MEMBER STATES



Един съюз. Различни интереси.

DEMOCRACTICS

Co-funded by the European Union

Member States е разработена като част от проекта „Democractics: Echo your voice with every choice“.
Код на проекта: 2024-3-PL01-KA210-YOU-000277865.

Авторски екип

Играта е създадена от:
Krzysztof Bielak

Графичен дизайн и оформление:
Fundacja Pedra и YSPDB

Разработване на съдържанието:
Krzysztof Bielak
Fundacja Pedra
YSPDB
EKC

Координация на проекта:
Fundacja Pedra

Партньори по проекта:
Fundacja Pedra
YSPDB
Elektrenu Kulturos Centras
YSPDB

ABSENTIA
EXPLORING THE ABSENCE

PEDRA

YSPDB

EKC ELEKTRĖNŲ KULTŪROS CENTRAS

Проектът е съфинансиран от Европейския съюз. Изразените мнения и становища обаче принадлежат единствено на автора или авторите и не отразяват непременно позицията на Европейския съюз или на финансиращия орган. Европейският съюз и финансиращият орган не носят отговорност за тях.

Въздухът в залата е наелектризиран, а погледите на цял континент са насочени към вас. Вие сте нещо повече от играч – вие сте гласът на своята държава в Европейския парламент и сте призовани да вземате решения, които могат да определят бъдещето на Европа.

Целта ви е ясна: спечелете възможно най-много Точки влияние и наложете своята визия. Но пътят към победата е изпълнен с трудни избори. Ще защитавате ли безкомпромисно интересите на своята държава, или ще подадете ръка на останалите, за да защитите бъдещето на Съюза?

Изпълнете тайната си мисия и помнете, че ако разкриете прекалено много твърде рано, цената може да бъде висока. Само една държава ще победи – тази с най-много Точки влияние.

ОБЩ ПРЕГЛЕД

IB Member States играчите представляват държави от ЕС, които обсъждат важни предизвикателства пред Европа. Чрез преговори, съюзи, политически сделки и стратегическо гласуване те определят посоката на Съюза, като едновременно се стремят да укрепят собствената си позиция и да спечелят Точки влияние (ТВ). Играта има две цели:

- Да запазите Европейския съюз.
- Да изпълните своята Тайна цел и да спечелите повече Точки влияние от останалите играчи.

Ако Европейският съюз оцелее през всичките 6 рунда, печели играчът с най-много Точки влияние.

КОМПОНЕНТИ

- 40 карти Дневен ред с Последици на гърба
- 60 карти Политическо действие
- 12 карти Инвестиция
- 9 карти Тайна цел
- Карти за гласуване A, B и C*
- Карти Държава членка*
- Жетони за Точки влияние*
- 1 маркер за Председателството*
- 1 табло с показателите*

* Тези компоненти не са задължителни за играта. Можете да ги изработите сами или да ги замените с обикновени предмети от дома.

1. ИГРАЧИ, ПРОДЪЛЖИТЕЛНОСТ И ЦЕЛИ

Играта е предназначена за 3–6 играчи, продължава 6 рунда и отнема около 60 минути. Допълнителни варианти, включително версия за 2 играчи, ще намерите в част 8 „Варианти“.

Играчите представляват държави членки на ЕС. Заедно те образуват общ Парламент, в който чрез обсъждане и гласуване решават важни въпроси, свързани с икономиката, обществото, околната среда и международната сигурност.

Всички споделят една цел – да укрепят и запазят Съюза. Ако някой от 4-те показателя падне под 0, единството на ЕС се разпада и всички губят. Чрез преговори и дебати играчите определят как да се развива ЕС и как да реагира на предизвикателствата.

Всяка държава обаче има Тайна цел. Някои поставят на първо място икономическия растеж, други защитата на околната среда, а трети искат надмощие над останалите. Един от играчите може дори да желае всички други да се провалят.

