

WHAT IF?



Gra planszowa Print & Play:
o zaangażowaniu
w społeczeństwie
obywatelskim

Zasady gry

Więcej na stronie projektu iEUElect: www.ieuelect.com





Dofinansowane przez
Unię Europejską



Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

**Numer referencyjny projektu:
2023-1-PL01-KA210-YOU-000165973**



Dofinansowane przez
Unię Europejską



WHAT IF?

Gra planszowa Print & Play: o zaangażowaniu w społeczeństwie obywatelskim

Zasady gry
2024

Koordynator projektu iEUElect

Stowarzyszenie Senfineco
Polska



Projekt zrealizowany w partnerstwie międzynarodowym:

Dracon Rules Design Studio,
Grecja



Share Education,
Rumunia



Autorzy:

Zespół z Polski: Karolina Pyzik, Michał Olewicz, Daria Jasiaczek

Zespół z Grecji: Konstantinos Lekkas, Cristina Morar, Stefania Mavrogianni, Christos Papageorgopoulos, Panagiotis Zoulianitis

Zespół z Rumunii: Lucia Matei, Alina Rațiu, Sorin Stoiadin, Mădălina Popa

Korekta: Karolina Pyzik

Grafiki użyte w publikacji:

Unia Europejska, Komisja Europejska, Parlament Europejski



Spis treści

Wstęp.....	3
Komponenty gry.....	4
Definicje.....	6
O grze w pigułce.....	7
Reguły gry.....	8

Ten materiał jest objęty licencją CC BY-SA. Aby dowiedzieć się więcej, odwiedź następujący link:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Gra planszowa Print & Play:
o zaangażowaniu w społeczeństwie obywatelskim



WHAT IF?

WSTĘP

Witaj w WHAT IF grze, która przybliży Ci Unię Europejską!

Czy kiedykolwiek zastanawiałeś się, jak decyzje podejmowane w UE wpływają na Twoje codzienne życie jako obywatela europejskiego?

Ta gra pozwala Ci zanurzyć się w proces podejmowania decyzji, gdzie gracze działają jako przedstawiciele swoich wymyślonych narodów, poruszając się po zawirowaniach polityki UE

Stworzona w ramach projektu iEUElect w programie Erasmus+, "WHAT IF" to nie tylko gra - to praktyczne doświadczenie w demokracji, w którym Twój głos ma znaczenie!

Dzięki angażującym aktywnościom, takim jak prezentowanie planów, debaty, głosowanie i przewidywanie wyników, zyskasz głębsze zrozumienie, jak polityki kształtują przyszłość UE. Czy Twój plan zdobędzie większość głosów? Graj, aby się przekonać i zostaw swój ślad w tej podróży przez europejskie rządy!

Aby dowiedzieć się więcej, odwiedź naszą stronę internetową: www.ieuelect.com lub nasze strony w mediach społecznościowych: @ieuelect na Facebooku i Instagramie.

