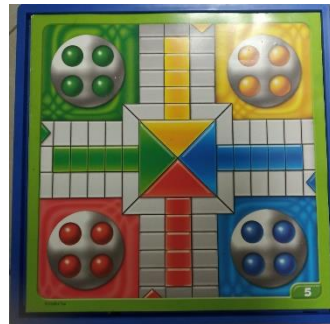
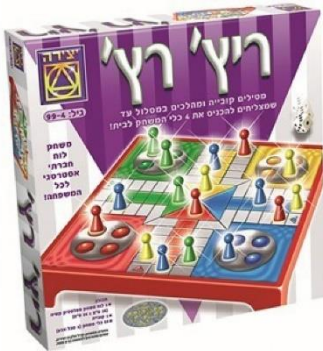


מטלה 4 שבועית שאלה 2

שאלה 2 ב' הוספת כלכלה למשחק:



בחרתי את המשחק "ריץ ריץ".

רקע:

משחק אסטרטגיה עם 2-4 משתתפים.

לכל שחקן יש "בית" עם צבע משלו, ו-4 חיילים באותו הצבע, כאשר כל שחקן בתורו זורק קוביה רגילה.

מטרת המשחק היא להעביר את 4 החיילים של השחקן מביתו, אל המשולש במרכז המגרש עם הצבע שלו, ע"י הקפת הלוח עם כל החיילים.

הוראות המשחק:

1. מניחים את הלוח במרכז השולחן.
2. כל שחקן בוחר צבע משלו, ומניח את 4 כלי המשחק בבסיס המוצא שלו ("בית").
3. קביעת סדר תורות למשחק – כל שחקן מטיל את הקוביה והשחקן שקיבל את המספר הכי גבוה יתחיל, וכיוון תנועתו יהיה לשחקן שקיבל את המספר השני הכי גבוה (מן הגבוה לנמוך).
4. כל אחד בתורו זורק את הקוביה פעם אחת:
 - א) אם יצא המספר 6, המשתתף יוכל להחליט האם להוציא חייל מהבית שלו, או להתקדם 6 צעדים עם חייל שכבר נמצא מחוץ לבית שלו. זכייה במספר 6 מעניקה לשחקן תור נוסף (הוספה שלי למשחק – אחרי 3 פעמים שיצאה הספרה 6, התור עובר לשחקן הבא).
 - ב) אם יצא מספר בין 1-5 השחקן יחליט עם איזה חייל הוא יתקדם את מס' הצעדים.

5. הערות כלליות:

- (א) אפשר להוציא חייל מבסיס המוצא שלו רק ע"י זכיה במספר 6.
- (ב) חובה על השחקן לשחק עם אחד החיילים את מה שיצא לו בקוביה, אלה אם כן כל השחקנים שנותרו לו נמצאים בביתו ויצא לו מספר בין 1-5.
- (ג) ההתקדמות על המסלול היא בכיוון השעון לאורך המשבצות האפורות ולפי הוראת המספר שבקוביה.
- (ד) כל חייל צריך להקיף את לוח המשחק דרך המשבצות האפורות כדי להגיע לשביל הצבע שלו שיוביל אותו למשולש שלו.
- (ה) "אכילה" – כאשר כלי משחק של משתתף אחד מגיע למשבצת התפוסה ע"י משתתף אחר, הוא מוריד אותו מהמסלול ומחזיר אותו חזרה לבסיס המוצא שלו. לעומת זאת כמה כלי משחק של אותו משתתף יכולים לעמוד על משבצת אחת.
- (ו) **הוספה שלי למשחק** – כל משבצת אפורה עם סימון של חץ בצבע מסוים, תשמש כ- "משבצת חסינה", כלומר, לא ניתן לאכול כלי משחק שנמצאים על המשבצת.
- (ז) אפשר לשחק בכל כלי המשחק ולהצמיד במסלול ובתוך כך לתכנן מהלכים אסטרטגיים כדי לגבור על היריבים. בכל תור משחק מותר להצמיד כלי משחק אחד.
6. המנצח – המשתתף הראשון שהצמיד את 4 כלי המשחק אל המשולש שבאמצע.

חזרה לשאלה:

- כפי שניתן לראות אין למשחק הזה שום כלכלה מסוג כלשהוא, לא כסף, לא משאבים, לא סחר חליפין וכו'.
- ראיית משחק שלי לפני הוספת מערכת הכלכלה למשחק:
- יצא לי לשחק את המשחק לפני שנים ותמיד הוא היה מאוד כיף כי המשחק מסתמך על מזל, אסטרטגיה, פוליטיקה, חישוב הסתברויות, קריאת מפה וכו'.
- מזל** – בעזרת הקוביה והחוקים על המספרים, תמיד קיים מזל שיכול להפוך את המשחק לטובתך או לרעתך וכך להשאיר שחקנים עם תקווה לניצחון או לגרום לאלה שמובילים חשש שיתהפך המשחק.
- אסטרטגיה** - מיקום החיילים שלך (משבצת חסינה) והחלטות של השחקן האם להוציא כלי משחק מהבית (במידה ויצא 6) או להתקדם עם כלי משחק אחר במסלול כדי לברוח או לאכול בהתאם לניתוח תמונת המצב של היריבים שלך בכל תור ותור.