2. ОСНОВНИ ПОНЯТИЯ

Показатели

Играта следи 4 показателя, които отразяват общото състояние на Съюза:

1. Икономика – показва финансовата стабилност и благосъстоянието на Съюза.
2. Общество – отразява общественото доверие, социалното единство и благосъстоянието на гражданите.
3. Околна среда – показва състоянието на планетата и успеха на политиките за климата.
4. Международна сигурност – отразява защитата на Съюза от външни заплахи и дипломатическото му влияние.

Показателите се движат по таблото между 0 и 8 и не могат да надвишават тези стойности.

Точки влияние (ТВ)

Точките влияние, или ТВ, са основният ресурс за отбелязване на резултата. По време на играта играчите печелят, харчат, разменят и събират ТВ.

Председателстващ играч

Играчът, който държи маркера за Председателството, е Председателстващият играч, или ПИ. Той разкрива Дневния ред, ръководи рунда, управлява гласуването и предава Председателството в края на рунда.

Дневен ред

Всеки рунд започва с карта Дневен ред. Тя представя тема за обсъждане и три възможни избора: A, B и C. Всеки избор води до различни последици.

Карти Политическо действие (ПД)

Политическите действия, или ПД, са карти с различни ефекти – някои положителни, други отрицателни. Те могат да променят действия, да дадат допълнителни ТВ или да повлияят на хода на играта.

3. ПОДГОТОВКА

Подгответе играта в следния ред:

1. Поставете таблото или таблото с показателите в средата на масата.
2. Поставете всичките 4 показателя на ниво 3.
3. Разбъркайте картите Дневен ред и подгответе тесте от 6 карти с лицето Дневен ред нагоре.
4. Разбъркайте тестето Политическо действие и го поставете на таблото.
5. Поставете тестето Инвестиции на таблото.
6. Поставете жетоните за ТВ близо до таблото.
7. Изберете един играч, който да вземе маркера за Председателството.
8. Дайте на всеки играч:
    - 1 карта Държава членка.
    - Карти за гласуване A, B и C.
    - 3 Точки влияние.
    - 1 карта Тайна цел.

4. Ход на играта

Играта продължава 6 рунда, освен ако не приключи по-рано поради разпадането на ЕС. Всеки рунд има 4 фази:

- Разкриване на Дневния ред;
- Обсъждане;
- Гласуване;
- Разрешаванеn.

4.1. Разкриване на Дневния ред

Председателстващият играч разкрива най-горната карта Дневен ред и я прочита на глас. След това, започвайки от Председателстващия играч и продължавайки по часовниковата стрелка, всеки играч избира едно от следните:

- получава 1 Точка влияние
- тегли 1 карта Политическо действие
- взема 1 карта Инвестиция ment Card

Ако тестето Политическо действие е празно, разбъркайте отхвърлените карти и оформете ново тесте. Ако няма отхвърлени карти, от това тесте не може да се тегли. Няма ограничение за броя карти Политическо действие в ръката.

Картите Политическо действие и Тайна цел обикновено се пазят в тайна, но играчите могат да ги покажат, ако желаят.

Играчите могат да изберат желаната карта Инвестиция от цялото тесте.

Ако жетоните за ТВ свършат, отбелязвайте точките по друг начин.

4.2. Обсъждане

Това е фазата за преговори в рунда.
Председателстващият играч следи дискусията да се развива, но всички играчи могат да участват свободно. Те могат да обсъждат, преговарят, сключват сделки, разменят подкрепа и да се опитват да повлияят на резултата от гласуването.

По време на фазата Обсъждане играчите могат да разменят или използват:

- карти Политическо действие
- карти Инвестиция, независимо дали са в процес на изпълнение или са завършени
- Точки влияниets

Картите Тайна цел могат да се обсъждат или показват, но не могат да се разменят.

Обещания и честност

Играчите могат да сключват всякакви сделки и да дават обещания, но има едно важно разграничение.

- Ако обещанието може да бъде изпълнено веднага, то трябва да бъде изпълнено веднага, например: „Давам ти 1 карта Политическо действие, ако сега ми дадеш 2 ТВ“. Играчът не може да лъже за:
  - съдържанието на карта, която дава веднага;
  - ефекта на карта, която изиграва веднага.
- Играчите могат да лъжат за бъдещи действия, например: „Гласувай за А и ще ти помогна в следващия рунд“. Бъдещите обещания не са задължителни.

