

PODIUM

GRA PLANSZOWA
ZASADY GRY



Co-funded by the European Union

Współfinansowane przez Unię Europejską
Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy
i wyrażone opinie są jednak poglądami
autora(ów) i niekoniecznie odzwierciedlają
poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej
Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury
(EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA
nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

KA220-VET-1C8E6443

Słowniczek terminów

Okres

Tura gry.

Plan

Karta sugerująca działanie Okresu.

Podium

Pierwszy gracz, który umieści Plan Podium.

Plan Podium

Plan pierwszego gracza.

Fundusze

Zasoby dostępne dla każdego gracza.

Wydarzenia

Karty reprezentujące zdarzenia losowe, które wprowadzają nieprzewidywalność i zagrażają polityce graczy.

Polityka

Rola gracza wspierająca jedną z grup SDG i ogólne cele gry.

Śledzenie polityki i narzędzia śledzące

Ścieżka, która wskazuje potencjalny status każdej polityki oraz elementy śledzące używane do wskazania dokładnego bieżącego statusu każdej polityki.

Zawartość

Słowniczek terminów.....	1
Okres.....	1
Plan.....	1
Podium.....	1
Plan Podium.....	1
Fundusze.....	1
Wydarzenia.....	1
Polityka.....	1
Śledzenie polityki i narzędzia śledzące.....	1
Wprowadzenie.....	3
Gra w skrócie.....	4
Komponenty gry.....	5
Karty planów.....	5
Karty wydarzeń.....	5
Plansza do gry.....	5
Fundusze.....	6
Główne zasady.....	7
Konfiguracja.....	7
Okresy.....	7
Faza 1. Przygotowanie.....	7
Faza 2. Propozycja planu.....	8
Faza 3. Debata i inwestowanie.....	8
Faza 4. Wdrożenie.....	9
Sukces polityki.....	10
Zdarzenia.....	10

Wprowadzenie

Fabularna gra planszowa Competences for Education on Sustainable Development ma na celu pomóc uczniom zrozumieć koncepcje zrównoważonego rozwoju, nauczyć się rozpoznawać na przykładach 17 Celów Zrównoważonego Rozwoju (SDGs) i ich potencjalne skutki.

W tej grze kooperacyjnej gracze wcielają się w role grup- decydentów, a każda grupa stara się przedstawić różne programy 17 celów zrównoważonego rozwoju, wspierając swoje roszczenia i współpracując z innymi grupami decydentów w celu podjęcia decyzji w sprawie priorytetów i alokacji zasobów dla każdego "okresu" poprzez dyskusję i perswazję. W trakcie gry losowe wydarzenia będą wpływać na wysiłki graczy i spowalniać ich postępy.

Na koniec gry gracze zdobędą punkty i sprawdzą powodzenie swoich wysiłków oraz osiągnięcie każdego z celów. Gracze wspólnie osiągną sukces w realizacji agendy wszystkich polityk lub wspólnie poniosą porażkę!

Na potrzeby gry cele zrównoważonego rozwoju zostały podzielone na pięć kategorii, z których każda odpowiada jednej polityce, jak pokazano poniżej:

- Partnerstwo (cel 17)
- Pokój (cel 16)
- Ludzie (cele 1, 2, 3, 4, 5)
- Planeta (cele 6, 12, 13, 14, 15)
- Dobrobyt (cele 7, 8, 9, 10, 11)

Gra w skrócie

Na początku gry każdy z graczy zdecyduje się wspierać jedną z głównych polityk. Otrzymają oni początkowe fundusze i początkowe karty swojej polityki. Ponadto ustawią znaczniki polityki na początkowych miejscach toru polityki w zależności od poziomu trudności, na którym chcą grać.

Gra podzielona jest na Okresy. Na początku każdego Okresu każdy z graczy otrzymuje Fundusze i dobiera nowe Plany. W każdym Okresie jeden z graczy będzie miał Podium i zasugeruje Plan Podium, a pozostali gracze będą mieli możliwość zasugerowania alternatywnych Planów i wszyscy będą walczyć o finansowanie swoich Planów. Po tym, jak wszyscy gracze będą mieli okazję zaproponować Plany, będą ze sobą negocjować, dopóki wszyscy gracze nie wyrażą swojej opinii, a następnie zainwestują w Plan Podium i inne Plany, umieszczając Fundusze w wybranym przez siebie Planie. Plany z największą ilością funduszy staną się aktywne i zostaną rozwiązane i/lub odrzucone, a wszystkie pozostałe plany pozostaną do wykorzystania w przyszłych okresach.

