



נשחק לחשוב ליהנות

# פילמונים

מחיק האלמנה

הקדמה חברים

הבא הספר

משתק עם קלס

Vincent Bidault - Jean-Louis Roubira  
Will Terry - Tyler Myatt

הוראור





כילד, אהבתי לצייר אנשים ובעלי חיים מעניינים בשולי המחברות שלי. כיום, אני משרטט את נקודת המבט והחזון שלי בסגנון ייחודי אופייני באמצעות שלל הדמויות פקוחות העיניים הלוקחות את השחקנים למסע אישי ופרטי רצוף הנאה בלתי מתפשרת בנבכי הנפש, מסע גדוש ברגשות ומעוטו בפרטים הקטנים המרכיבים את חיינו יום יום ושעה שעה.

אני מציג את עבודותיי בצרפת, ומשתמש במגוון חומרים (חומרי איטום, קולאז'ים, ציורים) כדי להפיח חיים בסדרת "TETE DE L'ART". המפגש עם יוצרי המשחק פילינקס הוליד כמעט בעל כורחו את יצירתן של דמויות מעוררות השראה ויפהפיות אלה.

**Frank Chalard - האמן**

אתם מחזיקים כעת במשחק ייחודי העוסק ברגשות וחקירתם באמצעות תקשורת והבעת אמפתיה הדדית.

גרסה מחודשת זו של המשחק נאמנה במובנים רבים למשחק המקורי, אך הותאמה למשחק בין חברים, בקרב המשפחה ואפילו כמשחק קבוצתי בקהילה או בבית ספר. ההשראה והרעיון זהים לחלוטין לאלה של המשחק המקורי ויוצרי שתי הגרסאות שקדו על הפיתוח תוך שיתוף פעולה הדוק. בזכות שלוש ערכות קלפי התרחישים החדשים, השונים אך גם משלימים זה את זה, פילינקס מאפשר לכם ללמוד יותר על השחקנים האחרים ועל עצמכם, להכיר ולהכיל את ההבדלים וקווי הדמיון בינכם לבין חבריכם ולהתייחס לייחודיות של כל אדם ואדם.

אנו מקווים שהמשחק יעניק לכם שעות של הנאה, שעשוע והשראה כפי שהעניק לנו, מן הפעם הראשונה ששיחקנו בו, ובתהליך מתמשך של התפתחות ולמידה.

פילינקס ייקח אתכם למסע חוויתי על רקע תרחישים המשתנים ללא הרף, במשחק שבו תרצו לשחק שוב ושוב.

**Thibaut Quintens - Act in games**

**אנו מבקשים להודות לכם מראש על האמון, הריגשות וההתעניינות שתגלו כלפי שאר השחקנים וכלפי עצמכם במהלך המשחק.**

**כדי להעצים עוד יותר את ההנאה, הסיפוק והתועלת שתוכלו להפיק ממנו, מומלץ להסביר תוך כדי המשחק, אפילו בקצרה, את הבחירות שלכם.**

"פילינקס" התגבש בעקבות שיחות רבות שעסקו בנושא: איך ניתן לשפר את הדרך שבה אנו חיים אחד עם השני וכיצד ניתן להבין ולהכיל את האחר למרות כל ההבדלים בינינו? מה תפקיד הרגשות בחיינו? איך נוכל להביע רגשות אלה מבלי לחשוש משיפוטיות?

הרגשות שלנו הינם אישיים, אינם ניתנים לוויכוח ואינם פתוחים לביקורת. עם זאת, היכולת להעניק להם שם ולהציגם בפני אחרים, מסייעת לנו להבין טוב יותר את ההתנהגות שלנו.

פילינקס משלב בין ההנאה ממשחק לבין גילוי הרגשות שלנו. תמיד מפליא לראות את הספונטניות שבה השחקנים משתפים זה את זה ברגשותיהם. שיתוף זה מתאפשר בזכות האופן שבו המשחק פותח פתח להבעה טבעית ולא מתוסבכת של רגשות. ההבעה והשיתוף מאפשרים לשחקנים להכיר אחד את השני טוב יותר.

המשחק מעניק לנו הזדמנות לשתף נקודות מבט שונות עם בני משפחה, בקרב חברים, בחברת צעירים או מבוגרים, ואפילו כאנשי מקצוע, בלי להיגרר לוויכוחים סוערים. פילינקס מדרבן שחקנים "לא לכפות ולא לשפוט את זווית ההסתכלות של הזולת".

