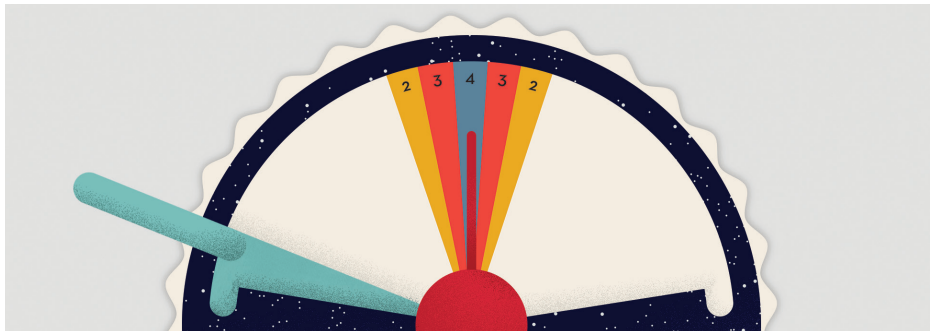


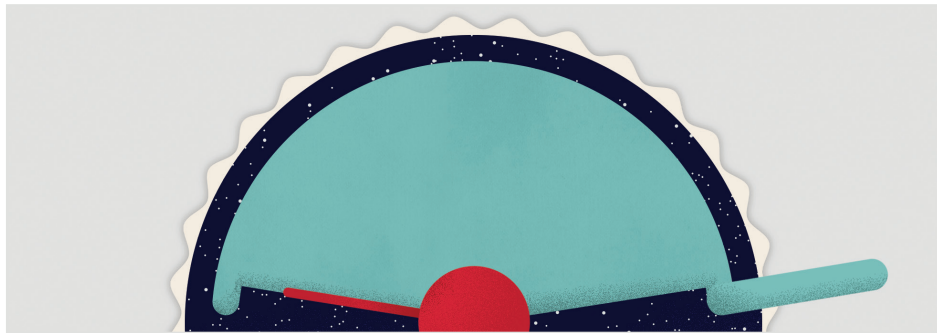
איך משחקים
תדר

מטרת הצוות שלך



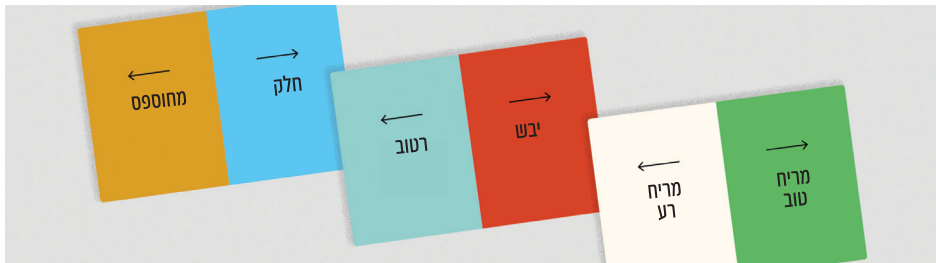
למקם את המחוג כמה שיותר קרוב למרכז
המטרה הצבעונית.

אבל הנה הבעיה



המטרה הצבעונית מוסתרת על ידי המסך הכחול
והיא במיקום אקראי כל סיבוב.

למזלכם, אחד מחברי הצוות שלכם מתקשר (על-חושי).
והוא יודע בדיוק איפה נמצאת המטרה!



שולפים קלף עם צמד מילים של רעיונות מנוגדים, כמו
חם-קר או נקי-מלוכלך

המתקשר נותן רמז לאיפה המטרה נמצאת
על הטווח בין שתי המילים



בדוגמא זאת המטרה נמצאת מעט לצד ה"חם", המתקשר נתן את הרמז
"קפה" מכיוון שקפה זה חם, אבל לא הדבר הכי חם עלי אדמות.

