



טנגו

משחק קלפים בנושא הסטוריית הסכסוך הישראלי - פלסטיני
ל 2 עד 4 משתתפים

חלקי המשחק:

1. 26 קלפי ארועים הסטוריים-פוליטיים מהסטוריית הסכסוך הפלסטיני - ישראלי.
2. 80 קלפי כוחות פוליטיים, המחולקים ל 5 סוגים.
3. כ-200 אטבי עוצמה, המסמלים את עצמת הכוחות המופעלים.
4. דגלונים צבעוניים לסימון נצחונות המשתתפים.
5. קלפים ריקים המתאימים לכתיבה עצמית של ארוע הסטורי.

הכנות לפני תחילת המשחק:

1. כל שחקן מקבל באקראי 4 קלפי ארוע, כאשר פניהם צמודים לשולחן, תוך המנעות מלהביט ברשימת הכוחות הרשומה בצד המוסתר של הקלף. על גב קלף הארוע רשומות שנה וכותרת הארוע, ותאור קצר שלו.
2. כל שחקן מקבל מספר קלפי כוחות כך שיהיו לי מכל סוגי הכוחות, וערימת אטבי עוצמה המשמשים במהלך המשחק בצמוד לקלף כח, ומהווים ביטוי לעצמת הכח המבוטא בקלף (אין הגבלה לקבל קלפי כוחות או אטבי עוצמה במהלך המשחק).
3. כל שחקן בוחר צבע ייחודי מערימת הדגלונים שיהווה את הסימול המתאים לנצחונותיו.

תחילת המשחק:

בוחרים כיוון לסבב השחקנים, והראשון בוחר קלף ארוע מבין 4 הקלפים שברשותו, וממקם אותו במרכז השולחן, פניו מוסתרים, כך שמתחילים ליצור את שרשרת הארועים. לאחר הנחת הקלף בשרשרת, ניתן לקבל קלף ארוע חדש מהקופה.

השחקן השני בוחר קלף ארוע מבין 4 הקלפים שברשותו, ומניח אותו בהמשך השרשרת, ניתן לצרף רק ארועים שהתרחשו בשנה מאוחרת יותר לארוע האחרון בשרשרת.

מסיימים את שלב תחילת המשחק בצרוף קלף שלישי לשרשרת (השחקן הבא בתור, או חזרה לשחקן הראשון, במידה ומשתתפים 2 שחקנים בלבד) באותו אופן, ועוברים לשלב המשחק עצמו.

המשחק עצמו:

מטרת המשחק לגלות את סוג ועוצמת הכוחות הדרושים לכל ארוע פוליטי, ובהזדמנות המתאימה להצליח לזכות להניף דגלון על הקלף. מנצח מי שבתום המשחק זכה ביותר דגלים. ניתן לזכות ולהניף דגל על ארוע, במידה וכל הכוחות הדרושים לו סופקו כולם במידת העוצמה המינימלית הרשומה בתחתית קלף הארוע.

כל שחקן בתורו, בוחר 2 קלפי כוחות, מגדיר להם עוצמה כלשהי באמצעות צרוף אטבי עוצמה לקלף הכח שבחר, ומניח אותם בסמוך לאחד הארועים שבשרשרת.

המטרה באיסוף הכוחות היא לתאר את הכוחות שהופעלו על ידי יהודים וערבים, ציונים ופולסטינים, במרחב הגאוגרפי שהביאו לקיומו של הארוע. שימו לב שבצד העליון של כל קלף ארוע מוגדרת השאלה בצורה מדוייקת יותר.

מומלץ שכל שחקן יסביר את דעתו בנוגע לסוג הכח והעוצמה הנדרשת להשגת הארוע, וניתן לקיים דיון בנוגע להבנה הפוליטית של הארועים.

מידות העוצמה האפשריות עבור כל סוג כח נעות מ0 (ללא הנחת קלף כח כלל), ועד 3 אטבים לכל המרובה. כל קלף כח יכול לציין כח ציוני או כח פולסטיני, בהתאם לפני הקלף המונחים מעלה. ברוב הארועים שני צידי המתרחש הפעילו כוחות בעוצמות שונות או דומות (לאו דוקא כח שלילי), ועל מנת לזכות בקלף יש למלא את מכסת כל הכוחות שהופעלו על ידי שני הצדדים בסכום.

שחקן יכול לבחור בתורו להוסיף אטבי עוצמה לקלפי כח שונים הנמצאים כבר בצמוד לארועים המונחים בשרשרת על השולחן (למשל על קלפי כח שהונחו בתורם של שחקנים אחרים, עם עוצמה בלתי מספיקה לדעתו).

זכיה בקלף ארוע:

כאשר אחד השחקנים בתורו חושב כי אחד מקלפי הארועים שבשרשרת הגיע למכסת הכוחות והעוצמות הנדרשות לו, הוא רשאי (בתורו בלבד) להרים ולבדוק בחשאי מול רשימת הכוחות הנדרשת לקלף, הרשומה בתחתית קלף הארוע. במידה והמכסה מולאה די צרכה, הוא משיב את הקלף לשרשרת, ומניף דגל נצחון על הקלף. במידה והמכסה לא מולאה, השחקן ישיב את הקלף לשרשרת, פניו כלפי מטה, והמשחק ימשיך באיסוף כוחות עבור 3 קלפי הארוע שעדיין לא נכבשו, אך השחקן שהביט בקלף אינו רשאי להוסיף עוד כוחות לקלף זה. לאחר זכיה בקלף ארוע, ניתן להשיב את הכוחות והעוצמות שלו לשימוש חוזר במשחק.

הוספת ארוע חדש לשרשרת:

הזוכה בוחר ארוע חדש מבין 4 קלפיו, ומניח אותו בקצה השרשרת. במידה ואין בקלפיו ארוע עתידי השחקן הבא בתור יבחר ארוע. שחקן שהניח ארוע חדש יקבל ארוע נוסף מהקופה לאחר מכן. במידה ואף משתתף אינו יכול עוד להניח עוד ארועים עתידיים (גם אם עוד יש ארועים אצל השחקנים, אם הם ארועים שהתרחשו לפני המועד האחרון בשרשרת, לא ניתן להשתמש בהם עוד במשחק), המשחק הסתיים ומוכרז המנצח לפי כמות הדגלונים שצבר.