למרות שיצאה לאור ללא רשתות מפיצים או שיתופי פעולה עסקיים, הגרסה הראשונה של פילינקס זכתה להצלחה גדולה בקרב אנשי מקצוע, חינוך ובריאות, שהעניקו למשחק את פרס ה-EDUCAFLIP.

ברצוננו להודות ליואן (Blackrock Games) ולט'יבאוט (Act in games) שהעניקו למשחק שלנו חיים חדשים.

**Vincent Bidault & Jean-Louis Roubira - יוצרי המשחק**



## מטרת המשחק

לאחר הצגת התרחיש הנבחר, כל אחד מן השחקנים מוזמן לבחור מבין הרגשות הגלויים על השולחן את הרגש החזק ביותר שתרחיש זה מעורר בו. בשלב הבא, מתבקש כל שחקן לנחש איזה רגש בחרו שותפיו למשחק. מטרת המשחק הוא לנחש נכונה את רגשות יתר השותפים. ההתקדמות ב"מסלול הרגשות" מייצגת את רמת ההיכרות וההבנה הרגשית השוררת בין השחקנים.

## רכיבי המשחק

### 8 אסימוני שחקן

בצבעים שונים (1 לכל שחקן)



### 72 קלפי הצבעה

בצבעים שונים (9 לכל שחקן)



### 9 קלפי שותפים

כדי לקבוע את הקבוצות



### 24 קלפי רגש

9 קלפי 9

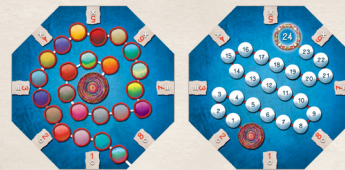
9 קלפי X

6 קלפי =



### מסלול הרגשות

לוח התקדמות דו-צדדי



### 1 חוברת הוראות

### 120 קלפי תרחיש

המחולקים ל-3 קבוצות:



- בחיק המשפחה - שחקן ושוחחו על חיי המשפחה (מגיל 8)
- בקרב חברים - שוחחו על נושאים חברתיים (מגיל 12)
- בבית הספר - דברו על החיים בבית הספר ובבית (מגיל 8)

### יוצר המשחק מבקש להודות ל:

The authors would like to thank Michel Havot, Frédérique Thoreaux-Bidault, Matthieu Fougeret et Virginie Linlaud-Fougeret, Olivier Decroix, Karine Bidault, Stéphane Fouquet, Fernand and Michelle Berthonneau.

### המפיץ מבקש להודות ל:

Thanks to Vincent Bideault and Jean-Louise Roubira for their wonderful creation, Frank Chalard for his eye catching art in the first edition, and Act in Games and Blackrock Exports for putting out this game and making it possible for us to discover it.

Thanks to artist Will Terry for doing the incredibly charming art for the new edition.

Thanks also to Casey Boyett, Trevor Davis, Marty Fitz, Will Hack, Connie Roberts, Matt Roberts, Aaron Belmer, Dawn Lobkowitz, Keith Maki, Sarah Shirley, Hal Anderson, Alex Goldsmith, Shane Myerscough, and to the many other friends and fans of Grey Fox Games who took the time to play with us in the office, at local game cafes, and at conventions to show us over and over what a pleasure it is to connect with other people over a game.



Feelinks is a game published by Act in Games. All rights reserved © Actingames2017.



## התארגנות למשחק

1

הניחו את לוח מסלול הרגשות במרכז השולחן.

2

בחרו צבע וקחו:

א. אסימון שחקן, אותו תניחו על העיגול הגדול במרכז מסלול הרגשות.

ב. 8 קלפי הצבעה (הממוספרים 1 - 8 וקלף < < e >> יחיד).

3

קחו זוגות ו/או שלישיית קלפי שותפים בהתאם למספר השחקנים, כדי לאפשר חלוקה לקבוצות.

לדוגמא: במשחק של 5 שחקנים, קחו זוג קלפי שותפים בצבע אחד ועוד שלושה קלפי שותפים אחרים בהצבע אחר:



במשחק של 4 שחקנים, קחו שני זוגות:





4

בחרו בחבילת קלפי התרחיש המתאימה לקהל שלכם: לדוגמא: אם אתם משחקים את המשחק בבית עם המשפחה, רוב הסיכויים שתבחרו לשחק בחבילה הירוקה. אם אתם משחקים עם חברים, בחרו בחבילה הכתומה. אם אתם משחקים עם בני הכיתה, עם מכרים או בחברה אחרת, בחרו בחבילה הכחולה.