עכשיו זה תפקידם של חברי הצוות לדון על הרמז
ולבחור היכן למקם את המחוג



בזמן שהם חושבים בקול רם, הצוות השני כנראה מנסה
להשתיל להם מסרים שקריים

לבסוף, המתקשר פותח את המסך וחושף כמה
המחוג קרוב למרכז המטרה



ככל שמנחשים קרוב יותר למרכז המטרה, הצוות שלכם יזכה ביותר
נקודות! (הצוות השני גם מקבל הזדמנות לזכות בנקודות)

חלקי המשחק

מטרה

מסך

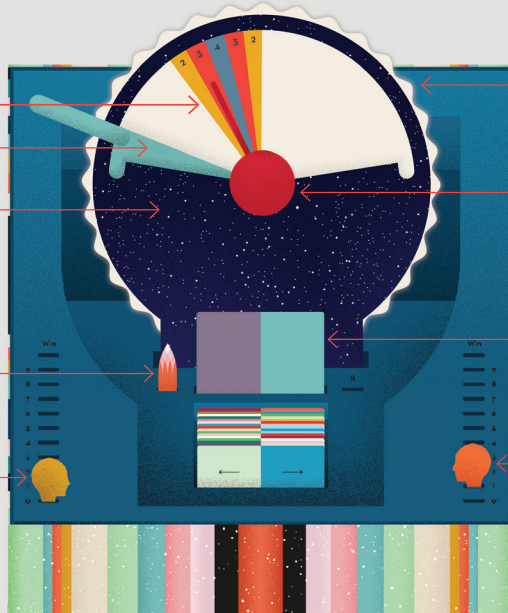
מכשיר

אסימון ניחוש

לצוות השני

סמן נקודות

אונה שמאלית



גלגל

מחוג

קלפי תדר

סמן נקודות
אונה ימנית

בשביל להתחיל, הניחו את המכשיר (הדבר הענק מפלסטיק עם המחוג והגלגל המסתובב) בתוך מרכז הקופסא. ואז הכניסו את 3 האסימונים - ה"אונות" ואסימון הניחוש - לתוך המקומות שלהם. האיור מימין מראה לאן כל דבר נכנס.

עכשיו מתחלקים ל-2 צוותים בערך באותו גודל (לקבוצות קטנות, יש חוקים למשחק שיתופי בסוף ההוראות). ואז בוחרים מי בכל צוות יהיה המתקשר - נותני הרמזים - בתור הראשון.

הצוות שמתחיל ראשון מתחיל עם 0 נקודות. הצוות שמתחיל שני מתחיל עם נקודה אחת. אנחנו קוראים לצוותים אונה ימנית ואונה שמאלית, אבל אתם יכולים לקרוא להם איך שמתחשק לכם. זה הכל! אתם מוכנים לשחק את תדר!

סיכום המשחק

תדר הוא משחק ניחושים חברתי עם שני צוותים המתחרים בלקרוא את המחשבות אחד של השניה. כל צוות בתורו מנסה לנחש איפה המטרה ממוקמת בטווח המוסתר על ידי המסך. שחקן אחד מהצוות הנוכחי - המתקשר - יודע איפה המטרה נמצאת, אבל הוא יכול לתת רמז על הטווח שבין שתי מילים מנוגדות. אחרי זה חברי הצוות שלהם צריכים לנחש איפה המטרה נמצאת.

הערות הכנה

לוקח פחות מדקה להתכונן לשחק את המשחק תדר ומשחקים את כולו בתוך הקופסא: פשוט מעבירים את הקופסא בין כולם, מבלי להוציא ממנה כלום.

שלב התקשור:

כל תור מתחיל בהכנה של המתקשר של הצוות הנוכחי על ידי סיבוב הגלגל כדי לשנות את מיקום המטרה באופן אקראי, שלילת קלף תדר והכרזה על רמז המרמז היכן נמצאת המטרה הצבעונית על הטווח בין שתי המילים שעל הקלף.

כל התהליך צריך להיעשות בסודיות, על מנת שהשחקנים משני הצוותים לא יוכלו לראות.

הנה הסדר הרשמי שבו הכל צריך להתנהל. זה קצת מפורט יתר על המידה אבל במציאות זה קליל:

1. **סגרו את המסך:** סגרו את המסך בעזרת ידית הפלסטיק עד שהוא מכסה לגמרי את כל הטווח ושומעים את הקליק.

2. **בחרו תדר:** שלפו קלף תדר אחד מהחפיסה, הם דו-צדדיים,

המתקשר יכול לבחור איזה צד שבא לו. אל תחשבו על זה יותר מידי: פשוט תבחרו את האחד שהכי מעניין אתכם! הניחו את הקלף במקום שלו עם הפנים קדימה ותקראו את מה שכתוב עליו כדי שכולם ישמעו.

3. **שנו באקראיות את מיקום המטרה:** סובבו את הגלגל – בעזרת

הקצוות הגליים שלו – עד שמיקום המטרה אקראי לחלוטין.

מסך הפלסטיק צריך להיות סגור בזמן שאתם מסובבים:

אסור שישאר פתוח ותבחרו את המיקום שלו.

