

רחל אַגאַסטאַ-גינזבערג און נחום שטיינגלאַז

שפּיל-מעשה

אַ מאָל, אין אַ קליין שטאָט, זינען די טעג געווען פֿול מיט אומבאַקוועמער (uneasy) צייטן. און פֿאַר וואָס??? נו, דער שטעטל האָט אַ שול, און די שול האָט אַ רבי, און דער רבי האָט אַ זון. און וואָס פֿאַר אַ זון איז ער! אַ שיינער, אַ פֿינער, אַן אמתער תלמיד-חכם! און מער פֿון אַליץ איז ער דער בן-יחיד פֿון אַ אַלטער משפּחה פֿון רבנים. ער וועט זיין אַ שיינער חתן פֿאַר נאָר איין מזלדיקער מיידל... אָבער ווער?

דו האָסט טאַכטער וואָס איז שוין גרייט צו זיין אַ פּלה. זי איז דער פּערל פֿון דיין האַרץ, איז עס וויכטיק אַז איר שידוך זאָל זיין מיט אַ בוכר וואָס איז פּדאי פֿאַר איר. דו מיינסט אַז אין שטעטל איז נאָר איין בחור פֿאַר דיין טאַכטער: דעם רביס זון. וואָלט עס געווען מעגלעך אַז דער רבי זאָל האָבן דעם זעלבן געדאַנקן! אָבער דו וועסט זיך נישט אינטערגעבן (give up) אָן אַ קריג...

דיין אַרבעט איז פשוט: דו מוזט ניצן וויכטיקע מענטשן וואָס וווינען אין שטעטל צו העלפֿן מיטן חולם. אָבער זאָל זיין מיט מזל-אפֿשר האָבן אַ פֿאַר פֿון דינע שכנים (neighbors) דעם זעלבן פּלאַן...

מאַטעריאַלן:

פֿופֿצן קאַרטלעך (דריי פֿאַר יעדע ראַלע)

50 ייִחוס-פינטלעך

פּללים:

צו הייבן אַן שפּילן:

אלע שפילערס נעמען צוויי קארטלעך. די קארטלעך זיינען די מענטשן וואָס די שפילערס וועלן ניצן אין אַרדעם צו מאַכן דעם שידך פֿאַר דער טאַכטער מיטן רבינס זון. די פֿינף ראָלעס זיינען דער רבי, דער דיבוק, די באַלעבאַסטע, דער שדכן, און דער צדיק וואָס וויינט ביים ראַנד (edge) פֿונעם שטעטל. נאָך דעם נעמען אלע שפילערס צוויי ייִחוס־פינטלעך. דער מענטש ווער האָט געווינען דעם לעצטן שפיל גייט ערשט.

צו שפילן:

ווען עס איז אַ מענטשנס ריי, קענען זיי טאָן וואָסער איין מעש (actions) וואָס זיי ווילן, אָבער זיי מוזן האָבן גענוג ייִחוס־פינטלעך אויף דעם. אַ טייל פֿון די מעשים זיינען מעשים וואָס אלע קארטלעך קענען טאָן, אָבער אַ טייל זיינען ספעשיפֿיש צו איין ראָלע. למשל, אלע ראָלעס קענען נעמען ייִחוס, אָבער נאָר דער דיבוק קען נעמען אין רשות. אָבער די וועלט פֿון שטעטל איז אַ רישעותדיקע (cruel) וועלט. אַ שפילער קען זאָגן אַ ליגן וועגן וואָסער קארטלעך זיי האָבן. אויב אַ שפילער מיינט אַז אַן אַנדערע שפילער זאָגט אַ ליגן וועגן זייער קארטלעך, קענען זיי אַרויסרופֿן (challenge) די אַנדערע שפילער. אויב דער אַרויסרופֿער (challenger) איז גערעכט און די אַנדערע שפילער האָט אין אמת געזאָט אַ ליגן וועגן זייערע קארטלעך, מוז דער ליגער פֿאַרלירן איין פֿון זייערע קארטלעך (אויב זיי האָבן צוויי, זיי קענען אויסקלייבן וואָסערע קארטלעך זיי וועלן פֿאַרלירן). אָבער אויב דער אַרויסרופֿער איז נישט גערעכט און די אַנדערע שפילער האָט נישט געזאָכט קיין ליגן, דאַרף דער אַרויסרופֿער פֿאַרלירן איין פֿון זייערע קארטלעך. דער שפילער וואָס האָט געזאָגט דעם אמת וועגן זייערע קארטלעך מוז לייג אַוועק דאָס קארטל וואָס אלע די שפילערס האָבן געזען. נאָך דאַרפֿן זיי נעמען אַ ניי קארטל.

