

+8

# ספורים מהחיים

משחק לוח משפחתי מרתק שיֵעֲזֹר לילדיכם להתמודד  
עם חוויות ואתגרי החיים לאור חכמינו ז"ל.



**הוראות משחק**

**ישראל סיס**  
לשחקים שלובים אורחים!

## תכולת המשחק

- לוח משחק
- קוביה
- חיילי משחק (6 בדמות בניים, 6 בדמות בנות), עם 6 מעמדים
- 6 חבילות קלפים: הפתעה, ושנתם לבנין, דילמה, עצות לחיים, משימה, מעשים מכריעים
- 18 גביעים: 6 זהב, 6 כסף ו-6 ארד
- 48 אסימונים בערכים שונים
- 6 מטבעות "דילמה" מתהפכות
- אבן "סטיגמה"
- אבן "חביב הקהל"

## מטרת המשחק

לאסוף אסימונים שבעזרתם ניתן לקנות גביעים.  
כדי לנצח יש לאסוף גביע ארד, גביע כסף וגביע זהב, ובנוסף לכך שלושה "עצות לחיים".  
ערכי הגביעים: גביע ארד: 8 אסימונים גביע כסף: 10 אסימונים גביע זהב: 14 אסימונים

אם יש למשתתף מספיק אסימונים, מותר לו לרכוש את הגביע שהוא מעוניין בו בתחילת תור הבא. את הגביעים יש לרכוש לפי הסדר: ארד, כסף וזהב (כלומר, אין לקנות גביע כסף לפני שהארד בידך, ואין לקנות גביע זהב לפני שיש לך את גביע הכסף).

## הכנת המשחק

1. הניחו את כל חפיסות הקלפים במקומותיהם על הלוח.
2. הניחו את הגביעים במקומותיהם על הלוח (כשהמספרים מוסתרים).
3. כל משתתף זורק את הקוביה. מי שנפל בחלקו המספר הכי גבוה הוא הבנקאי, והוא גם הראשון שישחק. לאחריו התור מתקדם בכיוון השעון.
4. הבנקאי מעניק לכל משתתף 3 אסימונים (בערך 1), ונותן לכל אחד מטבע דילמה.
5. הבנקאי לוקח לעצמו את אבן "חביב הקהל".
6. הבנקאי מניח אסימון אחד מהבנק על קופת "חסרון לאחרונה".
7. כל שחקן בוחר חייל, וכל החיילים מוצבים על מקום "קדימה לדרך".

## המלצה חמה

**בפעם הראשונה שמשחקים במשחק צרפו אליכם מבוגר!  
אז... קדימה, לדרך!**



## הלוח וחלקיו

1. קדימה לדרך
2. המסלול
3. מקומות לקלפים
4. מרוץ האסימונים
5. חסכון לאחרון + אחרון אחרון חביב
6. גביעי ארד, כסף, זהב + המכרזים על המסלול
7. סטיגמה
8. אהל אברהם

הלוח מורכב ממסלול עגול (2), ומקומות מסומנים מוגדרים במרכז הלוח (3,4,5,6) לחלקי המשחק ולפעילויות שונות. בתחילת המשחק מניחים את הקלפים השונים והגביעים על מקומותיהם במרכז הלוח, והמשתתפים מתקדמים לאורך המסלול בכיוון השעון סביב.

**המלצת המערכת: התחילו מיד לשחק. כשתגיעו למשהו על הלוח שאינכם מבינים, כפשו ברשימה מימין את המספר התואם וקראו את ההסבר בהמשך**

### חלקי הלוח

#### 1 "קדימה לדרך"

מכאן יוצאים כל המשתתפים ומתקדמים בכיוון השעון. בכל פעם ששחקן עובר את "קדימה לדרך", הוא מקבל מהבנק 2 אסימונים. אם הוא נוחת בדיוק ב"קדימה לדרך", הוא מקבל 3 אסימונים.

#### 2 המסלול

רוב המקומות על המסלול מכוונים לקלפים השונים. במקרים אלו, על השחקן לקחת את הקלף העליון מהחפיסה המתאימה. הוא מקריא את הקלף, ופועל על פי ההוראות. בסוף התור, הקלף מוחזר לתחתית הערימה (חוץ מקלפי "עצות לחיים"). שאר המקומות מוסברים על פי המספרים בתרשים.