4. פתחו את המסך: בעזרת ידית הפלסטיק, פתחו את המסך והסתכלו איפה המטרה נמצאת. צריך לפתוח את המסך עד הסוף אפילו אם אתם רואים איפה המטרה בלי שפתחתם את המסך עד הסוף. אחרת, השחקנים האחרים אולי יוכלו לנחש איפה נמצאת המטרה.

מרכז המטרה (אזור ה-4 נקודות) צריך להיות גלוי לחלוטין. אם הוא לא, סגרו את המסך וסובבו שוב כדי למקם את המטרה באופן אקראי.

5. נותנים רמז: הסתכלו איפה מרכז המטרה ממוקם. חשבו על רמז שמרמז על מיקומה בטווח שבין שתי המילים שלכם. חוקים לגבי איך לתת רמזים נמצאים בהמשך ההוראות.

6. סגרו את המסך: בעזרת ידית הפלסטיק, סגרו את המסך. סובבו את הקופסא על מנת שהצוות שלכם יראה את המחוג וקלף התדר.

עכשיו המתקשר מפסיק לתקשר לחלוטין!

אחרי שהמתקשר נתן את הרמז שלו, אסור לו להגיד יותר כלום - אפילו לא הבהרות - וחייב לשמור על פרצוף אדיש.

אם מתקשר רומז משהו מעבר לרמז המקורי, בין אם באופן מילולי או לא, בהחלטת כולם האם להעניש את הצוות. אנחנו בעד לתת למתקשר להתחיל מחדש ולתת רמז חדש לקלף תדר חדש ומיקום מטרה חדש, אבל אנחנו נחמדים בקטע הזה.

שלב הצוות:

לאחר שהמתקשר נותן את הרמז שלו, הכל תלוי בצוות שלו לקרוא לו את המחשבות על מנת להבין איפה המטרה נמצאת ולמקם את המחוג כמה שיותר קרוב למרכז המטרה.

זהו החלק המרכזי במשחק, והוא כמעט חופשי מחוקים: חברי צוות יכולים לדון, לשוחח ולהתווכח בכל דרך שירצו. לאחר שהצוות של המתקשר הגיע להסכמה, הם אומרים לצוות השני שהם מיקמו את המחוג במיקומו הסופי.

בשלב זה, שימו לב לדברים הבאים:

- אל תשתמשו באחוזים או מספרים כדי לרמוז היכן למקם את המחוג.

מכיוון שתדר הוא משחק המבוסס על תחושת בטן, אתם צריכים להגביל את עצמכם להגיד דברים כמו "הרבה יותר ימינה" או "טיפלה שמאלה" במקום "שים על רבע".

אין עונש אם לא מדברים ככה – אבל כדאי להימנע מזה בשביל רוח המשחק.

- לכולם בצוות יש את הזכות למקם את המחוג בכל זמן שהוא, וזה תלוי בכל צוות איך להתמקח על זה.

שלב ימין / שמאל

בתדר, לשני הצוותים יש הזדמנות לקבל נקודות מכל רמז. אחרי שהצוות של המתקשר מיקם את המחוג באופן סופי, הצוות השני מנחש האם המחוג נמצא מימין או משמאל למרכז המטרה (אזור ה-4 נקודות).

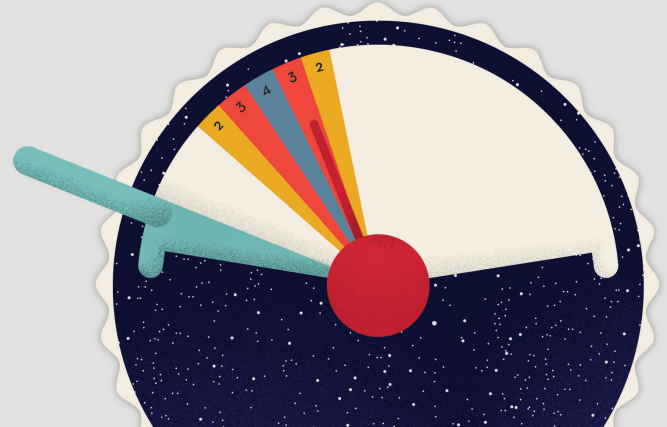
הדיון שלהם צריך להיות קצר, מכיוון שזו שאלה בינארית פשוטה: ימין או שמאל. כשהצוות השני מסכים על הניחוש שלהם, הם מניחים את האסימון במיקום הימני או השמאלי ליד קלף התדר.