אתם רשאים כמובן להשתמש בכל חבילה שתמצאו בהתאם לקשרים אותם תרצו לגלות במשחק, אך כדאי להתחשב בטווח הגילאים המומלץ לכל חבילה. ניתן גם לשלב שתיים ואפילו שלוש חבילות בו זמנית.

ערבבו את הקלפים שבחרתם והניחו אותם לצד לוח המשחק. את הקלפים הנוותרים החזירו לקופסת המשחק. לא תזדקקו להם במשחק הנוכחי.

5

מיינו את 25 קלפי הרגשות וסדרו אותם בשלוש ערימות בהתאם לסמלים בגב הקלפים:  $\equiv$ ,  $\times$ ,  $\circ$ .

א) ערבבו כל ערימה בנפרד והניחו אותה עם הפנים כלפי מטה (סמל הקלף גלוי כלפי מעלה) לצד הלוח.

ב) הניחו 8 קלפי רגש פתוחים (האיור כלפי מעלה) סביב לוח "מסלול הרגשות", תוך התאמת הסמל שעל גבי הקלף לסמלים שעל פאות הלוח.

6

בחרו בשחקן שישחק ראשון; להלן נכנה אותו 'מלך הרגשות'. אפשר, לדוגמה, לבחור בשחקן הצעיר ביותר שהייתה לו התפרצות רגשית.

אמוץ



12

חבילה





## מהלך המשחק

**כל סבב במשחק מורכב מתשעה שלבים המתנהלים בסדר הבא:**

1

ממנים ל'מלך הרגשות' החדש את השחקן היושב משמאלו של מלך הרגשות מהסבב הקודם (עם כיוון השעון). בסבב הראשון מדלגים על שלב זה.

2

מלך הרגשות קורא בקול את שמות כל הרגשות המוצגים על גבי קלפי הרגש הפתוחים ומוודא שכל השחקנים מבינים את כולם.

3

### תרחיש:

מלך הרגשות פותח קלף תרחיש, בוחר באחת משלוש האפשרויות המוצגות על הקלף וקורא אותה בקול באוזני שאר השחקנים. אם מלך הרגשות אינו מתחבר לאף אחד מן התרחישים שעל הקלף, הוא רשאי להחזיר את הקלף לתחתית ערימת הקלפים ולשלוף קלף חדש. ניתן לבצע החלפה כזו פעם אחת בלבד בכל סבב.

אחותכם משתמשת באופן קבוע במברשת השיניים שלכם.

במפגש משפחתי, אתם חייבים לשיר בפני כולם.

גיליתם שיש לכם אפשרות להישאר בניכם הנוכחי לנצח מבלי להזדקק.

4

### בחירת רגש אישי:

כל השחקנים, כולל מלך הרגשות, בוחרים מבין קלפי ההצבעה שלהם במספר המתייחס למספר הקלף של התגובה הרגשית המתאימה ביותר לדעתם לתרחיש שהוצג. השחקנים מניחים לפניהם את קלף ההצבעה שבחרו כשפניו כלפי מטה.

דני

6

דוד

אבישי

3

פאניקה  
מחיק האלמטה



6

### מה מרגיש השותף שלי?

כל אחד מן השחקנים מנחש איזה רגש השותף שלו בחר בשלב 4, לוקח קלף הצבעה המציין את המספר של קלף הרגש, ומניח אותו כשפניו כלפי מטה לפני השותף שלו לסבב זה. אם השחקן סבור שהשותף שלו בחר את אותו רגש שהוא בחר בעצמו, הוא ישתמש בקלף <<אע>>.

אתם מוזמנים להישיר מבט לעיני השותף שלכם לפני שאתם בוחרים.

### בקבוצה של שלושה שחקנים:

בקבוצה של שלושה, כל אחד מן השחקנים מנסה לנחש את הרגש של השותף היושב משמאלו.

לדוגמה: דני, דוד ואבישי הם קבוצה בסבב זה. דני צריך לנחש את הרגש שבחר דוד (היושב משמאלו, עם כיוון השעון). דוד יצטרך לנחש את הרגש שנבחר על ידי אבישי (היושב לשמאלו, עם כיוון השעון), ואבישי ינחש את של דני.