#### 3 מקומות לקלפים

כאן מונחות ערימות הקלפים השונות, בהתאמה. ישנם ששה סוגי קלפים:

3



ושננתם לבניך, דילמה, עצות לחיים, משימה, הפתעה, מעשים מכריעים.  
כל סוגי הקלפים מוסברים בהמשך, בעמ' 6.

## 4 מרוץ האסימונים

כאשר שחקן נוחת על מרוץ האסימונים (על המסלול), כל השחקנים מצטרפים אליו וכל שחקן מניח אסימון משלו על קופת "מרוץ האסימונים" במרכז הלוח (מי שאין לו אסימונים משתתף בלי לשלם). משם מתחיל המרוץ: המשחק נמשך כרגיל (השחקן הבא מתקדם על-פי הקוביה), עד ששוב נוחת שחקן כלשהו על מרוץ האסימונים, והוא המנצח בתחרות. פרס הנצחון: כל האסימונים שהנחו בקופת המרוץ במרכז הלוח! (הכלל: כאשר שחקן נוחת על מרוץ האסימונים, הוא בודק את הקופה: אם היא מלאה הוא המנצח, וכל האסימונים שלו, ואם היא ריקה מתחיל מרוץ חדש).

## 5 חסכון לאחרון + אחרון אחרון חביב

כאשר שחקן נוחת על אחרון אחרון חביב, סופרים כל המשתתפים קודם את הגביעים ורק אז את האסימונים ברשותם. אם השחקן שהגיע למקום הוא אכן האחרון החביב\* (כלומר, מבין אלה שיש להם הכי פחות גביעים, יש לו הכי פחות אסימונים), הוא מקבל לידיו את תוכן קופת "חסכון לאחרון" במרכז הלוח - והבנקאי מניח על הקופה אסימון מהבנק, להתחיל את החסכון לאחרון הבא. אם השחקן אינו העני ביותר, הוא מניח אסימון אחד משלו בקופת חסכון לאחרון, כצדקה.  
\* במקרה שהשחקן הוא אחד מתוך כמה אחרונים שיש ביניהם שוויון, הוא עדיין מקבל את כל הקופה.

## 6 גביעי ארד, כסף, וזהב (במרכז הלוח) + המכרזים (על המסלול)

בתחילת המשחק, מונחים כל הגביעים על מקומותיהם במרכז הלוח, כשהמספרים כלפי מטה. במהלך המשחק, יכול כל שחקן בתחילת תורו לרכוש גביע, אם יש בידו את מספר האסימונים הדרוש.

ערכי הגביעים: גביע ארד = 8 אסימונים

גביע כסף = 10 אסימונים

גביע זהב = 14 אסימונים

את הגביעים יש לרכוש לפי הסדר: ארד, כסף וזהב. כלומר, אסור לקנות גביע כסף לפני שהארד בידך, ואסור לקנות גביע זהב לפני שיש לך את גביע הכסף. בנוסף, אסור לרכוש יותר מגביע אחד בכל תור.

**שימו לב! מהרגע שבגיע נרכש, אין לפרוט אותו לאסימונים!**



## המכרזים

כאשר שחקן נוחת על מקום מכרז, מתקיים מכרז לגביע שבוחר השחקן. כל השחקנים רשאים להשתתף במכרז, וכל שחקן מעוניין משלם דמי השתתפות בסך 3 אסימונים. כל שחקן המשתתף במכרז מנחש מספר בין 1 ל-100 ומשנן אותו היטב, ואז הופכים את הגביע העליון. השחקן שניחש את המספר הקרוב ביותר למספר על הגביע, זוכה בו. אם שני משתתפים ניחשו בהפרש זהה, הגביע מוחזר לתחתית הערימה, ונערך מכרז חדש על הגביע הבא בערימה. (דוגמא: אחד השחקנים ניחש 65, אחר ניחש 75, והמספר בתחתית הגביע הוא 70. לכל אחד מהם יש הפרש 5 מהמספר הסופי, ונערך מכרז חדש).

שימו לב: אם רק משתתף אחד מעוניין, המכרז בטל אך השחקן המעוניין יכול לקנות את הגביע ב"מחיר מציאה": מחצית ממחירו הרגיל. שוב, מותר לרכוש גביעים רק לפי הסדר.