לדוגמא, בתמונה בעמוד זה מראה שהצוות ניחש שמאל, משמע הם חושבים שהמתקשר התכוון למשהו יותר חם ממה שהם ניחשו.



הצוות השני
זוכים בנקודה אחת אם הם
מנחשים שהמחוג נמצא מימין או
שמאל למרכז המטרה האדום.
בדוגמא למטה, הצוות ניחש שמאל
ולכן הם זוכים בנקודה.

צוות המתקשר
זוכה במספר הנקודות לפי
המיקום שבו המחוג נמצא.
בדוגמא למטה, הצוות זכה
ב-3 נקודות.



שלב הניקוד

ברגע ששני הצוותים נעלו את תשובותיהם, זה הזמן לחלק המרגש בכל המשחק: החשיפה. המתקשר פותח את המסך וחושף את מיקום המטרה. הצוות של המתקשר זוכה בנקודות אם הם מיקמו את המחוג בתוך המטרה הצבעונית (2-4 נקודות). כאשר קצה המחוג נמצא מעל גבול בין שני אזורים, הם זוכים בניקוד הגבוה יותר.

הצוות השני זוכה בנקודה אחת אם הם מנחשים נכונה אם המחוג נמצא מימין או משמאל למטרה. אם הצוות של המתקשר ניחש בצורה מושלמת (אזור ה-4 נקודות), הצוות לא זוכה באף נקודה.

הזיזו את הסמן הנקודות של הצוות שלכם בהתאם לנקודות שזכיתם.

חוק צמצום פער חשוב

לא משנה כמה צוות מפסיד בתדר, תמיד יש הזדמנות לצמצם פער: אם הצוות הנוכחי זוכה ב-4 נקודות והניקוד שלהם עדיין יותר נמוך מהצוות השני, הם משחקים מיד עוד תור (והמתקשר מתחלף). זה אומר שצוות שמתעכב מאחור 0-9 יכולים לשחק 3 פעמים ברצף ולנצח.

ניצחון

ברגע שצוות מגיע ל-10 נקודות, המשחק נגמר - הצוות עם הכי הרבה נקודות מנצח! אם יש שוויון, כל צוות משחק תור אחרון, הצוות שקיבל הכי הרבה נקודות בשני התורים, מנצח (כולל ניחוש ימין / שמאל).
אם עדיין יש שוויון, חזרו על כך עד שאחד הצוותים מנצח.

איך המשחק מתקדם

- **שלב התקשור:** המתקשר של הצוות הנוכחי נותן רמז
 - **שלב הצוות:** הצוות של המתקשר דנים וממקמים את המחוג
 - **שלב ימין / שמאל:** הצוות השני מנחש ימין או שמאל
 - **שלב הניקוד:** המתקשר חושף את המטרה ומחלקים נקודות
- לאחר שלב הניקוד, הצוות השני מתחיל את תורם אלא אם כן חוק צמצום הפער תקף. החוק מפורט בהמשך.
- ממשיכים לשחק, כאשר כל צוות נותן רמז בתורו, וכל תור שחקן אחר משחק בתור המתקשר.

רמזים: כללים נוקשים

תדר הוא כל כולו משחק של רמזים יצירתיים ופרועים. אז ניסינו לתת כמה שיותר חופש, למרות שאנחנו מודעים לכך שעברית קשה שפה! החוקים האלו רק מגבילים רמזים שרוב הזמן שוברים את המשחק – תרגישו חופשי לשנות את החוקים לאיך שאתם וחברים שלכם חושבים שהכי מתאים.

אם אתם משנים את החוקים, שתפו איתנו!

1. העבירו רעיון אחד: רמז לא אמור לשלב כמה רעיונות או לתת הקשר רחב. מילים כמו "אבל", "כאשר" ו"בזמן" הן לפעמים בסדר, אבל לא בשביל לשלב שני רמזים.