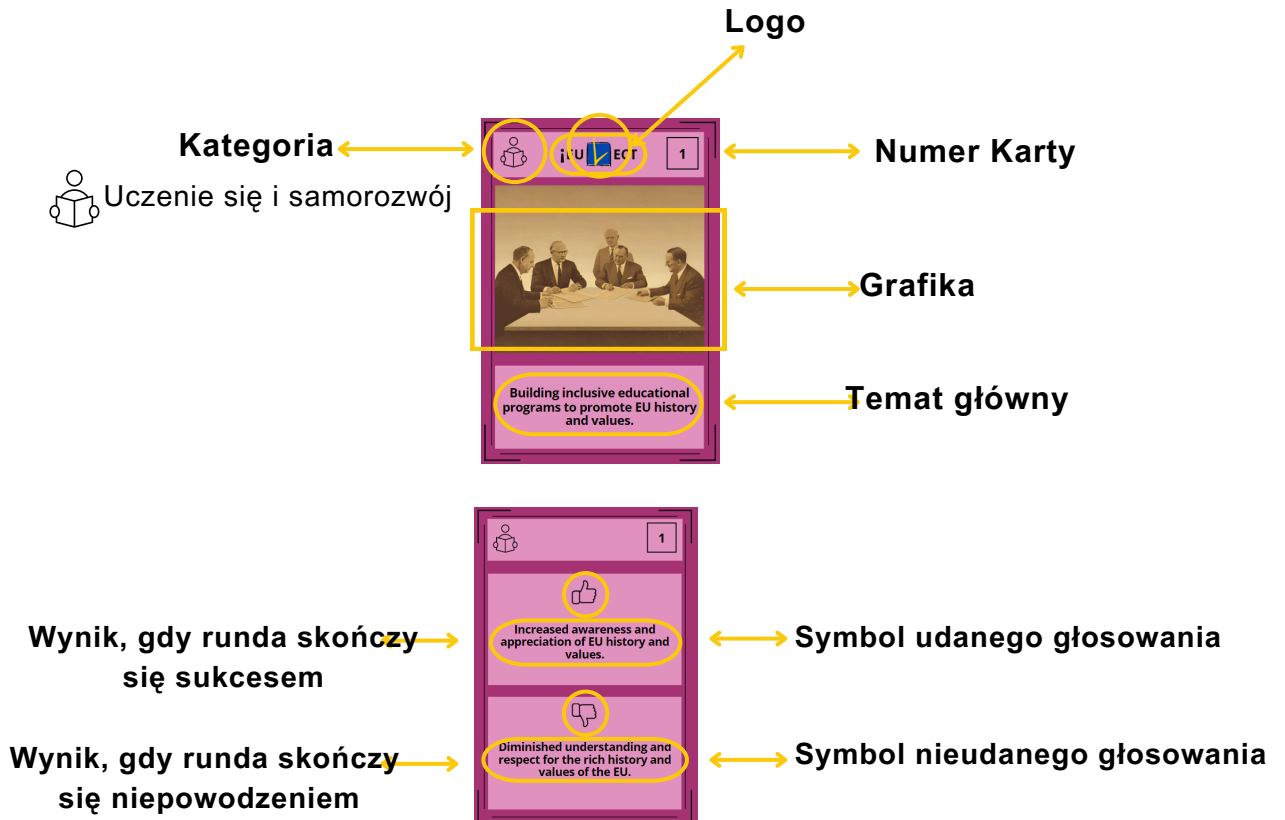


Zeskanuj, aby odkryć grę WHAT IF



KOMPONENTY GRY

KARTY DO GRY



ŻETON PIERWSZEGO GRACZA

Żeton pierwszego gracza





Dofinansowane przez
Unię Europejską



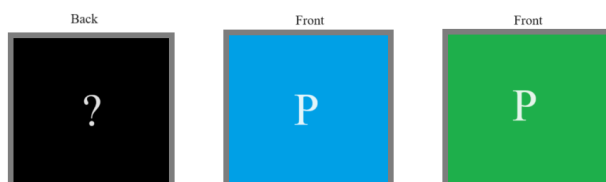
ŻETONY GŁOSOWANIA

1 żeton każdego koloru dla każdego gracza



ŻETON PRZEWIDYWANIA

1 żeton w każdym kolorze dla każdego gracza (przód w kolorze, tył oznaczony znakiem zapytania i czarnym kolorem)



PUDEŁKO DO GŁOSOWANIA

1 pudełko umożliwiające graczom oddanie głosów w tajemnicy oraz zebranie ich do ostatecznego zliczenia.



6-ŚCIENNA KOSTKA DO GRY

1 zwykła kostka sześćścienna.





DEFINICJE

MÓWCZA

Jeden z dwóch graczy, który przedstawia temat karty podczas rundy.

WSKAŹNIK PIERWSZEGO GRACZA

Gracz, który jako pierwszy obejmuje prowadzenie w turze i trzyma ŻETON Pierwszego Gracza.

PLAN

Stwierdzenie, które promuje każdy z dwóch Mówców w każdej rundzie.