Po rozpatrzeniu Planów gracze odkrywają wierzchnią kartę z talii Wydarzeń i natychmiast stosują jej efekty.

Po 10 okresach (lub po osiągnięciu określonego celu na torach polityki) gra się zakończy, a gracze sprawdzą osiągnięte postępy, określając ukończenie polityki.

Komponenty gry

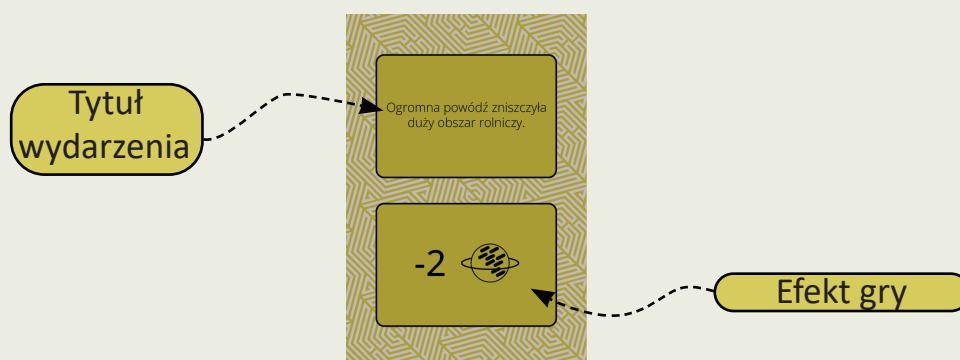
Karty planów

5 zestawów po 20 kart, które określają akcje związane z polityką gracza.



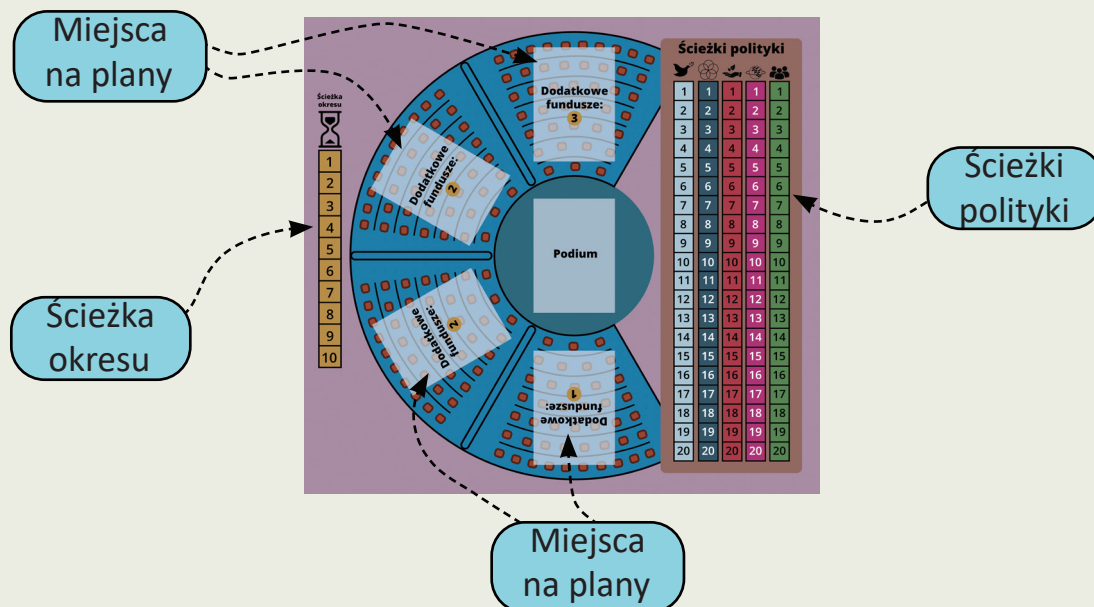
Karty wydarzeń

1 zestaw 20 kart udaremniających działania graczy.