Край на обсъждането

Председателстващият играч може да прекрати обсъждането по всяко време. След това всички преговори спират и играчите преминават към гласуване.

Момент за използване на картите

Освен ако на картата не е посочено друго, картите Политическо действие и Инвестиция, както и всички действия, произтичащи от тях, могат да бъдат използвани, изиграванi и завършвани само по време на фазата Обсъждане.

4.3. Гласуване

Всеки играч тайно избира една карта за гласуване: А, В или С. Буквите съответстват на трите възможности, посочени на

картата Дневен ред.

Когато всички са готови, гласовете се разкриват едновременно. Председателстващият играч преброява гласовете и печели вариантът с най-много гласове.

Равенство

Ако има равенство:

1. провежда се кратка нова фаза Обсъждане
2. през това време никой не получава карти или ТВ
3. всички гласуват отново

Ако и второто гласуване завърши наравно, вотът е неуспешен. Парламентът не е постигнал съгласие.

4.4. Разрешаване

Ако не е взето решение, Председателстващият играч намалява всичките 4 показателя с 1.
Ако е взето решение, Председателстващият играч обръща картата Дневен ред към страната Последици и прочита резултата за спечелилия вариант: A, B или C. Приложете всички посочени последици. Някои от тях може да изискват допълнителни действия от играчите. Показателите могат да се повишават или понижават, но винаги трябва да остават между 0 и 8.

Край на рунда:

Освен ако това не е последният рунд, след разрешаването на Дневния ред:

1. отхвърлете картата Дневен ред
2. Председателстващият играч избира един играч, който получава 1 ТВ
3. този играч става следващият Председателстващ играч

Ограничения:

- Председателстващият играч не може да избере себе си;
- Председателстващият играч не може да избере играча, който е бил Председателстващ играч в предишния рунд.

Изборът може да се основава на качеството на аргументите, стратегически причини или друг мотив, определен от Председателстващия играч.
След като бъде избран новият Председателстващ играч, започва следващият рунд.

5. КРАЙ НА ИГРАТА

Играта приключва по един от два начина:

1. Разпадане на ЕС

Ако някой показател достигне 0, играта може да приключи незабавно.

Ако това се случи по време на фазата Обсъждане:
Ако показател достигне 0 вследствие на действие на играч по време на Обсъждането, останалите играчи имат една възможност да спасят ЕС, като използват само наличните си карти или ефекти. Те трябва да го направят незабавно и нямат право първо да теглят нови карти. Ако никой не успее да предотврати разпадането, всички играчи губят.

Ако това се случи вследствие на Последиците от Дневния ред:
Ако показател достигне 0 вследствие на Последиците от Дневния ред, всички играчи губят незабавно.

2. Край на 6-ия рунд

Ако ЕС оцелее през всичките 6 рунда, играта приключва нормално. След това всеки играч:

1. разкрива своята карта Тайна цел;
2. разкрива всички карти, които дават ТВ в края на играта;
3. добавя всички крайни точки към общия си брой ТВ.

Печели играчът с най-много Точки влияние. Ако няколко

играчи имат еднакъв най-висок резултат, те споделят победата, освен ако преди началото на играта не сте избрали правило за разрешаване на равенство.

6. КАРТИ ИНВЕСТИЦИЯ

Картите Инвестиция са специален вид карти.
Играчът може да изиграе карта Инвестиция по време на фазата Обсъждане и да я постави хоризонтално пред себе си. Това означава, че Инвестицията е в процес на изпълнение.
По време на фазата Обсъждане играчите могат да плащат цената на Инвестицията, като поставят ТВ върху картата. Цената може да бъде платена наведнъж или на части в хода на играта.
Когато пълната цена бъде платена:

1. завъртете картата вертикално, за да покажете, че плащането е завършено;
2. върнете в банката ТВ, използвани за плащането;
3. приложете ефекта на Инвестицията.