במשחק עם שלושה שחקנים, החליפו שותפים לאחר כל שני סבבים.

7

### עת לחשוף

מלך הרגשות ולאחריו שאר השחקנים לפי כיוון השעון, מגלים את כלפי הצבעה המציינים את הרגש שהתעורר בהם.

אם השחקנים מעוניינים, הם רשאים להסביר את הבחירה שלהם. בסיום סבב החשיפה, עורכים סבב נוסף וחושפים את הניחוש של השותפים. גם בסבב הזה רשאים השחקנים להסביר את החלטתם.

טיפ: לפני חשיפת קלפי הצבעה, כדאי לקרוא שוב את התרחיש כדי להיזכר באיזה מצב עוסקים.

אמוץ



תהילה

4

5



5

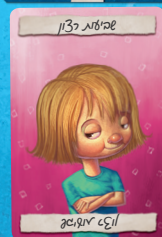
### חלוקה לקבוצות

מלך הרגשות מערבב את קלפי השותפים ומחלק אותם, כרטיס אחד לכל שחקן, כשפניהם כלפי מטה. השחקנים הופכים את הקלפים ומגלים מהי החלוקה לקבוצות לסבב זה.

לדוגמה: במשחק שיש בו שבעה שחקנים, יהיו בכל סבב קבוצה אחת של שלושה שחקנים ושתי קבוצות של שני שחקנים.

למשחק של היכרות ראשונית, או כאשר השחקנים אינם מכירים אחד את השני טוב באמת, מומלץ לשחק תחילה סבב אחד ללא חלוקה לקבוצות. כל השחקנים יציגו את הרגש שבחרו בלי לנחש מה בחרו השחקנים האחרים. במקרה כזה, מדלגים על שלבים 5-6.

דלגו על שלב זה במשחק עם שלושה שחקנים.





ניקוד



**3** לא הצלחתם לנחש אחד את הרגש של השני: אינכם רשאים להתקדם על לוח "מסלול הרגשות".

**2** את/ה והשותף שלך ניחשתם נכון את הרגשות של השני: כל אחד מכם מתקדם שלושה צעדים על לוח "מסלול הרגשות".

**1** ניחשת נכון את הרגש של השותף שלך אך השותף שלך טעה בניחוש הרגש שלך (או להפך): כל אחד מכם מתקדם צעד אחד על לוח "מסלול הרגשות".

בקבוצה של שלושה שחקנים:

הניקוד במשחק כזה נעשה באופן דומה. אם רק שחקן אחד - אתה או אחד השותפים שלך, מצליח לנחש את הרגש הנכון, שני השחקנים מתקדמים צעד אחד. אם שניכם ניחשתם נכון, תתקדמו כל אחד שלושה צעדים.



החלפת קלף רגש

אם מלך הרגשות מעוניין בכך, הוא רשאי לבחור קלף רגש אחד שהוא רוצה להחליף. במקרה כזה, עליו להניח את הקלף בצד (לא ניתן יהיה להשתמש בקלף זה יותר במשחק הנוכחי), ולקחת במקומו קלף אחר המסומן באותו סמל. לדוגמא: ניתן להחליף קלף בעל סמל רק עם קלף אחר בעל סמל . אם לא נשארו יותר קלפי , לא ניתן עוד להחליף קלפים מקטגוריה זו.

סוף המשחק

בשול האופי של המשחק, חשוב לדאוג שכל שחקן יזכה לשמש מלך רגשות (השחקן שמשחק ראשון בסבב) במשך סבב שלם אחד לפחות. כאשר משחקים עם שלושה או ארבעה שחקנים, מומלץ שכל שחקן ישמש מלך רגשות בשני סבבים מלאים. אם לא סופרים את הסבבים, המשחק מסתיים כאשר אחד השחקנים מגיע ראשון למשבצת האחרונה במסלול הרגשות.

תרגום ועריכה לגרסא העברית - אפרים היומן  
 הגהה - מיכל שטרן, תהילה פולסקי  
 גרפיקה - 2design-פזית מורי

המשחק משווק על ידי הקוביה משחקים בע"מ  
 פ.ח. 513146696  
 העבודה 27 ראש העין, 4801777, תד. 1353, טל. 03-9702192  
 service@hakubia.com | www.hakubia.com  
 © 2018 הקוביה משחקים בע"מ, כל הזכויות שמורות



לשחק לחשוב ליהנות

hakubia\_games הקוביה משחקים