

תהילים פרק ב'
י וְעַתָּה, מְלָכִים הַשְּׂכִילוּ; הוֹסְרוּ, שִׁפְטֵי אֶרֶץ.
יֵא עֲבָדוּ אֶת-ה' בְּיָרָאָה; וְגִילוּ, בְּרַעְדָּה.

מלכי ישראל – ספר החוקים



השנה היא 1050 לפני הספירה בקירוב ובני ישראל המליכו עליהם את שאול, מלכם הראשון. בפני ישראל עומדות מעל 300 שנים של מחלוקת וסערה, שבהן מלכים טובים ורעים ישלטו על פני הארץ. אתם שולטים בשושלת נביאים, אנשים יראי שמים שינסו לנווט את בני ישראל הרחק מחטא וחורבן. הנביאים שלכם ינועו ממקום למקום בממלכה הצפונית, יטיפו, יבנו מזבחות ויקריבו קורבנות לאלוהים. אם תבצעו את עבודתכם נאמנה, תצליחו לבנות מספיק מזבחות כדי להשאיר את בני ישראל בדרך הישר ואת אמונתם חזקה. אם תיכשלו, בני ישראל ידרדרו במהירות לחטא ואיש הישר בעיניו יעשה.

רפיבי המשחק והכנת משחק לדוגמה



הכנת המשחק

1. הניחו את סמן ציר הזמן על גבי תקופת מלכותו של שאול.
2. ערבבו בנפרד את ערימות קלפי היכולת, ברכה, משאבים וחטא ועונש והניחו את הערימות לצד הלוח כשפני הקלפים כלפי מטה.
3. כל שחקן לוקח את אחד מחיילי המשחק, לוח שחקן וקלף יכולת אקראי. השאירו את קלף היכולת ששלפתם עם הפנים כלפי מעלה לצד לוח השחקן, מאחר שהוא ילווה אתכם לאורך המשחק ויחד את השחקן שלכם משאר הנביאים.
4. השחקנים ימקמו את חיילי המשחק שלהם על הלוח במקום המצוין על קלף היכולת ששלפו.
5. מקמו מזבח (סמן לבן) בשומרון.
6. כל שחקן שולף שני משאבים מערימת הקלפים ושם אותם בידו.
7. ערבבו את ערימת קלפי המקום והניחו אותה עם הפנים כלפי מעלה. שלפו קלפי מקום לפי כמות השחקנים שמשחקים ועוד שניים. התעלמו מקלפי מדינה או "ויהי בימים ההם" והחליפו אותם בקלפים חדשים. מקמו קוביית חטא אחת (קובייה שחורה) בכל אחד מהמקומות שנשלפו.
8. לאחר מכן שלפו קלפי מקום השווים למספר השחקנים שמשחקים ועוד אחד. התעלמו מקלפי מדינה או "ויהי בימים ההם" והחליפו אותם בקלפים חדשים. מקמו שתי קוביות חטא (קובייה שחורה) בכל אחד מהמקומות שנשלפו.
9. לסיום, שלפו קלפי מקום השווים למספר השחקנים שמשחקים. התעלמו מקלפי מדינה או "ויהי בימים ההם" והחליפו אותם בקלפים חדשים. מקמו אליל (עגל זהב) בכל אחד מהמקומות שנשלפו.
10. ערבבו את הקלפים שנשלפו חזרה אל ערימת קלפי המקום והניחו את הערימה לצד הלוח, עם הפנים כלפי מטה.
11. תנו את קלף השחקן הפותח לשחקן המבוגר ביותר והתחילו את המשחק. אל תשכחו לדלג בתור הראשון על שלב "התגברות החטא" (ראו פירוט תחת "סיכום סיבוב משחק").

דוגמה להכנת משחק רגיל לשלושה שחקנים ניתן למצוא בדף הקודם.