דוגמא: בטוח – מסוכן

מותר: "טויוטה קורולה" או "לסמס בזמן נהיגה"

אסור: "לסמס בזמן נהיגה על טויוטה קורולה" או "לקפוץ בנג'י מעל תנינים"

2. אל "תמציאו" משהו: הרמז חייב להיות רעיון קיים בעולם גם לפני שאתם נותנים אותו. הוא יכול להיות דמיוני, אבל לא משהו שהמצאתם כרגע רק בשביל המקרה הזה. דוגמא: יצירת מופת – כשלון מותר: "המונה ליזה" או "פסטיגל גיבורי על" אסור: "אלבום של כוורת שבוצע על ידי אורי חזקיה" או "מחזמר עם צוות השחקנים של קופה ראשית" 3. הישארו קשורים לנושא: הרמז שלכם חייב להיות קשור לרעיונות שעל קלף התדר. להשתמש במשמעות כפולה של צד אחד של הקלף, לדוגמא "חסר טעם" במשמעות של "חסר תועלת", לא נחשב להישאר קשור לנושא – אלא אם כן המשמעות הכפולה קשורה לשני הצדדים של הקלף, במקרה הזה אתם יכולים להשתמש בה.

5. בלי מספרים:

אתם לא יכולים להשתמש במספרים, אחוזים או כל דבר שמרמז על מיקום המטרה. הפעם היחידה שמותר לחרוג מחוק זה, היא במקרה והמספר הוא חלק משם של רעיון כלשהו.

דוגמא: שנות ה-90 - שנות ה-80

מותר: "השיר One של U2" או "Blink-182"

אסור: "1991" או הציון "טוב מאוד"

דוגמא: שביר - עמיד

מותר: "הלב שלי" או "הרכב של ראש הממשלה"

אסור: "חלב"

4. אל תשתמשו במילים עצמן או במילים נרדפות:

אתם לא יכולים להשתמש במילים שכתובות על הקלף או

שבאות מאותה "משפחה".

דוגמא: לוחמני - שליו

מותר: "צבא הגנה לישראל" או "בודהה"

אסור: "לוחם" או "פציפיסט"

רמזים: המלצות

החוקים האלו לא נחוצים ב-100%, אבל אנחנו שמנו לב שהם משפרים את רוח המשחק, במיוחד אם שחקנים מתחילים לקמט את החוקים בצורה שהופכת את המשחק לפחות כיפי.

6. תהיו תמציתיים: תנסו לתת לא יותר מ-5 מילים.

לפעמים זה מונע מאנשים לתת רמזים ספציפיים מידי.

דוגמא: גבר טוב - גבר רע

מומלץ: "אחי הגדול"

לא מומלץ: "אחי הגדול שיוצא לעבודה כל יום ב-5 בבוקר"

7. בלי תוספות: מילים כמו "אבל", "מאוד", "כמעט",

"קצת" ו"סוג של" כמעט תמיד רומזות יותר מידי. אותו דבר עם תוספות כמו "לאחר [ככה וככה זמן]" או "בזמן [פעולה נוספת]". תחשבו באופן פשוטני.

דוגמא: דייט טוב - דייט גרוע

מומלץ: "לצפות בסרט אימה"

לא מומלץ: "לראות סרט אימה ממש מפחיד" או "לצאת למסעדה אחרי

שנה של נישואים"

8. תענו על התשובות באופן נכון: כשקלף מבקש לתת דוגמא ל"אדם

____", נסו לתת שם של אדם ספציפי ולא "מישהו ש..."

דוגמא: אדם ילדותי - אדם בוגר

מומלץ: "יובל המבולבל" או "יונית לוי"

לא מומלץ: "בכיין" או "מישהו שלובש חליפה"

מותר להשתמש בחרוזים או מילים שאומרים וכותבים בצורה שונה וכדומה? אל תעשו שטויות!
כשהמטרה נמצאת בקצה הכי ימני או שמאלי, אפשר לראות חלק קטנטן של המטרה גם בצד *הנגדי* של הטווח. האם אפשר לזכות בנקודות אם הצוות ניחש את המיקום הזה?

בגלל חוקי הגאומטריה, אין דרך אפשרית למנוע את זה. אבל תתעלמו מחלקים של המטרה המופיעים בצד המנוגד לאיפה שנמצא מרכז המטרה (אזור ה-4 נקודות). לשם אתם מכוונים.

שאלות ותשובות
אם קלף התדר הוא "שיר עצוב - שיר שמח", האם אני יכול לרמוז את השיר "איזה יום שמח" אפילו שיש את המילה שמח בשם של השיר? כן.

האם אני יכול להשתמש בבדיחה או משחק מילים? באופן כללי בדיחות כמעט תמיד שוברות את כלל ה"להשאר בנושא".
לדוגמא, דמיינו קלף "יפה - מכוער"
והרמז שנתנו הוא "הטוב והרע", זה חכם, אבל זו רמאות.