REZULTAT

Wynik rundy w przypadku, gdy na nią zagłosowano lub gdy nie zagłosowano

KATEGORIE TEMATYCZNE

Tematyczna kategoria karty oraz główna wskazówka dotycząca dopasowania kart podczas rundy gry.

Mamy 6 kategorii tematycznych:



Nauka i Rozwój Osobisty



Zdrowie i Dobrostan



Environment and Sustainability



Środowisko i Zrównoważony Rozwój



Równość i Integracja



Transformacja Cyfrowa i Innowacje



O GRZE W PIGUŁCE

Gra **WHAT IF** jest rozgrywana w serii rund, równych liczbie graczy, przy minimum 7 graczach.

Podczas każdej rundy dwóch graczy pełni rolę Mówców, wybierając po jednej karcie z tej samej talii kategorii, a następnie prezentują ją, po czym będą próbować przewidzieć, które Stwierdzenie zyska więcej głosów od graczy. **Mówcy następnie przedstawiają argumenty, aby pokazać, dlaczego uważają, że gracze powinni ich wspierać i ich Plan.**

Następnie gracze oddają głos na wybrany Plan, dodając odpowiedni kolorowy żeton (zielony/niebieski) do pudełka do głosowania lub głos neutralny, dodając czarny żeton do pudełka.

Gracz z większą ilością głosów następnie odczytuje pozytywny Wynik (wskazujący na pełne wdrożenie ich Planu) lub negatywny Wynik (wskazujący na to, że ich Plan nie został wdrożony).

Na koniec każdy gracz zdobywa punkty w zależności od swojego sukcesu w przewidywaniu Planu (stwierdzenia) z największą liczbą głosów oraz na podstawie rzeczywistego Planu (stwierdzenia), na który oddano głos.

Gra toczy się dopóki wszyscy gracze będą mieli szansę choć raz być Pierwszym Graczem i zaproponować swój Plan.



GŁÓWNE ZASADY GRY

PRZYGOTOWANIE

Gracze zajmują miejsca wokół stołu, upewniając się, że mają gracza po lewej i prawej stronie. **Karty umieszczone są na środku stołu, podzielone na kategorie** (oznaczone zarówno kolorem, jak i symbolem), z numeracją od „1 do 6”.

Wybierz gracza, który będzie Pierwszym Graczem, i umieść przed nim Żeton Pierwszego Gracza.

ETAPY GRY

Runda gry dzieli się na następujące fazy:

Etap ogłoszenia i przewidywania

- Wybór kategorii
- Ogłoszenie tematu
- Przewidywanie
- Promowanie tematu

Etap głosowania

1. Faza Rozwiązania i Punktacji

- Rozwiązanie
- Punktacja**



Etap ogłoszenia i przewidywania

Wybór kategorii

Pierwszy Gracz rzuca kostką i wybiera dwie karty z jednej kategorii. Gracz po jego lewej stronie wybiera jedną z kart, a Pierwszy Gracz zatrzymuje drugą kartę. **Pierwszy Gracz i gracz po jego lewej stronie zostają „Mówcami” w pierwszej rundę.**

W przypadku, gdy w kategorii nie ma wystarczającej liczby kart, Pierwszy Gracz wybiera nową kategorię.

Ogłoszenie tematu

Pierwszy Gracz odczytuje temat swojej karty, a następnie kolejny gracz również odczytuje temat swojej karty.

Przewidywanie

Każdy gracz, który nie wystąpił z przedstawieniem Planu, tajnie wybiera jednego z graczy, który, jego zdaniem, zdobędzie najwięcej głosów. Powinien położyć żeton zakryty (znakiem zapytania do góry) przed sobą, trzymając drugi w ręku.

Przedstawienie Planu (twierdzenia)

Gdy wszyscy gracze zakończą etap Przewidywania, Pierwszy Gracz w skrócie wyjaśni, dlaczego uważa, że istnieje potrzeba wdrożenia jego Planu (na podstawie stwierdzenia). Ma na to 60 sekund. Następny gracz zrobi to samo, również w czasie 60 sekund.