ציר הזמן

1	●
2	●
3	●
4	●
5	●
6	●
7	●
8	●
9	●
10	●

פועלות הנביא

1	איש-בושת	4:3
2	דוד	
3	שלמה	
4	יהבעם-ה-1	
5	נדב	4:3
6	פעשא	
7	אלה	4:3
8	זמרי	4
9	עמרי	
10	אחאב	
11	אחזיה	4:3
12	יהורם	
13	יהוא	
14	יהואחז	
15	יהואש	
16	יהבעם-ה-2	
17	זכריה	4:3
18	שלום	4
19	מנחם	
20	פקחיה	4:3
21	פקח	
22	הושע	

פועלות הנביא

1	יכולת
2	ברכה
3	מקום
4	משאבים
5	חטא ועונש

1. 4 חיילי משחק (נביאים)
2. 1 נביא שקר שחור
3. 1 סמן ציר זמן סגול
4. 6 אלילים צהובים
5. 9 מזבחות לבנים
6. 27 קוביות חטא
7. 3 סמני חורבן
8. 4 לוחות לשחקן
9. 1 קלף שחקן פותח
10. לוח מפת ישראל
11. 8 קלפי יכולת
12. 30 קלפי ברכה
13. 40 קלפי מקום
14. 34 קלפי משאבים
15. 30 קלפי חטא ועונש

שלב "אמונת המלך"

הביטו על ציר הזמן לשמאל הלוח וראו היכן נמצא הסמן. אם הסמן נמצא במשבצת לבנה, משמעות הדבר שהנביאים חיים בתקופתו של מלך טוב והשחקן הפותח שולף קלף ברכה. אם הסמן נמצא במשבצת אדומה, משמעות הדבר שהנביאים חיים בתקופתו של מלך רע ושהשחקן המתחיל שולף קלף חטא ועונש ומבצע את הכתוב בו.

אלה	4-3 שחקנים
זמרי	4 שחקנים

חוקים מיוחדים למשחקים עם 3-4 שחקנים: חלק מהמשבצות בלוח מסומנות כמתאימות למשחק עם 3-4 שחקנים או 4 שחקנים בלבד. משבצות אלו מסמנות את תקופת מלכותם של מלכים בעלי כהונה קצרה ומתרחשות רק במשחקים עם 3-4 שחקנים או 4 שחקנים בהתאמה. במקום לבצע תור מלא, בצעו רק את שלב "אמונת המלך" כאשר קלפי החטא והעונש יבוצעו בתחילת התור המלא הבא. לאחר מכן הזיזו את סמן ציר הזמן למשבצת הבאה.

קלפי ברכה:

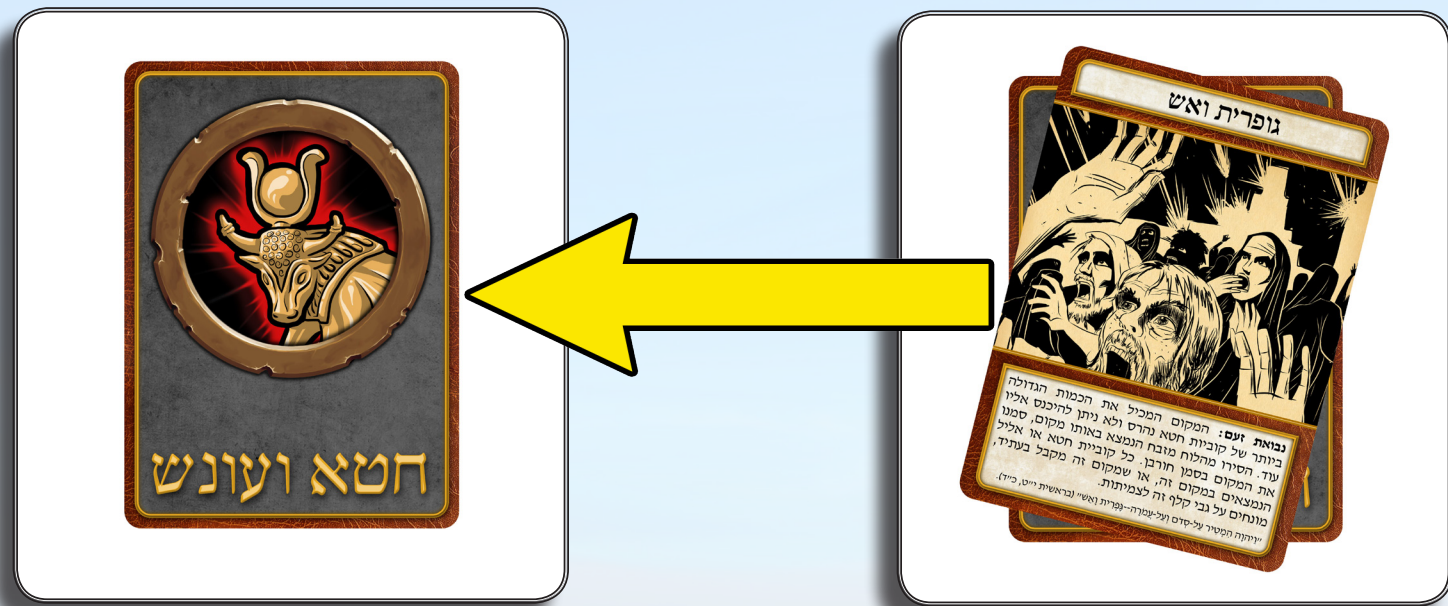
ניתן לשחק קלפי ברכה בכל זמן במהלך שלב "מהלכי הנביא", הם אינם נחשבים למהלך ואינם מגבילים את כמות הקלפים שהשחקן יכול להחזיק. רוב קלפי הברכות הינם אירועים חד-פעמיים, אך אם מצוין בקלף "הניחו קלף זה עם הפנים כלפי מעלה" משמעות הדבר היא שהשפעתו תימשך עד לסוף המשחק.