פוליטיקה – ברגע ששחקן מסוים מתחיל לצבור יתרון ולנצח במשחק השחקנים האחרים יכולים לעשות עליו "יד אחת" ולהתמקד בלאכול אותו עד שהוא ינוטרל בבסיס המוצא שלו לכמות זמן ממושכת. חלק מהפוליטיקה היא להיות נחמד במהלך המשחק לשחקנים אחרים וגם כשאתה אוכל אותם לעשות את זה בצורה יפה ומכבדת כי אחרת שחקנים שכבר איבדו את היכולת לנצח בסוף המשחק ירצו ששחקן מסוים ינצח ושחקן מסוים אחר שיפסיד (לדוגמא שחקן שנטפל אליהם ואכל אותם כל המשחק), ולכן הם יתמקדו בו ויסכלו לו את הניצחון.

חישוב הסתברות – יש שחקנים רגשיים ויש שחקנים שאוהבים לבחור את ההחלטות האסטרטגיות שלהם בהתאם לחלוקת ההסתברויות במהלך המשחק, לדוגמא: שחקן עם שני כלי משחק שרודפים אחרי שני כלי המשחק שלו יעדיף לנסות לברוח עם כלי משחק שיש לו יותר משבצות מרחק מכלי המשחק שמנסה לאכול אותו, ולכן יעדיף לוותר על כלי המשחק השני שברשותו.

קריאת מפה – לקריאת המפה יש חשיבות עצומה במהלך המשחק מכיוון שאם אתה יודע ששחקן אחר יהיה חייב לקבל החלטות מסוימות אתה תפעל ותחליט החלטות בהתאם לזה, ככל שתקרא את המפה ואופציות היריבים שלך יותר טוב, כך גדלים הסיכויים בצורה משמעותית לניצחון שלך.

הוספת מערכת הכלכלה:

הוספת כסף למשחק וחוקים חדשים:

1. כל שחקן יתחיל את המשחק עם 15 ש"ח (בפועל השתמשנו בכסף של מונופול).
2. בתחילת המשחק כל שחקן ישלם לקופה מס של 2 ש"ח (הקופה תהיה באמצע המשחק).
3. כאשר שחקן ירצה להוציא כלי משחק ("חייל") מבסיס המוצא שלו הוא יצטרך לשלם 2 ש"ח מס לקופה.
4. שחקן שיגיע עם אחד מכלי המשחק שלו למשולש עם הצבע שלו במרכז ייקח את הכסף שיש בקופה.
5. כל תוצאת קוביה שהיא 1 מזכה את השחקן ב 1 ש"ח מכספי הקופה (פרס ניחומים).
6. בכל פעם שכלי משחק של שחקן "יאכל" כלי משחק של שחקן אחר, הוא ישלם לאותו שחקן 3 ש"ח.
7. בכל פעם שהקופה תהיה ריקה, כלל המשתתפים ייתנו 2 ש"ח לקופה.
8. בכללי, שחקן שלא יהיה לו כסף, לא ישלם כלום. (במקרה שאוכלים אותו, או שהוא צריך לשלם מס לקופה).
9. כלל סכומי הכסף של השחקנים חשופים לשאר השחקנים – שקיפות.

החלטנו להוסיף את מערכת הכלכלה למשחק הזה מכיוון שהמשחק עצמו משלב הרבה אלמנטים כיפיים, תחרותיים, וחשיבתיים בלי אלמנט הכסף, ולכן אם נוסיף לו גם את הכסף הוא ייתן מימד משמעותי חדש, ובעצם יעמיס ויאתגר עוד את מערכת קבלת ההחלטות של השחקן.

החלטנו שמערכת הכלכלה לא תהיה משפיעה *מאוד* על המשחק כדי לשמור על האלמנטים הקיימים והטובים ורק להוסיף להם משהו חדש, שלא ישנה את כללי המשחק בצורה כל כך נחרצת.

עכשיו, לשחקן יהיה גם את החשיבה הכלכלית, ואת האילוצים שבאים איתה. לדוגמא: בכוונה הסכום שהגדרנו לשחקן שאוכל שחקן אחר היא הכי גבוהה, מכיוון שמטרת המשחק היא **לנצח** ולא לאכול ולכן עכשיו שחקנים ירצו יותר לאכול כדי לשמור על מאזן טוב של כסף או לחלופין "לשרוד" במשחק, כמובן שמצד שני החלטה כלכלית טובה אחרת תהיה להגיע לאמצע עם כלי המשחק במידה ויש שם סכום כסף גדול.