Etap głosowania

Każdy gracz, który nie przedstawił Planu głosuje na Plan Pierwszego Gracza (umieszczając zielony żeton w pudełku) lub na Plan drugiego gracza (umieszczając niebieski żeton w pudełku), lub odda głos neutralny (umieszczając czarny żeton w pudełku). Gracze powinni trzymać pozostałe żetony w ręku, wraz z dodatkowym żetonem Przewidywania.

Faza rozwiązania i punktacji

Rozwiązanie

Żetony w pudełku są odkryte, a Plan z największą liczbą głosów jest wdrażany. **W przypadku remisu, za każde 2 głosy neutralne dodaje się 1 głos do Planu Pierwszego Gracza; jeśli nadal będzie remis, tasuje się jeden zielony i jeden niebieski żeton, a następnie losowo wybiera się jeden z nich do wdrożenia, jakby miał najwięcej głosów.**

Gracz, którego Plan otrzymał najwięcej głosów, odczytuje Wynik „Za” (kciuk w górę), podczas gdy drugi gracz odczytuje Wynik „Przeciw” (kciuk w dół).



Punktacja

Na koniec każdej rundy każdy gracz zdobywa następującą liczbę punktów, które się kumulują:

- **1 punkt**, jeśli zagłosowali na zwycięski Plan (wszyscy gracze oprócz Mówców)
- **1 punkt**, jeśli nie przewidzieli sukcesu karty, na którą zagłosowano, ale zwycięski Plan otrzymał przynajmniej 1 punkt z żetonów neutralnych (wszyscy gracze oprócz Speakerów)
- **1 punkt**, jeśli przewidzieli kartę, na którą zagłosowano (wszyscy gracze oprócz Speakerów)

Dla Mówców:

- 0 punktów, jeśli otrzymali 0 głosów
- 1 punkt, jeśli otrzymali 1-3 głosy
- 2 punkty, jeśli otrzymali 4-7 głosów
- 3 punkty, jeśli otrzymali 8 lub więcej głosów**

***Przykład:** Jacek, jako Mówca, otrzymał 4 głosy z 8 i jego Plan został zatem zaakceptowany. Pozostałe głosy oddano na Zuzie, drugiemu Mówcy, a 2 głosy były głosami neutralnymi. Jacek zdobywa 2 punkty, a Zuza zdobywa 1 punkt. Kuba i Helena przewidzieli zwycięstwo Jacka i zagłosowali na niego; każdy z nich zdobywa 2 punkty. Hania i Aleksandra zagłosowały na Jacka, ale przewidziały zwycięstwo Zuzi, więc zdobywają tylko 1 punkt za głosowanie oraz 1 dodatkowy punkt, ponieważ głosy neutralne idą do zwycięzcy! Bartek i Michał zagłosowali na Zuzę i przewidzieli jej zwycięstwo, więc każdy z nich zyskuje 1 punkt, również dzięki głosom neutralnym. Na koniec Marysia i Rafał zagłosowali na Zuzę, ale przewidzieli zwycięstwo Jacka, więc każdy z nich zdobywa 1 punkt.*



KONIEC GRY

Gdy gra dobiegła końca (każdy otrzymał szansę bycia Mówcą), przejdź do podsumowania punktów i wskazania ostatecznego zwycięzcy lub zwycięzców w przypadku remisu punktowego.

Gracz/e z największą liczbą punktów są uznawani za zwycięzców. W przeciwnym razie posiadacz Wskaźnika Pierwszego Gracza przekazuje go graczowi po swojej lewej stronie i rozpoczyna się nowa runda.

CO DALEJ?

Odwiedź profil gry WHAT NEXT na serwerze
Discord: www.discord.gg/aWpx8pr3Ne

Pomóż nam udoskonalić grę, dziel się
opiniami i wymieniaj pomysły na nowe
kategorie i tematy gry.