קלפי חטא ועונש:

קלפי חטא ועונש הינם אירועים אשר נגרמים על ידי בני ישראל או על ידי בני המדינות שמסביבם, שמבצעים חטאים או עונשים אשר באים על בני ישראל. רוב קלפי החטא והעונש הינם אירועים חד-פעמיים, אך אם מצוין בקלף "הניחו קלף זה עם הפנים כלפי מעלה" משמעות הדבר היא שהשפעתו תימשך עד לסוף המשחק. ישנם גם אירועים מיוחדים שנקראים **נבואות זעם**, שאינם מתרחשים מיידית.

נבואות זעם:

נבואות זעם הינם רעות ועונשים שהנביאים הוזהרו לגביהם ושניתן להם זמן להתכונן לבואם. אם אתם שולפים נבואת זעם מערימת קלפי החטא ועונש והיא לא מונחת עם הפנים כלפי מעלה, עליכם לבצע את מה שכתוב על הקלף לפני חלק נבואת הזעם. לאחר מכן הניחו את הקלף עם הפנים כלפי מעלה מתחת לערימת קלפי חטא ועונש שמספר הקלפים בה שווה למספר השחקנים המשתתפים במשחק. לאחר שעשיתם זאת, שלפו קלף חטא ועונש חדש שיחליף את קלף נבואת הזעם שנשלף.



במשחק לשלושה שחקנים נשלף קלף נבואת זעם. לאחר שבוצע מה שכתוב על הקלף לפני חלק "נבואת הזעם", השחקן הפותח מניח את הקלף עם הפנים כלפי מעלה מתחת לשלושה קלפים בחבילה ומוודא שעדיין אפשר לראות את כותרת הקלף.



איך מנצחים ומפסידים במשחק

הנביאים מנצחים כקבוצה על ידי בניית מספר מסוים של מזבחות בישראל. מזבחות אלו משמשות כמשואות של תקווה עבור בני ישראל בשנים הקשות שבאות עליהם ומזכירות להם את הברית שכתרו עם אלוהים. מספר המזבחות הנדרש כדי לנצח את המשחק משתנה לפי מספר השחקנים:

במשחק של 2 שחקנים – 7 מזבחות

במשחק של 3 שחקנים – 8 מזבחות

במשחק של 4 שחקנים – 9 מזבחות

לחלופין, אם אתם מגיעים למצב בו יש למקם קוביית חטא או אליל על גבי הלוח ולא נותרו עוד כאלה לצד הלוח, משמעות הדבר כי הרוע הציף את ישראל וכי הנביאים נכשלו במשימתם!



