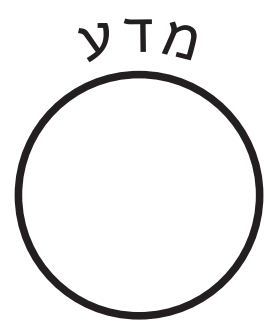
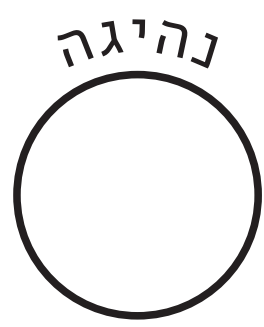
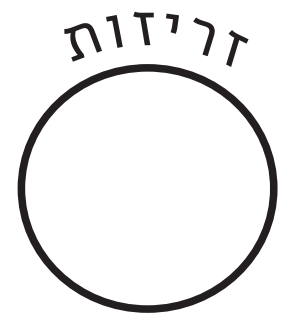
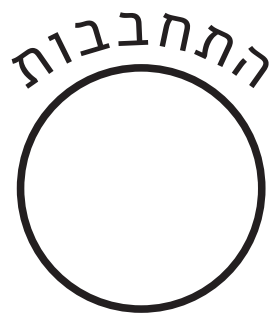
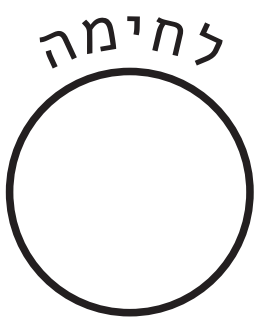


שם:

מאפיינים:

:1

:2



משאבים

שם: _____
רמה: _____
מפתח: _____
נוצל?

שם: _____
רמה: _____
מפתח: _____
נוצל?

שם: _____
רמה: _____
מפתח: _____
נוצל?

שם: _____
רמה: _____
מפתח: _____
נוצל?

דף צוות

נוצל?

דירוג גיבוי:

דירוג ידע:

נקודות שמועה:

דף מנחה

לחץ:

קנוניה:

נקודות תככים:

סוג סצינה	קורה תמיד	בנוסף בנצחון	בנוסף בהפסד
כל סצינה	המנחה מקבלת נקודת תככים.		המנחה מקבלת מספר נקודות תככים השווה למספר ההצלחות שחס-רו לצוות בשביל להצליח בסצינה.
נתיב שקר	המנחה מקבלת 2+רמה נקודות תככים.		המנחה רשאית לקנות קנוניה (3 נקודות תככים = 1 נקודת קנוניה), עד למקסימום השווה לרמת הסצינה.
נתיב קר	הצוות מקבל 2+רמה נקודות שמועה.		המנחה מקבלת מספר נקודות לחץ השווה לרמת השמועה.
נתיב חם	<ol style="list-style-type: none"> הצוות לא רשאי לה-שתמש בגיבוי בשביל לנצח בסצינה. דירוג הידע עולה ב-1 אם הוא שווה לרמת השמועה. כל שחקן מקבל מספר נקודות השווה לרמת הסצינה בשביל ליצור / לשדרג משאבים. המנחה מקבלת מספר נקודות לחץ השווה לרמת השמועה. אפשר להסלים שמועות. 	<ol style="list-style-type: none"> הגיבוי מתחדש. הצוות רשאי לחשוף שמועות עבור חשיפת שמועה, עד למקסימום של 3 שמועות. 	בנתיב חם מרמה 3, מד הקנוניה עולה ב-2.
מלכודת	<ol style="list-style-type: none"> הצוות לא רשאי לה-שתמש בגיבוי בשביל לנצח בסצינה. המנחה רשאית לחסל משאבים. המנחה רשאית לקנות קנוניה (3 נקודות תככים = 1 נקודת קנוניה), עד למקסימום השווה לרמת הסצינה. 		מד הקנוניה עולה ב-1.
סצינת המשך		הצוות מקבל 2+רמה נקודות שמועה.	
סצינת לחץ			מד הקנוניה עולה ב-1.