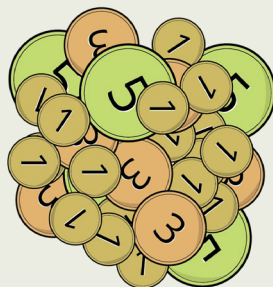
Plansza do gry

Kartonowa lokalizacja do umieszczenia Planów, zawierająca Ścieżki Polityki i Śledzenie Okresu.



Fundusze

Waluta w grze, używana do płacenia za Plany. 30 żetonów liczonych jako 1 fundusz, 12 żetonów liczonych jako 3 fundusze i 6 żetonów liczonych jako 5 funduszy.



Znaczniki

5 znaczników polityki i 1 znacznik czasu, używane do wskazywania bieżącej pozycji na torze.



Główne zasady

Konfiguracja

1. Umieść planszę na środku stołu.
2. Każda polityka jest losowo przypisywana do gracza. Umieść odpowiednią talię przed tym graczem.
3. Umieść wszystkie fundusze w puli obok planszy.
4. Umieść wszystkie znaczniki zasad na polu "5" ich toru, a znacznik okresu obok jego toru.



Okresy

Gra toczy się przez 10 okresów. Podczas każdego Okresu gracze przechodzą przez następujące fazy:

1. Przygotowanie
2. Propozycja planu
3. Debata i głosowanie
4. Wdrożenie

Faza 1. Przygotowanie

Na początku fazy przygotowania każdy gracz bierze 5 funduszy z puli i dobiera 1 kartę planu z talii swojej polityki (podczas pierwszego okresu gry zamiast tego bierze 8 funduszy i 3 plany). Gracze, którzy mają na ręce więcej niż 5 kart, odkładają nadmiarowe karty na spód swojej talii.

Faza 2. Propozycja planu

Aktywny gracz wybiera kartę Planu i umieszcza ją na polu Podium na planszy, płacąc (umieszczając Fundusze na zagranym Planie) połowę wymaganych Funduszy, zaokrąglając w dół. Każdy kolejny gracz, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, decyduje się na przekazanie lub umieszczenie Planu na następnym dostępnym slotcie na planszy, płacąc połowę wymaganych Funduszy zaokrąglonych w dół i odrzucając wszelkie Dodatkowe Fundusze wymagane przez slot.

- Płacąc za Plan, należy umieścić Fundusze na karcie Planu.
- Fundusze odrzucone jako koszt slotu są zwracane do puli.

Gdy wszyscy gracze będą mieli szansę na umieszczenie Planu lub spasowanie, przejdź do Fazy Debaty i Inwestowania.

Faza 3. Debata i inwestowanie

Zaczynając od podium i postępując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz posiadający aktywny plan może przekonać pozostałych graczy do głosowania na jego plan. Każdy z graczy może przeczytać tytuł swojego Planu i jego znaczenie oraz wyjaśnić, dlaczego uważa, że ten Plan powinien zostać sfinansowany (każdy z graczy powinien poświęcić na to maksymalnie 1'). Po wykonaniu tej czynności gracze mogą swobodnie dyskutować między sobą i deklorować swoje zamiary głosowania za konkretnym Planem, a także oferować przysługi, aby przyciągnąć głosy do Planu, który chcą (tj. obiecać przyszłe głosowanie na korzyść tych, którzy ich wspierają, na przykład "Zagłosuj na Plan Pokoju, który zagrałem teraz z 2 funduszami, a ja zagłosuję na twój następny Plan Dobrobytu w następnym Okresie z co najmniej 3 funduszami").

Po zakończeniu debaty gracze (zaczynając od gracza obok podium) mogą przekazać lub umieścić dowolną liczbę funduszy na dowolnych planach (w tym na planie podium) spośród tych, które są w ich posiadaniu. Jeśli przynajmniej jeden Plan nie został sfinansowany lub gracz nie posiada pozostałych Funduszy, nie może spasować.

- Gracze, którzy spasują, nie mogą już uczestniczyć w procesie inwestowania.
- Plany mogą mieć więcej Funduszy niż jest to wymagane do ich sfinansowania.

- Gracze nie mogą przejść dalej, jeśli nadal posiadają Fundusze i żadne Plany nie zostały sfinansowane.

Gdy wszyscy gracze przejdą, przejdź do Wdrożenia.

