחוץ למשחק גם אם דקרתם אחד את השני בגב במהלכו.
- **חשאויות מעל הכול:** אסור לחשוף את הקלפים שלך לשחקנים או שחקניות אחרים בשום מצב.
- **אין אשראי:** אין לתת או להשאיל מטבעות מהמאגר האישי שלך לשחקנים אחרים.
- **הפסדה היא מקום בודד:** במשחק אין מקום שני, אלא רק מנצח/ת יחיד/ה.

מהלך המשחק

המשחק הפיכה מתנהל בתורות. בתורך, עליך לבצע פעולה אחת בדיק (הפעולות השונות מפורטות בחלק הבא). לאחר שהכרזת על הפעולה שלך, השחקנים והשחקניות האחרים יוכלו לערוך על הפעולה או לנסות לבצע פעולת-מנע.

ערעורים מפורטים בעמוד 8 ופעולות-מנע בעמוד 7.

- לא ניתן לוותר על ביצוע הפעולה.
- ערעורים על פעולתך ייפתרו לפני כל פעולה או פעולת-מנע אחרת במהלך הסיבוב.
- אם לא התקבל ערעור ולא בוצעה פעולת-מנע, הפעולה הצליחה ועליך לבצע אותה.

לאחר השלמת הפעולה יעבור התור לשחקן או השחקנית הבאה, עם כיוון השעון (שמאלה).

פעולות-מנע

ביכולתן של חלק מהדמויות עליהן יש לך השפעה (לכאורה) גם למנוע פעולות של שחקנים ושחקניות אחרים. ניתן להכריז על פעולת-מנע כזו במהלך תורם של השחקנים או השחקניות האחרים, כדי למנוע את השלמת הפעולה שהוכרזה.

פעולות-מנע מופעלות בדיוק כמו פעולות דמות רגילות. גם הן דורשות הכרזה לגבי השפעה על דמות מסוימת, ולכן גם כאן מותר לך לומר אמת או לשקר, ומותר לשחקנים ולשחקניות אחרים לערער על פעולת-המנע שלך. אין צורך לחשוף קלף דמות כל עוד לא ערערו על פעולת-המנע שלך. אם לא ערערו על פעולת-המנע, היא מצליחה ומונעת את פעולת השחקן/ית הפעיל/ה (שבצע/ה את הפעולה שמנעת) אשר מאבדים בזאת את תורם.

דוכס - חסימת מימון זר

השפעה על הדוכס יכולה למנוע משחקן או משחקנית לגייס מימון זה. **אם פעולת-המנע הצליחה**, הנסיון נכשל ולא יתקבלו מטבעות בתור זה.



רוזנת - חסימת ניסיונות התנקשות

השפעה על הרוזנת יכולה למנוע ניסיון התנקשות על ידי המתנקש (נגדך או נגד כל שחקן/ית אחר/ת). **אם פעולת-המנע הצליחה**, ניסיון ההתנקשות נכשל. שלושת מטבעות הזהב ששולמו למתנקש לא יוחזרו לשחקן/ית הפעיל/ה. הרוזנת לא מסוגלת לחסום את פעולת ההפיכה.



שגרירה / מפקד המשמר - חסימת ניסיונות סחיטה

השפעה על השגרירה או על מפקד המשמר יכולה למנוע ניסיון סחיטה על ידי מפקד משמר. **אם פעולת-המנע הצליחה**, ניסיון הסחיטה נכשל וקורבן הסחיטה שומר על מטבעותיו.



שגרירה - שינוי השפעה

פעולה זו משנה את מוקדי ההשפעה שלך בחצר המלוכה. **אם הפעולה בוצעה בהצלחה**, עליך לשלוף שני קלפים מראש חפיסת החצר במרכז השולחן ולהוסיף להם את הקלפים שמונח **שעדיין מוסתרים** (קלף גלוי מציין דמות שאיבדת עליה השפעה ולא תוכל עוד לשנות). מתוך קלפים אלו (ניתן לערבב אותם) יש לבחור שני קלפים ולערבב אותם חזרה לחפיסת החצר, ואת הקלפים הנוותרים, שבחרת לשמור, להניח שוב מולך (אלו הדמויות שיש לך השפעה עליהן כעת).



מתנקש - התנקשות

פעולה זו מנסרת את השפעתו של אחד מבתי האצולה האחרים על חצר המלוכה. עליך לשלם שלושה מטבעות זהב לאוצר במרכז השולחן כדי לשלוח מתנקש נגד אחד השחקנים או השחקניות האחרים. **אם הפעולה בוצעה בהצלחה**, השחקן/ית שבחרת יאבדו השפעה בחצר (יחשפו קלף מוסתר). (פעולת-מנע: הרוזנת).



מפקד המשמר - סחיטה

פעולה זו מאפשרת לך לגנוב זהב מאחד השחקנים או השחקניות האחרים לבחירתך. **אם הפעולה בוצעה בהצלחה**, עליך לקחת שני מטבעות זהב מהשחקן או השחקנית שנבחרו. לא ניתן לסחוט מהשחקן/ית הנבחר/ת יותר זהב מכפי שיש להם. (פעולת-מנע: השגרירה או מפקד המשמר).



דוכס - מיסוי

פעולה זו מגדילה את ההון שלך. **אם הפעולה בוצעה בהצלחה**, עליך לקחת שלושה מטבעות זהב מהאוצר במרכז השולחן.