תקציר סיבוב משחק

1. **שלב "אמונת המלך":** השחקן הפותח שולף קלף מערימת קלפי חטא ועונש בתקופת כהונתו של מלך רע או קלף מערימת קלפי הברכה בתקופת כהונתו של מלך טוב.
2. **שלב "התגברות החטא":** שלפו קלפי מקום כמספר השחקנים המשחקים ועוד אחד מהמקומות הללו. החטא עשוי להתפשט ואלילים עשויים להופיע.
3. **שלב "מהלכי הנביא":** החל בשחקן המתחיל ועם כיוון השעון, כל אחד מהשחקנים מבצע את ארבעת המהלכים שלו.
4. **סוף הסיבוב:** סמן ציר הזמן זז מטה למלך הבא ברשימה וקלף השחקן המתחיל עובר לשחקן הבא עם כיוון השעון. אם סמן ציר הזמן מגיע למשבצת "חורבן ישראל", השחקנים הפסידו!

שלב "התגברות החטא"

חשוב! מקום לא יכול לקבל יותר מקוביית חטא אחת עבור כל קלף שנשלף!



החטא מתגבר בשומרון ומתפשט להר עיבל. כתוצאה מכך גם הר עיבל מפיץ חטא, אך לא חזרה לשומרון, היות שמקום זה כבר קיבל קוביית חטא אחת מן הקלף שנשלף.



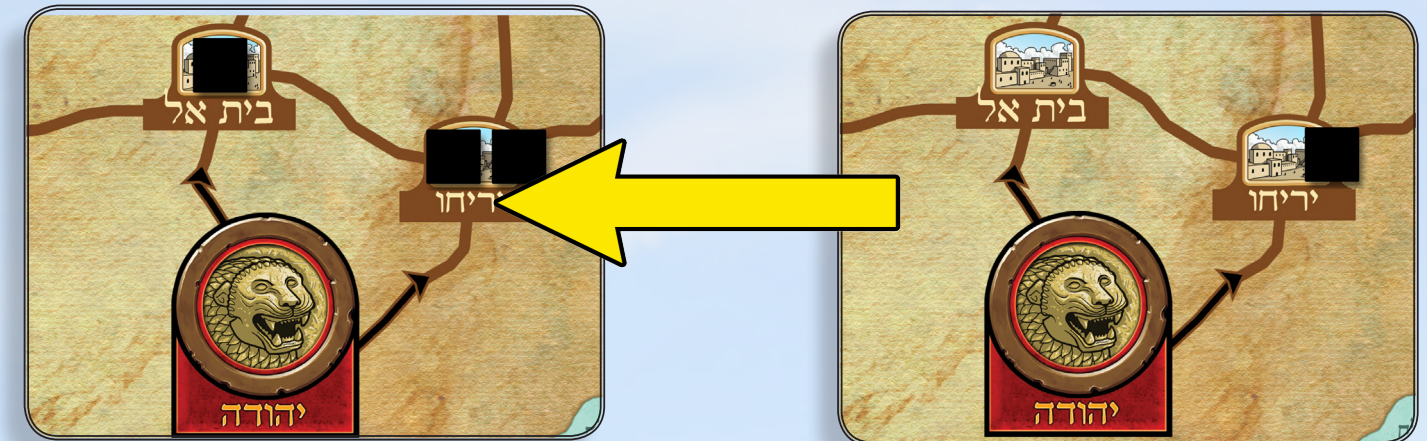
שלב "מהלכי הנביא"

החל בשחקן הפותח ועם סיבוב השעון, כל שחקן מבצע ארבע פעולות לפי בחירתו. פעולה יכולה להיות מבוצעת יותר מפעם אחת, אך כל פעם הביצוע מנצל מהלך (או שניים, בהתאם לפעולה שבוצעה). אם שחקן מסיר אליל מהלוח (ניתוף אלילים), הפעולה מסיימת את התור. במהלך שלב מהלכי הנביא, כל שחקן יכול לשחק את קלפי הברכה שברשותו (בלי לנצל פעולה), גם במהלך תור של שחקן אחר.