Faza 4. Wdrożenie

Sfinansowany plan z największą liczbą Funduszy jest natychmiast rozstrzygany. W przypadku remisów, natychmiast rozpatrywany jest plan, który zgodnie z ruchem wskazówek zegara znajduje się najbliżej podium (pomniejszony o dodatkowe miejsce na Fundusze). Gracze stosują się do jego efektów, które najczęściej polegają na zwiększeniu wartości znacznika Polityki na Torze, i odrzucają kartę (umieszczają ją zakrytą obok planszy w stosie) lub, jeśli karta zapewnia ochronę przed kartami Wydarzeń, pozostawiają ją obok stosu odrzuconych Planów, zakrytą jako przypomnienie, do momentu rozpatrzenia jej wyzwalacza.

- Kiedy karta jest odrzucana, jest umieszczana na wspólnym stosie kart odrzuconych dla wszystkich Planów, zakryta.
- Jeśli Plan, który ma zostać rozpatrzony, zapewnia ochronę przed rodzajem Wydarzenia lub innym efektem, który ma zostać rozpatrzony w przyszłości, należy pozostawić go odkrytego obok odrzuconych Planów do momentu jego rozpatrzenia.

Następnie wszystkie pozostałe finansowane plany są odrzucane bez rozpatrywania, a ich odpowiednie zasady zyskują +1 do wartości znacznika na torze. Gracze mogą wspólnie odrzucić 2 dodatkowe Fundusze, aby zamiast tego rozpatrzeć jej efekty, lub 1 dodatkowy Fundusz, jeśli karta należy do Partnerstwa lub Pokoju.

- Finansowane Plany są odrzucane, a odpowiednia Polityka zyskuje +1.
- Gracze mogą zamiast tego odrzucić 2 dodatkowe Fundusze, aby rozpatrzeć efekty karty, lub 1, jeśli Plan należy do Partnerstwa lub Pokoju.

Po wykonaniu tej czynności gracz na Podium wybiera Plan na planszy (jeśli taki istnieje), bierze Fundusz z puli i umieszcza go na tym Planie. Wszystkie Plany są przesuwane w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, tak aby zajmowały miejsca najbliżej Podium (z wyjątkiem Podium), a Podium przechodzi do następnego gracza w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, tak aby mógł rozpocząć się nowy Okres. Jeśli jest to 10. okres, zamiast tego należy sprawdzić, czy polityka się powiodła.

4.1 Sukces polityki

Jeśli pod koniec dowolnego Okresu gracze osiągną Cel na wszystkich torach Polityki, mogą zdecydować się na zakończenie gry. Jednak na koniec 10. okresu gra kończy się obowiązkowo, a gracze porównują położenie znacznika swojej polityki na torze. Jeśli osiągnęli swój cel zgodnie z poziomem trudności, ich polityka zakończyła się sukcesem.

Przed sprawdzeniem, czy dana Polityka zakończyła się sukcesem, gracze zwiększają pozycję swojego znacznika, jeśli zachodzi którakolwiek z poniższych sytuacji:

- Gracze wybiorą Politykę, którą uznają za najlepiej negocjowaną i otrzymają +1 do tej Polityki.
- Gracze sprawdzają, czy odrzucone Plany należą do wszystkich 17 SDG, a jeśli tak, każda Polityka zyskuje +5. Nie należy sprawdzać kolejnych warunków.
- Za każdy zestaw 3 odrzuconych Planów Partnerstwa lub Pokoju dana Polityka zyskuje odpowiednio +2.
- Za każdy zestaw 5 różnych odrzuconych Celów Zrównoważonego Rozwoju danej Polityki, odpowiednio Ludzie, Dobrobyt lub Planeta zyskują +2.

Cel gry jest ustalany na początku:

- Łatwy: 10
- Średni: 15
- Trudny: 20
- Niestandardowy: dowolny ustawiony przez grupę

4.2 Zdarzenia

Na koniec każdego Okresu dobierz i rozpatrz kartę Wydarzenia. Jeśli karta wydarzenia obniża wartość Zasad poniżej 1, zamiast tego obniża ją do 1.



Co-funded by the European Union

Współfinansowane przez Unię Europejską
Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy
i wyrażone opinie są jednak poglądami
autora(ów) i niekoniecznie odzwierciedlają
poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej
Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury
(EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA
nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

KA220-VET-1C8E6443