## 7 סטיגמה

"סטיגמה" זה שם רע שדבק בך, אם באשמתך ואם לא. שחקן שנוחת על סטיגמה מקבל אליו את אבן הסטיגמה מהקופה, והסטיגמה הרעה שנדבקת אליו מונעת ממנו לקבל כל דבר טוב, עד שהוא נפטר ממנה (דברים טובים: אסימונים וגביעים).

אז איך נפטרים מהסטיגמה?

1. כאשר השחקן מרים קלף "מעשים מכריעים", ובקלף מתואר מעשה טוב. מעשה טוב מוחק סטיגמה רעה, ולכן - הסטיגמה חוזרת לקופסא (ומותר לשחקן לקבל את האסימונים על המעשה הטוב).
2. השחקן מגיע או עובר את "קדימה לדרך". בכל התחלה חדשה יש הזדמנות חדשה לחזרה בתשובה ושיפור המידות, ואבן הסטיגמה חוזרת לקופסא.
3. כאשר השחקן מקבל קלף "עצות לחיים" - רמז להתנהגות נכונה, והסטיגמה נמחקת.
4. כאשר שחקן אחר נוחת על סטיגמה, ואבן הסטיגמה עוברת עליו.

## 8 אוהל אברהם - הכנסת אורחים

אברהם אבינו היה ידוע בהכנסת האורחים שלו, ומקום זה מכבד מכניסי אורחים ואת אורחיהם. ישנם 2 דרכים להכנסת אורחים:

1. כאשר שחקן נוחת על "אהל אברהם", הוא יכול להזמין שחקן אחד אחר להצטרף אליו. אם האורח נענה, הוא מצטרף למארח, וכל אחד מהם מקבל אסימון מהבנק.
2. אם שחקן נוחת על מקום בלוח שכבר נמצא בו שחקן אחר, השחקן שהיה שם קודם הופך להיות המארח וכל אחד מהם מקבל אסימון מהבנק.



בכל פעם ששחקן נוחת על מקום במסלול התואם את אחת מערימות הקלפים, עליו להרים את הקלף העליון בערימה, להקריא אותו בקול, ולפעול על-פי ההוראות. בסוף התור, יש להחזיר את הקלף לתחתית הערימה - חוץ מקלפי "עצות לחיים!" את קלפי "עצות לחיים" יש לשמור, מכיון שצריך לצבור שלושה קלפי עצות בנוסף לשלושת הגביעים בכדי לנצח במשחק!

### הפתעה

כשמה כן היא. ישנן הפתעות טובות והפתעות פחות טובות. יש להקריא את הקלף ולפעול על פי ההוראות. בסוף התור הקלף מונח בתחתית הערימה.

### "ושננתם לבניך"

חכמינו ז"ל השאירו לנו אמרות יקרות מפז - האם אנחנו זוכרים אותם? בכל קלף מופיעה אמרה שחסרות בה מילים. אם השחקן יודע להשלים את האמרה, הוא זוכה באסימונים לפי מספר הנקודות בתחתית הקלף. אם השחקן טעה או לא ידע, אחד השחקנים האחרים מקריא את התשובה הנכונה מתוך החוברת (עמ' 8), אך אין קנס על חוסר ידע - זו פשוט הזדמנות של כולם ללמוד.

### דילמה

דילמה היא התלבטות בין פתרונות שונים לבעיה מסוימת. בכל קלף מתואר מצב בעייתי, ובתחתית הקלף מוצאים שני פתרונות אפשריים. השחקן מקריא את הבעיה ואת פתרונותיה, וכולם מקשיבים לאפשרויות. כל שחקן מחליט לעצמו באיזו אפשרות היה בוחר - 1 או 2. כל שחקן מניח לפניו את מטבע הדילמה שלו כשהמספר שבחר כלפי מעלה, ומכסה את המטבע בידו.

כאשר כל השחקנים גמרו להחליט, כולם מגלים את המטבעות שלהם, ומראים מה החליטו. אם השחקן שהרים את הקלף קלע להחלטת רוב שאר השחקנים, הוא מקבל אסימונים כמספר הנקודות על הקלף. אם לא, הוא אינו מקבל כלום.

אם דעות שאר השחקנים מחולקים חצי-חצי בדיוק, השחקן המתלבט כן מקבל את האסימונים, לדוגמא: ישנם 5 שחקנים. אחד מהם הוא המתלבט (שקבל את הקלף) וארבעה אחרים. מהארבעה האחרים, שניים החליטו 1, ושניים החליטו 2.