- פעולות אפשריות:**
- הזזת הנביא
 - הטפה לבני ישראל
 - ניתוף אלילים
 - איסוף משאבים
 - בניית מזבח
 - העלאת עולה
 - העברת משאבים

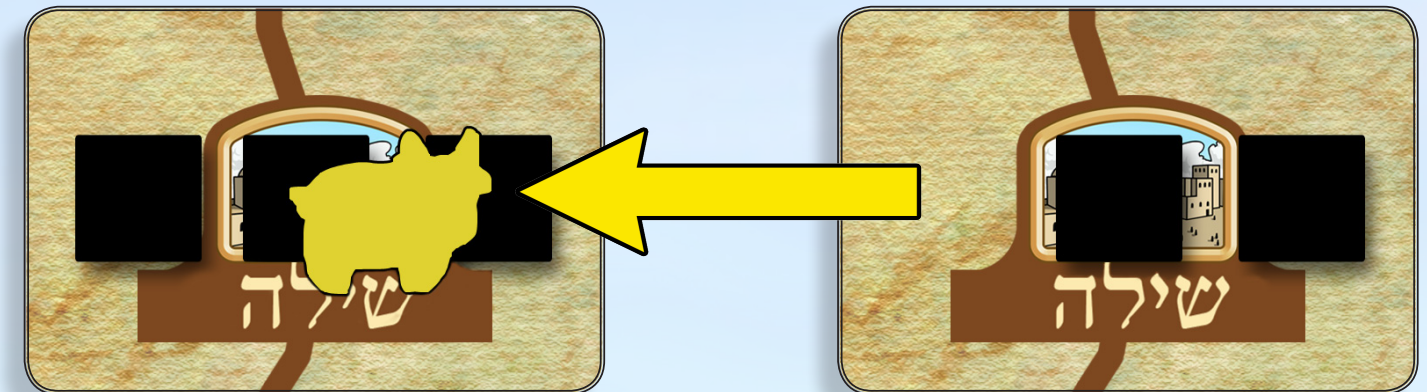
חשוב: דלגו על השלב הזה במהלך התור הראשון במשחק

במהלך שלב זה, השחקן הפותח שולף קלפי מקום כמספר השחקנים המשחקים ועוד אחד ומוסיף קוביית חטא לכל אחד מהמקומות הללו. אם קוביית חטא אמורה להתווסף במדינה מחוץ לגבולות ישראל, קובייה זו אינה מוצבת באותה מדינה אלא מתפשטת, וקוביית חטא מוצבת בכל אחת מהערים המחוברות בשביל לאותה מדינה.



התגברות החטא ביהודה תגרום לקוביות חטא להופיע בבית-אל ובריחו.

אם הוספת קוביית חטא למקום גורמת לכך שיהיו בו שלוש קוביות חטא או יותר, יש להוסיף לאותו מקום אליל, אם המקום עדיין לא מכיל אחד. מקום יכול להכיל רק אליל אחד בכל עת.



קוביית חטא שהתווספה לשילה הוסיפה גם אליל למקום זה.

אם קוביית חטא מתווספת למקום המכיל אליל, יש להציב קוביית חטא נוספת בכל נקודה שכנה (לא מדינה) המחוברת אליו בדרך. אם פעולה זו גורמת לקוביית חטא להיות מוצבת במקום נוסף המכיל אליל, החטא ממשיך להתפשט גם ממקום זה.



קוביית חטא שהוצבה בהר נבו גורמת לחטא להתפשט דרך כל הדרכים המחוברות אליו, אך לא למדינות שכנות.

הסברת הפעולות

הזת הנביא:

הזיזו את הנביא שלכם ממקום אחד למשנהו, כל עוד המקומות מחוברים בדרך (קו רציף) או בנתיב ימי (קו מקווקו). אם אתם משתמשים בדרך יבשתית, אתם רשאים להשליך קלף מקנה או תבואה מדיכם כדי לזוז עד לשלושה צעדים ברציפות, במקום אחד, עבור פעולה אחת בלבד.

הטפה לבני ישראל:

הסירו קוביית חטא אחת מהמקום הנוכחי שלכם.

ניתוף אלילים:

על ידי ניצול שני מהלכים, אתם יכולים להסיר אליל אחד מהמקום שבו אתם נמצאים. שני המהלכים חייבים להיות מאותו התור ולא יכולים להיות מפוצלים בין התורות.