דוגמאות לרמזים ממש טובים (כל הרמזים נשלחו ע"י משתתפים באתגר היומי שלנו בטוויטר @ wavelengthdaily)



נשלח ע"י @ MesaGameLab



נשלח ע"י @ gemeni6ice



נשלח ע"י @JohnduBois



נשלח ע"י @zannah

משחק שיתופי

בשיטת משחק זו, כולם מנצחים או מפסידים ביחד כקבוצה אחת. זה עובד טוב עם 2-5 שחקנים, אבל אפשר לשחק עם כמה שחקנים שבא לכם. החוקים נשארים די דומים חוץ מהחוקים הבאים:

- על מנת להתחיל, שימו 7 קלפי תדר במקום שלהם.
- כשנגמרים הקלפים בחפיסה, המשחק נגמר. ואז השתמשו בטבלה כדי לראות כמה הייתם טובים!
- הנקודות עובדות באותה צורה, חוץ ממרכז המטרה ששווה 3 נקודות, אבל בנוסף אתם מוסיפים קלף נוסף לחפיסה, קח שיהיה תור לנוסף למשחק.
- דלגו על שלב ימין / שמאל.

ניקוד	כמה הייתם טובים
0-3	אתם בטוחים שזה מחובר לחשמל?
4-6	תנסו להוציא ולהחזיר
7-9	תנשפו אוויר לתוך החיבור
10-12	לא רע! לא מושלם, אבל לא רע
13-15	כל כך קרוב
16-18	ניצחתם!
19-21	אתם על אותו...תדר
22-24	מגה-מוח
25+	

Cher-Wen DeWitt, Cory Margulis, Dan "Shoe" Hsu, David Carter, Donald Shults, Dwight Haesler, Edward Soderberg, Edward Uhler, Elaine & Efka from No Pun Included, Elizabeth Goodspeed, Eric Gameau, Eric Zimmerman, Fred Benenson, Grace Margulis, Gunther Dasti, James Nathan Spencer, Jessica Cassady Davis, Josh Stern, Juan Jose Lado, Julian Steindorfer, Kali Handelman, Karoline Kollmann, Kevin Nguyen, Kristen Leach, Kurtis Melby, Kyle McKay, Lucas Cosens, Madison Boan, Markus Slawitscheck, Mamie Thompson, Massimo Zeppetelli, Matt Lees, Mike Chuck Bretzlaff, Nick Riggle, Niki Shults, NYU Game Center, Peter Prinz, Rand Lemley, Rebecca Martin, Renee Hammer, Rikki Tahta, Robert Vinluan, Sarah Pavis, Sean McCoy, Sebastian Kollmann, SHUX, Stefan Schreibmaier, Tom Dyke, Zach Gage, & Zadie Louise Martin Vickers.

ותודה ענקית לכל אחד ואחת מ-8,674 תומכי ה-Kickstarter שלנו: המשחק הזה לא היה קיים בלעדיכם!

קרדיטים

הומצא על ידי Wolfgang Warsch, Alex Hague, &

Justin Vickers.

בעיות כלשהן? שלחו לנו במייל:

contact@cmyk.games

Engineering: Sarah Pavis

Manufacturing: Strom Mfg

Package Design: Hvass&Hannibal

Publishing: CMYK

תודות

תודה לכל החברים ושפני הניסיונות שלנו הכוללים את:

Alan Gerding, Alexa McKay, Alexander Pfister,

Allen Tan, Amy Sebeson, Andrew Kay, Andy Mesa, Asher Vollmer,

Chantal Johnson, Charlie Tran

חוקי רמזים

- העבירו רעיון אחד
- אל תמציאו משהו
- הישארו קשורים לנושא
- בלי מילים נרדפות
- בלי מספרים

הצעות לרמזים

- לא יותר מ-5 מילים
- בלי תוספות כמו "מאוד", "סוג של" או "אחרי 3 בירות"
- תענו על התשובות באופן נכון, לא "מישהו ש...",
- "מקום ש..." או "משהו ש..."

הנחיות לתור

1. המתקשר חושב ונותן רמז:
 - סגרו את המסך
 - שלפו קלף אחד ובחרו צד
 - סובבו את הגלגל למיקום רנדומלי
 - פתחו את מסך
 - תנו את הרמז שלכם
 - סגרו את המסך
2. הצוות של המתקשר דנים וממקמים את המחוג
3. הצוות השני מנחש ימין או שמאל
4. המתקשר פותח את המסך וחושף את המטרה
5. ניקוד
6. התור עובר לצוות השני (אלא אם חוק צמצום הפער תקף)