אַ שפילער קען פֿאַרלירן קארטלעך אויף דריי אופֿנים (ways). ערשט, קענען זיי פֿאַרלירן צוליב אַרויסרופֿן. צווייטנס, קענען זיי מאַכן אַ שלעכטן שידוך פֿאַר זייער טאַכטער. דריטנס, קען זייער טאַכטער האָבן אין רשות. אלע אופֿנים זיינען פֿערמענענט ביז דעם סוף פֿונען שפיל. ווען אַ שפילער האָט פֿאַרלירט ביידע פֿון זייער קארטלעך, זיי פֿאַרלירט דעם שפיל. דער געווינער איז דער לעצטער שפילער מיט קארטלעך. עס קען זיין נאָר איין געווינער אַז ס'איז נישט ברשית־צייטן און אַ מאַן קען האָבן נאָר איין ווייב. דער מענטש וואָס האָט שוין קארטלעך ווען אלע אַנדערע

שפילערס האָבן פֿאַרלוירן אַלע זייערע קאַרטלעך איז דער געווינער און זייער טאַכטער וועלט חתונה האָבן מיטן רבינס

זון! ש'פה!

מעשים

ווער קען טאן דאָס?	מעשים	קעגנמעשים (counter-actions)
אַלע שפילערס	נעמען ייִחוס: נעם איין ייִחוס־פינטל	—
אַלע שפילערס	זאָגן אַז דער רבי וויל מאַכן אַ שידך צווישן זיין זון און זיין טאַכטער: נעם צוויי ייִחוס־פינטלעך	—
אַלע שפילערס	מאַכן אַ שלעכטער שידוך פֿאַר אַן אַנדערע שפילער: נעם זיבן ייִחוס־פינטלעך און קלייב אָפּ (choose) אַן אַנדערע שפילער. זיי וואָס דו האָט אָפקלייבן נאָך מוזן פֿאַרלירן איין פֿון זייער קאַרטלעך	—
דער רבי	האַבן הויף (hold court): נעם דריי ייִחוס־פינטלעך	זאָגן אַז דער רבי וויל מאַכן אַ שידך צווישן זיין זון און זיין טאַכטער
דער דיבוק	נעמען אין רשות (possess): גיב דריי ייִחוס־פינטלעך צו נעמען אין רשות איין פֿון די אַנדערע שפילערס קאַרטלעך, וואָס וועלן זיי פֿאַרלירן (אַזוי ווי אַ שלעכטער שידוך)	—
די באַל-הבאַסטע	רעדן לשוֹן־הרע וועגן אַן אַנדער שפילערס ייִחוס: גנב צוויי ייִחוס־פינטלעך פֿון אַן אַנדער שפילער	רעדן לשוֹן־הרע
די שדכן	מאַכן אַ שידוך: נעם צוויי נייע קאַרטלעך און באַשליס (decide) וואָס דו ווילסט באַהאַלטן (keep)	רעדן לשוֹן־הרע
דער צדיק וואָס ווינט בניים ראַנד פֿונעם שטעטל	—	נעמען אין רשות

קעגנמעשים

קעגנמעשים זיינען אן אופן צו פֿאַרשטעלן (block) אן אַנדער שפּילערס מעשים. אַ טייל ראָלעס קענען מאַכן קעגנמעשים. **דער רבי** קען מאַכן קעגנמעשים קעגן זאָגן אַז דער רבי וויל מאַכן אַ שידוך צווישן זיין זון און זיין טאָכטער, **די באַלעבאַסטע** און **די שדכן** קענען מאַכן קאָנטערמעש קעגן רעדן לשוון־הרע, און **דער צדיק** קען מאַכן קעגנמעשים קעגן נעמען אין רשות.

דורך מעשים קענען שפּילערס זאָגן אַ ליגן וועגן וואָסער קעגנמעשים זיי קענען טאָן, און אן אַנדער שפּילער קען זיי אויך אַרויסרופֿן זיי. אַ שפּילער קען פּרוּווען צו מאַכן קעגנמעשים ווען אן אַנדער שפּילער פּרוּוון צו טאָן אַ מעש (action) וואָס האָבן אַ קאָנטערמעש. ווען אַ שפּילער טוט אַ קעגנמעשים און אן אַנדער שפּילער רוגן זיי נישט אַרויס, אָדער זיי האָבן געוואונען אַ אַרויסרוף, איז זייער קעגנמעשים געראָטן (succeed).

איבעריקער (extra) קאַרטלעך (ווען אַ מענטש דאַרף עפעס נייַ פֿון זיין שפּיל)