איסוף משאבים:

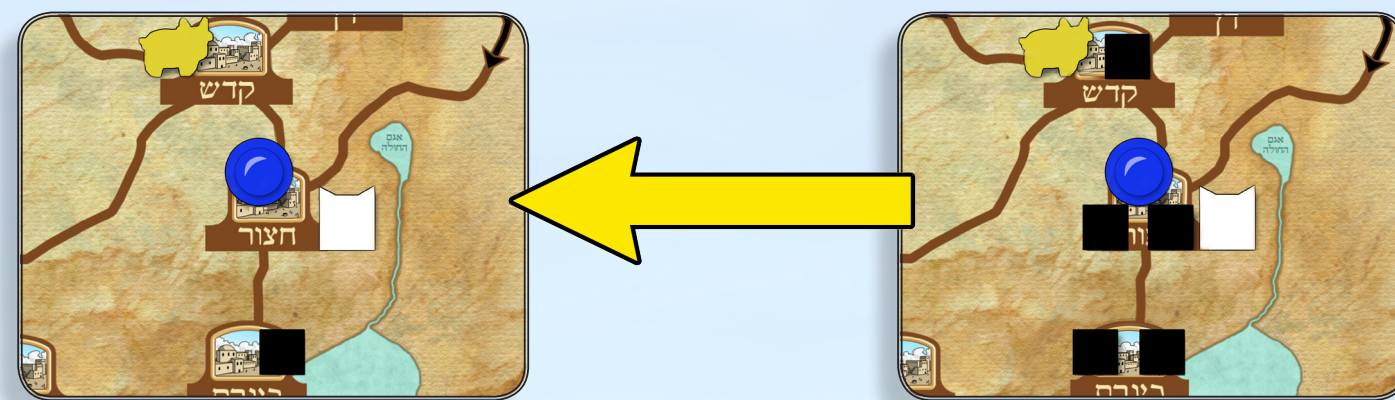
שלפו קלף משאב אחד מערימת קלפי המשאבים. אין להחזיק ביד יותר משישה קלפי משאבים, אם בשלב כלשהו במשחק יש בידכם יותר משישה קלפים עליכם להשליך את הקלפים העודפים. אם ערימת קלפי המשאבים התרוקנה, ערבבו מחדש את ערימת קלפי המשאבים שנוצלו וצרו ערימה חדשה.

בניית מזבח:

השליכו מידכם קלפי משאבים של זהב, אבן ועץ כדי לבנות מזבח במקום שבו אתם נמצאים. ניתן לבנות רק מזבח אחד בכל מקום ואם מספיק מזבחות נבנו הנביאים מנצחים את המשחק (ראו "איך מנצחים ומפסידים במשחק").

העלאת עולה:

אם אתם נמצאים במקום המכיל מזבח, אתם רשאים להשליך קלף מקנה וקלף תבואה כדי להעלות עולה לאלוהים. לאחר שתעשו זאת, הסירו את כל קוביות החטא הנמצאות סביב המזבח וקוביית חטא אחת מכל המקומות המחוברים אל המזבח בדרך.



העלאת עולה בחצור מסירה את כל קוביות החטא מחצור וקוביית חטא אחת משני המקומות השכנים לה. האליל לא מושפע מהעלאת העולה.

העברת משאבים:

אם שני נביאים נמצאים באותו מקום על גבי הלוח, אתם רשאים להעביר לנביא הזה עד לשני משאבים מדיכם בעבור פעולה אחת. אתם רשאים להגיד אילו קלפי משאבים יש ברשותכם או לשאול אילו קלפים שחקנים אחרים צריכים, לפני שאתם מבצעים את ההעברה.



סוף הסיבוב

פעולות שנעשות בסוף הסיבוב:

העבירו את קלף השחקן הפותח עם כיוון השעון, ולאחר מכן קדמו את סמן ציר הזמן מטה למלך הבא. אל תשכחו לדלג על מלכים שמיועדים למשחק עם מספר גדול יותר של שחקנים. אם סמן ציר הזמן מגיע למשבצת "חורבן ישראל", הפסדתם במשחק!

גרסת מתחילים

אם לא הכל מתקדם כפי שציפיתם במלכי ישראל, מה שלרוב יקרה, אתם יכולים במקום זאת לשחק את המשחק בגרסת המתחילים! יש צורך לבצע שינוי רק בשני חוקים כדי לשחק את המשחק בגרסת המתחילים:

- השחקנים משאירים את הקלפים שיש להם ביד חשופים לאורך כל המשחק.
- בסוף הסיבוב, כל שחקן שהעלה עולה באותו הסיבוב רשאי לשלוף קלף ברכה.