מקורות לתוספים

- תוצאה של סיבוב קודם: בהתאם למספר ההצלחות הנוספות שהושגו.
- לתת כתף / לחכות בצד: תוסף של +3.
- מאפיינים: תוסף של +1 לכל מאפיין.
- משאבים: תוסף השווה לרמת המשאב. (המנחה רשאית להגביל את התוסף).

איך לחץ עולה

- אם הגששים חוקרים נתיב קר ומפסידים בסצינה, המנחה מקבלת נקודת לחץ.
- אם הגששים חוקרים נתיב חם, המנחה מקבלת מספר נקודות לחץ השווה לרמת הנתיב החם – בין אם השחקנים מפסידים בסצינה ובין אם לא.
- בכל שלב במהלך המשחק, המנחה רשאית לקנות נקודת לחץ אחת תמורת שלוש נקודות תככים.
- בכל שלב במהלך המשחק, השחקנים רשאים לקחת שלוש נקודות שמועה בתמורה לכך שהמנחה תקבל נקודת לחץ אחת. פעולה זו נקראת **לעשות גלים**.

איך מד הקנוניה עולה

- אם הגששים מתחקים אחר נתיב שקר ומפסידים בסצינה, המנחה רשאית לשלם נקודות תככים תמורת נקודות קנוניה. כל נקודת קנוניה עולה למנחה שלוש נקודות תככים. מקסימום נקודות הקנוניה שאפשר לקנות בדרך זו שווה לרמת הנתיב הקר. לדוגמא, אם הנתיב הקר הוא מרמה 2, המנחה יכולה להעלות את הקנוניה לכל היותר ב-2.
- אם הגששים נכנסים למלכודת, המנחה רשאית לשלם נקודות תככים תמורת קנוניה באופן זהה לאופן שמתואר לעיל – נקודת קנוניה תמורת שלוש נקודות תככים, ורמת המלכודת קובעת את מקסימום נקודות הקנוניה שניתן לקנות. ההבדל הוא שבמקרה של מלכודת, ניתן לעשות זאת גם אם השחקנים לא הפסידו בסצינה.
- אם הגששים נכנסים למלכודת ומפסידים, מעבר לאפשרות לקנות קנוניה כפי שתואר לעיל, מד הקנוניה עולה ב-1.
- אם הגששים מפסידים בסצינת לחץ, מד הקנוניה עולה ב-1.
- אם הגששים מפסידים בנתיב חם מרמה 3, מד הקנוניה עולה ב-2.

הוספת שמועות

- השחקנים רשאים להוסיף שמועות לקלחת בכל רגע במשחק.
- הוספת שמועות היא פעילות של כל הקבוצה: כולם רשאים להעלות רעיונות, וכולם צריכים להסכים על השמועות שמתווספות.
- אסור להכניס שמועות שרמתן גבוהה מדירוג הידע הנוכחי של הצוות.
- חייבים להוסיף לפחות שתי שמועות בבת אחת. אם אין מספיק נקודות שמועה לכך, אסור להוסיף שמועות.
- לפחות חצי מהשמועות שמוסיפים (מעוגל כלפי מעלה) חייבות להיות שוות ברמתן לדירוג הידע הנוכחי.
- לאחר שהוסכם על כל השמועות, המזכיר משלם מספר נקודות שמועה השווה לסך הרמות של כל השמועות שנוספו.

הוצאת שמועות

- המנחה רשאית להוציא שמועות מהקלחת בכל רגע במשחק.
- המנחה משלמת מספר נקודות תככים השווה לדירוג הידע הנוכחי של הקבוצה ושולפת שתי שמועות מהקלחת. (אם יש רק שמועה אחת בקלחת, לא ניתן להוציא אותה.)
- **אם שתיהן מסומנות:** המנחה מסמנת אחת מהן כנתיב קר ואחרת כנתיב שקר (לבחירתה) ומחזירה את שתיהן לקלחת.
- **אם האחת מסומנת והאחרת לא:** המנחה מסמנת אחת מהשמועות כנתיב קר ואחרת כנתיב שקר (זאת אומרת, היא יכולה להחליף את הסימון הקיים או להשאיר אותו). את השמועה שהייתה מסומנת היא משאירה מחוץ לקלחת, ואת השמועה שלא הייתה מסומנת היא מחזירה לקלחת.
- **אם שתי השמועות מסומנות:** היא משאירה את שתיהן מחוץ לקלחת, מבלי לשנות את הסימון.