כמו כן סכום הכסף שהגדרנו בהתחלה אמור להיות מספיק יציב לכל שחקן לכל אורך המשחק וכמו שאמרתי, המטרה שלנו היא לא להפיל את השיקול הכלכלי על השחקנים בצורה כל כך חזקה שהם לא יוכלו לשחק ולהוציא שחקנים מבסיס המוצא, אלה רק לתת להם ערך מוסף נוסף.

בנוסף, סכום הכסף הכללי שישחק במשחק הוא סה"כ 60 ש"ח במידה ויש 4 שחקנים, כאשר לא יוכל להיכנס כסף חדש ובכך לגרום למערכת הכלכלית להפוך ללא משפיעה.

חוויות השחקן – תומר חזן:

לאחר ששיחקנו עם הכלכלה החדשה והחוקים החדשים, אני חייב לציין שהופתעתי לטובה מהשינוי וממהלך המשחק.

כשהתחלנו, היה נראה קצת מוזר העניין של הכסף אבל בגלל שהחוקים שהוספנו היו יחסית פשוטים ולא מורכבים השחקנים האחרים הבינו אותם מהר ולא ידעו לצפות איך זה ישפיע על המשחק.

עכשיו, כאשר כל פעם שיצא לי מספר 6 והחלטתי להוציא שחקן מבסיס המוצא, הסתכלתי לבדוק כמה כסף נשאר לי כדי שאדע לתכנן את המהלכים הבאים שלי, וגם כל פעם שקיבלתי 1 והתבאסתי, התעודדתי מזה שקיבלתי קצת כסף מהקופה, כך שהמספר 2 הפך להיות המספר הכי גרוע שיש.

במהלך המשחק היו לי כמה רגעים שבמשחק רגיל הייתי ממשיך קדימה עם שחקן מסוים אבל בגלל השיקול הכלכלי הרגשתי שאני צריך לקחת סיכונים ולנסות לאכול שחקנים אחרים כדי שיהיה לי מספיק כסף להוציא כלי משחק מבסיס המוצא שלי, אחרת אם נשאר לי כלי משחק ואוכלים אותו אז אני חוזר למצב ההתחלתי שכל השחקנים שלי בבסיס המוצא ואין לי מספיק כסף להוציא אותם, אז לא רק שאני צריך לחכות למספר 6 אז גם אני אצטרך שיצא לי גם כמה 1-ים כדי שיהיה לי מספיק כסף להוציא אותם.

המשחק היה מרענן מאוד, לפעמים היה נדמה שאני במטרה לייצב את הכסף שלי מאשר לנצח במשחק, מה שגרם לכל המשחק להתארך עוד יותר (ממשחק של שעה זה הופך לשעה וחצי).

לסיכום, לדעתי גילאי 4 – 8 יאהבו לשחק יותר את המשחק הרגיל כי הוא פחות מורכב אבל גילאי 8 + כבר יעדיפו את השינוי שעשינו כי זה הרבה יותר כיף ומאתגר חשיבתית.

חוות השחקן – יותם דפנה:

זאת הפעם הראשונה ששיחקתי במשחק המקורי, ומאוד נהניתי ממנו. למרות שהמשחק המקורי היה מאוד כיף, הורגש שהוא מבוסס מדי על מזל. המסלול שצריך לעבור על מנת להגיע למשולש הצבע הוא ארוך והסיכוי להגיע לשם הוא מאוד קטן כאשר משחקים 4 אנשים. השינוי של המשבצת החסינה הייתה מאוד יעילה ועזרה לשפר את הזרימה של המשחק.

הוספת הכלכלה במשחק הביאה היבטים חדשים ומעניינים. כאשר השחקנים רואים שסכום הכסף גדל במרכז הלוח כך גדל הרצון להגיע למשולש הצבע לפני השחקנים האחרים. בעקבות זה, נוצר המון מתח ותחרותיות בין השחקנים. בנוסף, הכלכלה הביאה לאיזון בין השחקנים. שחקן שהוביל על השחקנים האחרים יכול פתאום להיתקע (אין לו כסף להוציא שחקן מהבסיס), ולכן שחקן שנמצא מאחור יכול למצוא את עצמו מתקדם והופך את המצב. הוספת הכלכלה הפכה את המשחק למאוד דינאמי ונתנה תקווה לשחקנים במצב פחות טוב להפוך את המשחק. דבר נוסף שהיה יפה לראות הוא היעד החלקי שנוצר. כאשר שחקן מגיע למצב שאין לו כסף להוציא עוד שחקנים מהבסיס ובנוסף הוא נמצא רחוק מלהגיע לסוף, היעד שלו משתנה ובמקום לנסות להגיע למשולש הצבע שלו הוא מתרכז בלנסות לאכול את השחקנים האחרים. הדבר יוצר עניין והומור.