עם השינויים הללו, שחקנים יכולים לעזור זה לזה ביתר קלות מכיוון שהם יכולים לראות אילו קלפים יש לכל אחד ביד, וגם לקבל עוד מעט עזרה מקלפי ברכה נוספים.

גרסת מתקדמים

גרסה זו מיועדת לשחקנים ותיקים של המשחק ולא מומלצת לבעלי לב חלש! בגרסת המתקדמים של מלכי ישראל תעשו שימוש בחייל המשחק של נביא השקר. בתחילת סיבוב משחק נתון, חייל המשחק השחור ימוקם בשומרון. מאותו הרגע ואילך, נביא השקר ינסה להרוס מזבחות ולהשחית את בני ישראל בעוד שאר הנביאים מבצעים את משימתם.

הסיבוב שבו נביא השקר יופיע בשומרון:

משחק לשני שחקנים – בעשא

משחק לשלושה שחקנים – שלמה

משחק לארבעה שחקנים – שאול

בכל סיבוב, לאחר סיום שלב "מהלכי הנביא", נביא השקר יבצע את תורו בשני צעדים. ראשית, אלא אם הוא נמצא במקום עם מזבח, נביא השקר תמיד יזוז צעד אחד.

כיצד נביא השקר מחליט לאן לזוז:

1. נביא השקר ינסה לזוז לכיוון מזבח כדי להרוס אותו. אם הוא נמצא במרחק צעד אחד ממזבח, דרך שביל יבשתי או ים, נביא השקר יזוז אליו.
 2. אם אין מזבח בקרבת נביא השקר, הוא יחליט במקום זאת לזוז לכיוון אליל שנמצא בקרבתו.
 3. לבסוף, אם אין מזבח או אליל בקרבתו של נביא השקר, הוא יזוז לאחד המקומות הקרובים אליו שבו נמצאת כמות קוביות החטא הקטנה ביותר.
- נביא השקר **לעולם** לא יזוז למקום שבו נמצא נביא אחר. אם נביא השקר לא יכול לזוז לשום מקום, הוא יישאר במקומו.
 - אם יש כמה מקומות שאליהם נביא השקר יכול לזוז, השחקן הפותח בוחר לאן יזוז נביא השקר.

הערות חשובות

- אם בקלף ששיחקתם יש כמה אפשרויות אך לא מצוין באיזה אפשרות עליכם לבחור, השחקן הפותח בוחר כיצד לפעול. לדוגמה, קלף החטא והעונש "גופרית ואש" יכול לפעול על כמה מקומות שבהם כמות זהה של קוביות חטא. במקרה זה, השחקן המתחיל מחליט איזה מהמקומות הללו ייהרס.
- אם יש התנגשות בין הכתוב על שני קלפים, קלפי חטא ועונש מקבלים קדימות. לדוגמה, אם קלף חטא ועונש מונע מן הנביאים לעלות למקום שנמצא על הר ואחד השחקנים משחק קלף ברכה שמאפשר לכל השחקנים לזוז למקום המכיל קוביות חטא, השחקנים עדיין מנועים מלהגיע למקום שנמצא על הר, גם אם מקום זה מכיל קוביות חטא.



טיפים

- הסירו אלילים בהקדם האפשרי! אלילים יכולים לגרום נזק רב ואין להשאירם ללא השגחה. כמו כן יש לשים לב למקומות עם שתי קוביות חטא ולטפל בהם בהקדם האפשרי, היות שהם במרחק של קוביית חטא אחת מהקמת אליל.
- דאגו במיוחד למקומות המחוברים למדינות אחרות, היות שמקומות אלו הם בסיכון הגבוה ביותר לקבל קוביות חטא.
- אל תשכחו שאתם רשאים לשחק קלפי ברכה בתורות של שחקנים אחרים! לפעמים תזמון נכון של קלף ברכה עשוי לחסוך הרבה מאוד פעולות.
- במשחק של 3-4 שחקנים, ודאו שהנביאים שלכם מסירים אלילים ומצבורים של קוביות חטא לפני כהונת מלכות קצרה. שלב "אמונת המלך" הנוסף עשוי לגרום לאסון אמיתי אם צוות הנביאים שלכם לא יהיה ערוך לכך.