ערעוירים

דרמה, סודות, ושקרים! כאשר שחקן או שחקנית טוענים להשפעה על דמות כדי לבצע פעולה או פעולת-מנע, מותר לך (או לכל שחקן/ית אחר/ת) **לערער על הפעולה** - ולטעון שבמצב/ת הפעולה משקרים ואין להם השפעה על הדמות הדרושה לביצוע הפעולה.

מרגע שהוכרזה פעולה או פעולת-מנע, חייבת להינתן לכל השחקנים והשחקניות האחרים ההזדמנות לערער על הפעולה. לפיכך, לאחר הכרזה על פעולה (או פעולת-מנע) יש לספור עד ארבע רבע ובפרק זמן זה מותר לערער על הפעולה. אם פרק זמן זה עובר ללא הכרזה על ערעור, **הפעולה מצליחה ולא ניתן לערער עליה עוד.**

- ניתן לערער על כל פעולה או פעולת-מנע שדורשת השפעה על דמות מסויימת.
- כל שחקן או שחקנית יכולים לערער על ביצוע הפעולה, בין אם הם מעורבים בפעולה ובין שלא.

יישוב ערעורים

אם הוכרז ערעור על פעולה (או פעולת-מנע) שלך, חובה עליך להוכיח שיש לך את ההשפעה הדרושה לפעולה, או לאבד השפעה. לכן עליך לחשוף את אחד הקלפים המוסתרים שלך.

- **אם הדמות שחשפת אינה הדמות הדרושה לביצוע הפעולה:** אוי לא, נתפסת בשקר! איבדת השפעה בחצר. קלף הדמות שחשפת יישאר מולך כשפניו כלפי מעלה. **הערעור הצליח ולכן הפעולה או פעולת המנע שניסית לבצע נכשלה ודבר לא קורה;** במקרה שהפעולה שניסית לבצע הייתה התנקשות, שלושת מטבעות הזהב ששילמת חוזרים אליך.
- **אם הדמות שחשפת היא הדמות הדרושה לביצוע הפעולה:** יפה מאוד, אמת דיברת! לאחר שהוכחת זאת, עליך להשיב את קלף הדמות שחשפת לחפיסת קלפי החצר, לערבב את החפיסה, לשלוף את הקלף העליון ולהניח אותו מולך כשפניו כלפי מטה

(רמת ההשפעה שלך בחצר נשמרת, אבל יעד ההשפעה החדש נשמר בסוד מהאחרים). **הערעור נכשל ולכן הפעולה שהכרזת עליה מתבצעת.**

- **אם הערעור נכשל,** בנוסף לכן שהפעולה שלך תבוצע בהצלחה, על המערער/ת לאבד השפעה בחצר המלוכה ולחשוף את אחד מקלפי הדמות המוסתרים שמולם. זה העונש על עלילות שווא!

שימו לב! חרב הפיפות של ההתנקשות:

אפשר לאבד השפעה פעמיים בתור אחד במקרה של כישלון בבלימת ניסיון התנקשות.

לדוגמא, חמוטל מכריזה על התנקשות בדותן, ודותן מערער על הפעולה; אם חמוטל תחשוף מתנקש, דותן יאבד השפעה אחת בגלל שנכשל בערעור והשפעה שנייה בגלל פעולת המתנקש. טראגי!

דוגמה אחרת היא אם אורין ינסה להתנקש במיכל, ומיכל תשקר ותטען שיש לה רוזנת שבולמת את ההתנקשות. חמוטל תערער על פעולת-המנע (למשל כי יש לה רוזנת, לכן היא משערת שזה שקר). מיכל תיאלץ לחשוף קלף שאינו הרוזנת בגלל הערעור, ואז תאבד קלף נוסף למתנקש של אורין. עצוב!

אובדן השפעה וסיום המשחק

ערעורים, התנקשויות והפיכות יגרמו לאובדן השפעה של שחקנים ושחקניות בחצר המלוכה. אובדן כל ההשפעה שלך (כלומר חשיפת שני הקלפים שמולך) מוביל לסיום מיידי של חלקך במשחק, ולא יותר לך להמשיך לבצע פעולות, פעולות-מנע או אפילו לערער. עליך להשאיר את הקלפים שמולך גלויים ולהשיב את כל המטבעות שלך לקופה.

אהבתם את הפיכה?

נסו את המשחקים הבאים מבית "משחקי ליאם"



השחקן או השחקנית האחרונים שעדיין מחזיקים בהשפעה בעיר (כלומר, לפחות בקלף אחד מוסתר כשכל האחרים חשפו את כל הקלפים שלהם) מנצחים במשחק.

שימו לב:

ישנם שלושה עותקים של כל דמות במשחק, ולכן לדוגמא אם יש לך קלף רוזנת, לא תוכל/י לדעת בוודאות האם שחקן או שחקנית אחר/ת משקרים כשהם טוענים שגם להם יש השפעה על הרוזנת, אבל המידע הנוסף יכול לשנות את הערכתך של דבריהם.

LAMAME
GAMES

משחקי
ליאם

© זכויות יוצרים 2012

ריקי טאטה ו- www.lamamegames.com | La Mame Games

יצרן: WPS | ארץ ייצור: סין

תרגום במקור: חמוטל בן טוב
עריכת תרגום (2024): דותן צור
עריכה לשונית (2024): יבגני רזניקוב
עיצוב גרפי (2024): אסנת קדמי
איורים: טלי רזניק

שיווק בישראל: משחקי ליאם
שמריהו לוין 17, תל אביב 6435715