שפּיל־מעשה

אַ נייער אַרויסרופֿער האָט זיך געבאַוויזט (has appeared) אינעם שפּיל! דרייַ שוועסטער זיינען געקומען אין שטעטל, און זיי ווילן אויך חתונה־האַבן מיטן רביס זון. אָבער אַלע פֿון די שוועסטער זיינען נישט קיין מיידלעך. אַלע פֿון זיי האָבן אַ מאָל געהאַט אַ מאָן, אָבער איצט האָבן זיי נישט. די ערשטע, נעבעך־איר מאָן איז געווען נאָר אַ אַרעמער שניידער, אָבער זי האָט אים זייער ליב און זיי האָבן חתונה געהאַט. נו, אַ גוטע מעשה איז נאָר אַ גוטע מעשה—איצט איז ער געשטאַרבן, און ער האָט איר איבערגעלאָזט נאָר צוויי הונגעריקע קינדער און נישט קיין געלט. די צווייטע שוועסטער, וועל־איר מאָן איז אין אמת נישט געשטאַרבן, אָבער וו ער וווינט, ס'איז, נו, אַלץ וואָס איך וועל זאָגן איז אַז ס'איז זייער אַ קאַלטער פּלאַץ. אַז בייַדע די שוועסטער און איר מאָן זיינען גוטע סאַציאַליסטן, האָבן זיי באַשלאָסן (decided) אַז ס'איז געווען בעסער פֿאַר זייער פּאַליטיק אַז זיי זאָלן נישט זיין מאָן און ווייב אַז ס'איז שווער צו מאַכן די רעוואָלוציע אין סיביר (וואָס הייסט אויך "דער קאַלטער פּלאַץ"). זי איז געקומען אין שטעטל צו מאַכן רעוואָלוציע

מיט אַ נייַעם, פֿרײַען מאַן. און די לעצטע שוועסטער—אוי, וואָס פֿאַר אַ סקאַנדאַל! זי האָט חתונה געהאַט מיט אַ גוי! אָבער איר לעבן ווי אַ קריסטלעכע כלה איז געווען צופֿיל שווער און טרויעריק. איצט זאָגט זי אַז זי איז איצט און פֿאַר אַלע מאָל אַן אמתער ייד. איר גוי'יש מאַן איז משה-זיך-מיך (nowhere to be found). און דער נאָמען פֿון די שוועסטער דריי? נו, ס'איז אוודאי צייטל, האָדל, און חוה!

נייע מאַטעריאַלן:

דריי קאַרטלעך (איין פֿאַר יעדע שוועסטער)

כללים

צוגעבן (add) די נייע קאַרטלעך צו די אַנדערע קאַטלעך. אַז די דריי שוועסטער האָבן נישט קיין חברים אין שטעטל, שפּיל אַלע דריי פֿאַר זיך אַליין. אַלע די נייע קאַרטלעך קענען טאָן נייע מעשים. אַלע אַנדערע כללים זיינען די זעלבע פֿונעם נאָרמאַלן שפּיל.

מעשים

קעגנמעשים	מעשים	ווער קען טאָן דאָס?
_____	נעמען צדקה: אַלע אַנדערע שפּילערס מוזן נעמען די שפּילער וואָס האָט צייטל איין ייִחוס־פינטל	צייטל
_____	איבערפֿאַרטיילן (redistribute) געלט: נעם דריי ייִחוס־פינטלעך פֿונעם שפּילער וואָס האָט צום מערשטן און גיב די פינטלעך צום שפּילער וואָס האָט די וויניקער	האָדל
_____	בעטן מחילה (beg for forgiveness): ווען אַ שפּילער פֿאַרלירט אַ קאַרטל צום דיבוקס רשות אָדער ווען זיי פֿאַרלירן אַ	חוה

	<p>קאַרטל פֿון אַן אַרויסרופֿן, קענען זיי נעמען איין נייעם קאַרטל פֿונעם טעשעל (deck). אָבער אויב זיי האָבן נישט קיין אמתער חוה־קאַרטל, מוזן זיי פֿאַרלירן צוויי קאַרטלעך</p>	
--	---	--

<p>_____</p>	<p>מאכן אַ שלעכטער שדוך: גיט ציבן ייִחוס־פינטלעך און קלייב אָפּ אַן אַנדערע שפּילער, זײַ מוזן אַפּקלייבן פֿאַרלירן איין פֿון זײַער קאַרטלעך</p>	 
<p>_____</p>	<p>נעמען ייִחוס: נעמט איין ייִחוס־פינטל</p>	 
<p>_____</p>	<p>זאַגן אַז דער רבי וועט מאַכן אַ שדוך: נעמט צוויי ייִחוס־פינטלעך</p>	 
<p>זאַג אַז דער רבי וויל נישט מאַכן אַ שדוך צווישן זײַן זון און נאָך אַ שפּילערס טאַכטער</p>	<p>האַבן הויף: נעמט דריי ייִחוס־פינטלעך</p>	
<p>_____</p>	<p>נעמען אין רשות: גיט דריי ייִחוס־פינטלעך צו נעמען אין רשות איין פֿון די אַנדערע שפּילערס קאַרטלעך, וואָס וועלן זײַ פֿאַרלירן</p>	
<p>בלאַקיר רעדן לשון־הרע</p>	<p>מאכן אַ שידוך: נעמט צוויי נייע קאַרטלעך און באַשליס וואָס דו ווילסט באַהאַלטן</p>	
<p>בלאַקיר רעדן לשון־הרע</p>	<p>רעדן לשון־הרע: גנבֿט צוויי ייִחוס־פינטלעך פֿון אַן אַנדער שפּילער</p>	
<p>בלאַקיר נעמען אין רשות</p>	<p>_____</p>	