גרסאות נוספות ושאלות נפוצות

אם ברצונכם להשתמש במשחק מלכי ישראל ככלי חינוכי בשיעורי בית הספר או המדרשה, הרגישו חופשיים לבקר באתר האינטרנט שלנו, www.kingsofisraelgame.com, כדי להוריד את ספר החוקים המורחב, נוסף על תוכנית שיעורים שניתן לשלב בה את המשחק. הגרסה החינוכית של מלכי ישראל מורידה מהמשחק חלק מן המורכבות שלו ומקצרת את זמן המשחק. גרסה זו, בצירוף דפי הלימוד המצורפים, יכולה להיות מועילה ביותר בלימוד נושאים מקראיים רבים.



בדוגמה זו, בחירתו הראשונה של נביא השקר היא לזוז לכיוון המזבח, אך הנביא הכחול מונע ממנו לנוע לשם. בחירתו השנייה היא לזוז לכיוון האליל בהר הכרמל, אך הנביא הכתום מונע ממנו לנוע לשם. לבסוף, נביא השקר מחפש את המקום עם הכמות הקטנה ביותר של קוביות חטא, שבמקרה זה הוא "דור". נביא השקר מפליג למקום זה.

לאחר שנביא השקר זז או נמנע מלזוז, הוא יוסיף קוביית חטא למקומו הנוכחי. אם הדבר גורם לנביא השקר ליצור אליל במקום עם מזבח, המזבח נהרס!

נוסף על כך, **לא ניתן** להסיר קוביות חטא ואלילים ממקום שבו נמצא נביא שקר.

כיצד להביס את נביא השקר:

נביא השקר יכול להיות מושמד אם הוא נמצא במקום שבו יש מזבח. אם שחקן מעלה עולה במקום שבו נמצא נביא השקר, הסירו קוביית חטא אחת מכל המקומות המחוברים אל המזבח בדרך והסירו את נביא השקר מהמשחק. במהלך שלב "התגברות החטא" הבא, השחקן הפותח חייב להציב את נביא השקר על המפה במקום שיבחר, כל עוד מקום זה אינו מכיל נביא. הדבר מייצג את הופעתו של נביא שקר חדש.



תודות

מפתח המשחק.	לאנס היל:
עיצוב ועריכה של קופסת המשחק, קלפי היכולות וחוברת ההוראות, עיצוב קלפים וגלויות, אסימוני החורבן וקלף השחקן הפותח.	מאט אבסיץ:
עיצוב ועריכה של קלפי הברכה, חטא ועונש ו"ויהי בימים ההם".	טים ברון:
עיצוב קלפי משאבים.	קיישה סימנס:
עיצוב ועריכה ראשונית של לוח וקלפי המשחק.	ג'יימס ליל:
עיצוב ועריכה ראשונית של קלפי הברכה וחטא ועונש.	אדם סטוק:
תרגום המשחק לעברית.	עידן חיים:
עיצוב גרפי ועריכת לשון למהדורה העברית.	יעל לקסמן-בהט:

מפת המשחק של מלכי ישראל מבוססת על "The New Moody Atlas of the Bible" של Barry J. Beitzel. כמה שינויים בוצעו במפה משיקולים של משחקיות ומקום. לדוגמה, הר נבו צריך להיות דרומה יותר ממיקומו במפת המשחק.

אנחנו רוצים להודות לכל מי שתמך בהוצאת המשחק לאור בגלגוליו הרבים! ובמיוחד תודה:

- לכל האמנים שעבדו על המשחק, על ההשקעה והסבלנות.
- לכל השחקנים שבחנו את המשחק והיו מוכנים לשחק אותו עוד לפני שהוא היה גמור.
- לקבוצת לימוד התורה שלי, שנתנה לי את ההשראה ליצור את המשחק הזה ושהייתה הראשונה לשחק בו.
- לאשתי, על תמיכתה הנפשית והכספית. בעיקר על תמיכתה הכספית.
- לאלוהים, על שנתן לי את ההשראה, המשאבים ויכולת ההתמדה להביא את פיתוח המשחק הזה לסימו.