בניית סצינה

- בסצינה מלאה יש שלושה סיבובים: פתיח, סיבוך ושיא.
- בסצינה קצרה יש רק סיבוב אחד.
- לסצינות ברמה 1 יש דירוגי קושי בין 13 ל-15.
- לסצינות ברמה 2 יש דירוגי קושי בין 15 ל-17.
- לסצינות ברמה 3 יש דירוגי קושי בין 17 ל-19.
- קושי כל סיבוב הוא כברירת מחדל מספר הגששים המשתתפים בסצינה פחות 1.
- המנחה רשאית להוריד את הקושי של כל סיבוב למינימום של 1. על כל דרגה בה היא מורידה את הקושי של סיבוב כלשהו בסצינה היא מקבלת נקודת תכנים.
- קושי סיבוב לעולם לא יהיה שווה למספר הגששים המשתתפים בסיבוב.
- בשביל להצליח בסיבוב, מספר ההצלחות של הגששים חייב להיות שווה או גדול מקושי הסיבוב.
- הצלחה בסצינה נקבעת לפי הצלחה בסיבוב האחרון בסצינה.
- הצלחה וכשלון בסיבובי הפתיח והשיא מעניקים תוספים / מחסרים לסיבוב הבא (והבא בלבד). כל הצלחה נוספת מעניקה תוסף של +1 לכל גלגול בסיבוב הבא. כל הצלחה שהייתה חסרה מעניקה מחסר של -1 לכל גלגול בסיבוב הבא.
- אם השחקנים ניצחו בסיבוב הסיבוך המנחה רשאית לסיים את הסצינה בנקודה הזו ולהחשיב אותה כנצחון לשחקנים. אין חוקים מיוחדים נוספים במקרה זה.
- אם השחקנים צברו מספיק הצלחות בשביל לנצח בסיבוב השיא ועוד נשארו פעולות, המנחה רשאית לסיים את הסצינה מוקדם ולהכריז על נצחון השחקנים. במקרה כזה, השחקנים מקבלים מספר נקודות שמועה השווה לחצי מהפעולות שנותרו, מעוגל כלפי מעלה.

פעולות בסצינה

- **פעולה רגילה:** 6ק2 + כשרון מול דירוג הקושי של הפעולה.
- **להעלות את ההימור:** לפני הגלגול, שחקן רשאי להעלות את דירוג הקושי של הפעולה ב-3. אם הוא מצליח בפעולה עם דירוג הקושי הגבוה יותר, הצוות מקבל בנוסף להצלחה נקודת שמועה.
- **לתת כתף:** לפני הגלגול, שחקן רשאי להעלות את דירוג הקושי של הפעולה ב-3. אם הוא מצליח בפעולה עם דירוג הקושי הגבוה יותר, הצוות מקבל תוסף של +3 לשימוש חד פעמי, שכל אחד מהשחקנים (כולל זה שנתן כתף) רשאי להשתמש בו במהלך הסצינה, בתנאי שהוא מצדיק כיצד הפעולה המקורית עזרה לפעולה בה התוסף בא לידי ביטוי. ניתן להשתמש בתוסף גם אחרי הגלגול.
- **לחכות בצד:** שחקן רשאי לוותר על פעולתו בסיבוב. במצב זה אין לו אפשרות לקבל הצלחה. השחקן מתאר את מה שהגשש שלו עושה ללא צורך בגלגול, והצוות מקבל תוסף של +3 לשימוש חד פעמי, זהה לתוסף שמתקבל כתוצאה ממתן כתף.

שמועה

רמה:

שמועה

רמה:

שמועה

רמה:

נתיב קר / נתיב שקר

נתיב קר / נתיב שקר

נתיב קר / נתיב שקר

שמועה

רמה:

שמועה

רמה:

שמועה

רמה:

נתיב קר / נתיב שקר

נתיב קר / נתיב שקר

נתיב קר / נתיב שקר

שמועה

רמה:

שמועה

רמה:

שמועה

רמה:

נתיב קר / נתיב שקר

נתיב קר / נתיב שקר

נתיב קר / נתיב שקר