לא משנה מה החליט השחקן המתלבט, הוא יקבל את האסימונים, כי יחד עם דעתו יהיה רוב להחלטה שלו (כלומר, דעתו שלו מכרעת, אך ורק במקרה של שוויון בין האחרים. כאשר יש הכרעה ברורה בדעות השחקנים האחרים, דעתו של השחקן המתלבט איננה נכללת בחישוב הרוב). בסוף התור הקלף מונח בתחתית הערימה.

## עצות לחיים

בכל קלף ישנה עצה שימושית לחיים טובים יותר. המקבל קלף עצה, מקריא אותה ושומר את הקלף ברשותו עד סוף המשחק. יש לצבור שלושה קלפי עצות בנוסף לגביעים כדי לנצח במשחק. (אם חסרים לך קלפי עצות לקראת סוף המשחק, מותר לקנות קלפים משחקנים אחרים. מחיר מקסימלי לקלף עצה: 5 אסימונים)

## משימה

בכל קלף ישנה משימה. על השחקן להקריא את הקלף בקול ולפעול על פי ההוראות. אם המשימה בוצעה, השחקן מקבל אסימונים לפי המספר המופיע בתחתית הקלף. בסוף התור הקלף מונח בתחתית הערימה.

**שימו לב: אין חובה לבצע את המשימות,  
אבל חבל – זה ויתור על אפשרות לקבל אסימונים!**

## מעשים מכריעים

בכל קלף מתואר מעשה ש"עשה" השחקן שהרים את הקלף. ישנם מעשים טובים, ומעשים טובים פחות. לכל מעשה יש ערך מספרי, ולאחר שהשחקן מקריא את המעשה, הוא מקבל (או משלם!) אסימונים לפי הערך על הקלף (עבור ערך חיובי [+], השחקן מקבל אסימונים, עבור ערך שלילי [-] יש לשלם אותם לקופת "חסכון לאחרון").

בהצלחה ובהנאה



## הציטוטים השלמים לקלפי "ושנתם לבניך"

### שתי נקודות

"מום שבך אל תאמר לחברך"  
"תשובה ותפילה וצדקה מעבירין את רוע הגזירה"  
"אל תסתכל בקנקן אלא במה שיש בו"  
"אל תדין את חברך עד שתגיע למקומו"  
"צדיק באמונתו יחיה"  
"הכל בידי שמים חוץ מיראת שמים"  
"גדול המצווה ועושה יותר ממי שאיננו מצווה ועושה"  
"כל הכועס כאילו עובד עבודה זרה"  
"שבעים פנים לתורה"  
"במקום שאין אנשים השתדל להיות איש"  
"אם לא עכשיו אימתי"  
"המתחיל במצווה אומרים לו גמור"  
"ואהבת לרעך כמוך זה כלל גדול בתורה"  
"כל המלבין פני חברו ברבים כאילו שופך דמים"  
"אל תאמין בעצמך עד יום מותך"  
"איזהו גיבור הכובש את יצרו"  
"מצווה גדולה להיות בשמחה תמיד"

### נקודה אחת

"זריזין מקדימין למצוות"  
"אם אין קמח אין תורה"  
"סייג לחכמה שתיקה"  
"עשה תורתך קבע"  
"צדק צדק תרדוף"  
"אחד בפה ואחד בלב"  
"לא הביישן למד"  
"יש קונה עולמו בשעה אחת"  
"שלוחי מצווה אינן ניזוקין"  
"כל המרים יד על חברו נקרא רשע"  
"מצווה גוררת מצווה ועבירה גוררת עבירה"  
"איזהו עשיר השמח בחלקו"  
"מי שטרח בערב שבת יאכל בשבת"  
"כל ישראל ערביין זה לזה"  
"אמור מעט ועשה הרבה"  
"אם אין אני לי מי לי"  
"הוי זנב לאריות ואל תהי ראש לשועלים"  
"הוי מקבל את כל האדם בסבר פנים יפות"  
"דברי חכמים בנחת נשמעים"

### שלוש נקודות

"פתחו לי פתח כחודו של מחט ואני אפתח לכם כפתחו של אולם"  
"הוי מתאבק בעפר רגליהם והוי שותה בצמא את דבריהם"  
"כל המבקש רחמים על חברו הוא נענע תחילה"  
"צער בעלי חיים דאורייתא"