Завършената Инвестиция остава в игра до края, освен ако ефект на карта не я премахне.

7. ПРИМЕРЕН РУНДА

Анна играе с Полша и в момента държи маркера за Председателството. Тя разкрива картата Дневен ред:

Дневен ред: Енергийна криза:

- А) Инвестирайте сериозно във възобновяема енергия;
- В) Подкрепете субсидиите за изкопаеми горива за повече стабилност;
- С Внесете спешно енергия от държави извън ЕС.

В началото на рунда всеки играч избира едно действие:

1. Анна получава 1 ТВ.
2. Марко, който играе с Италия, тегли 1 карта Политическо действие.
3. София, която играе с Германия, взема 1 карта Инвестиция.
4. Лео, който играе с Испания, също получава 1 ТВ.

Започва обсъждането.
Анна твърди, че вариант А е по-добър за Съюза в дългосрочен план.
Марко казва, че вариант В ще защити националните икономики по-бързо.
София предлага на Марко 1 ТВ, ако подкрепи А. Лео заявява, че ще гласува за С, освен ако някой не подкрепи едно от бъдещите му предложения.
По време на обсъждането София изиграва карта Инвестиция и я поставя пред себе си. Марко разменя 1 карта Политическо действие с Анна срещу 2 ТВ.

Когато обсъждането приключва, всички играчи избират гласа си тайно.

- Анна гласува за А;
- Марко гласува за В;
- София гласува за А;
- Лео гласува за С.

Вариант А получава най-много гласове и печели.
Анна обръща картата Дневен ред и прочита Последиците за А. Показателят Околна среда се повишава с 1, а показателят Икономика се понижава с 1.
Картата Дневен ред се отхвърля. Анна избира София да получи 1 ТВ и □ предава маркера за Председателството.
Рундът приключва и започва нов рунд.

8. Варианти

8.1. Различна трудност

В стандартната игра всички показатели започват от ниво 3. Ако искате да промените трудността, използвайте една от следните настройки:

- Лесно: поставете всички показатели на ниво 5.
- Трудно: поставете всички показатели на ниво 2.

8.2. Вариант за двама играчи

Използвайте обичайните правила със следните промени:

- **Допълнителна ТВ при Разкриването**

По време на фазата Разкриване всеки играч получава и 1 допълнителна ТВ.

- **Допълнителна Държава членка при Гласуването**

Преди началото на играта изберете 1 допълнителна Държава членка и поставете нейните карти за гласуване до таблото.
По време на всяка фаза Гласуване, започвайки от Председателстващия играч, играчите могат да наддават с ТВ, за да контролират гласа на тази допълнителна държава.

- първата оферта трябва да бъде поне 1 ТВ;
- следващият играч трябва да предложи повече или да се откаже;
- играчът с най-високата оферта тайно избира гласа на тази държава state's vote.

Ако никой не наддава, допълнителната държава гласува на случаен принцип с карта, поставена с лицето надолу.

При Председателството във вариант за двама играчи, вместо да се дава 1 ТВ и да се избира следващият Председателстващ играч, маркерът за Председателството просто преминава към другия играч. Този играч не получава обичайната награда от 1 ТВ..

8.3. Опростен кооперативен вариант

За игра с повече обсъждане и по-малко съревнование използвайте следните промени:

- не използвайте карти Тайна цел;
- не използвайте карти Политическо действие;
- не използвайте карти Инвестиция;
- не използвайте Точки влияние;
- пропускайте всяка стъпка, свързана с получаване, харчене или размяна на тези елементи
- не приключвайте играта, ако някой показател достигне 0,
- ако дадена Последица обикновено изисква играчите да платят ТВ за успешен резултат, приемете резултата автоматично за успешен.

Когато и 6-те карти Дневен ред бъдат използвани, съберете крайните стойности на всичките 4 показателя. Получената сума е общият резултат на групата.

Можете да сравнявате резултатите между различни групи или отделни игри и да обсъдите решенията, взети по време на играта..