MEMBER STATES



Un'Unione. Interessi in competizione.

Member States è stato sviluppato nell'ambito del progetto "Democractics: Echo your voice with every choice". Codice del progetto: 2024-3-PL01-KA210-YOU-000277865.

Crediti

Gioco creato da:
Krzysztof Bielak

Progettazione grafica e impaginazione:
Fundacja Pedra and YSPDB

Sviluppo dei contenuti:
Krzysztof Bielak
Fundacja Pedra
YSPDB
EKC

Coordinamento del progetto:
Fundacja Pedra

Partner del progetto:
Fundacja Pedra
YSPDB
Elektrenu Kulturos Centras
YSPDB

Co-funded by the European Union

Il progetto è stato cofinanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono esclusivamente all'autore o agli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea o dell'autorità concedente. Né l'Unione europea né l'autorità concedente possono essere ritenute responsabili.

L'atmosfera nell'aula è elettrica e gli occhi di un intero continente sono puntati su di te. Sei molto più di un semplice giocatore: sei la voce del tuo Paese al Parlamento europeo, chiamato a prendere decisioni che potrebbero plasmare il futuro dell'Europa.

Il tuo obiettivo è chiaro: ottenere quanta più Influenza possibile e imporre la tua visione. Ma la strada verso la vittoria è piena di dilemmi. Difenderai senza compromessi gli interessi del tuo Paese oppure tenderai la mano agli altri per proteggere il futuro dell'Unione?

Porta a termine la tua missione segreta e ricorda che rivelare troppo, troppo presto, può costarti caro. Solo uno Stato vincerà: quello con più Influenza.

PANORAMICA

In Member States, i giocatori rappresentano i Paesi dell'UE e discutono le principali sfide che interessano l'Europa. Attraverso negoziati, alleanze, accordi politici e votazioni strategiche, decidono la direzione dell'Unione, cercando al tempo stesso di rafforzare la propria posizione e ottenere Punti Influenza (PI).

Il gioco ha due obiettivi:

- mantenere in vita l'Unione europea;
- completare il proprio Obiettivo Segreto e ottenere più Punti Influenza degli altri giocatori.

Se l'Unione europea supera tutti e 6 i round, vince il giocatore con più Punti Influenza.

COMPONENTI

- 40 carte Agenda con le Conseguenze sul retro
- 60 carte Azione Politica
- 12 carte Investimento
- 9 carte Obiettivo Segreto
- Carte Voto A, B e C*
- Carte Stato membro*
- Gettoni Punto Influenza*
- 1 indicatore della Presidenza*
- 1 tabellone degli indicatori*

* Questi componenti non sono indispensabili per giocare. Potete realizzarli da soli o sostituirli con comuni oggetti di uso quotidiano.

1. GIOCATORI, DURATA E OBIETTIVI

Il gioco è pensato per 3–6 giocatori, dura 6 round e richiede circa 60 minuti. Altre modalità, compresa una versione per 2 giocatori, sono descritte nella parte 8 "Varianti".

I giocatori rappresentano gli Stati membri dell'UE. Insieme formano un Parlamento comune nel quale, attraverso discussioni e votazioni, affrontano le principali sfide legate a economia, società, ambiente e

sicurezza internazionale.

Tutti condividono un obiettivo: rafforzare e preservare l'Unione. Se uno dei 4 indicatori scende sotto 0, l'unità dell'UE crolla e tutti i giocatori perdono. Attraverso negoziati e dibattiti, i giocatori decidono come l'UE dovrebbe svilupparsi e rispondere alle proprie sfide.

Ogni Stato, però, ha un Obiettivo Segreto. Alcuni puntano sulla crescita economica, altri sulla tutela dell'ambiente, altri ancora cercano di prevalere sugli avversari. Uno dei giocatori potrebbe perfino desiderare il fallimento di tutti gli altri.

2. CONCETTI CHIAVE

Indicatori

Il gioco utilizza 4 indicatori che rappresentano la condizione generale dell'Unione:

1. Economia, che garantisce la stabilità finanziaria e la prosperità dell'Unione.
2. Società, che riflette la fiducia pubblica, la coesione sociale e il benessere dei cittadini.
3. Ambiente, che misura lo stato di salute del pianeta e il successo delle politiche climatiche.
4. Sicurezza internazionale, che rappresenta la protezione dell'Unione dalle minacce esterne e la sua influenza diplomatica.

Gli indicatori si muovono sul tabellone tra 0 e 8 e non possono superare questi valori.

Punti Influenza (PI)

I Punti Influenza, o PI, sono la principale risorsa di punteggio del gioco. Durante la partita, i giocatori ottengono, spendono, scambiano e accumulano PI.

Giocatore di Presidenza

Il giocatore che possiede l'indicatore della Presidenza è il Giocatore di Presidenza, o GP. Rivela l'Agenda, guida il round, gestisce la votazione e trasferisce la Presidenza alla fine del turno.

Agenda

Ogni round inizia con una carta Agenda. La carta presenta un tema da discutere e tre possibili scelte: A, B e C. Ogni scelta produce Conseguenze diverse.

Carte Azione Politica (AP)

Le Azioni Politiche, o AP, sono carte dagli effetti sconosciuti, alcuni positivi e altri negativi. Possono modificare determinate azioni, assegnare Punti Influenza aggiuntivi o cambiare il corso della partita.

3. PREPARAZIONE

Preparate il gioco nel seguente ordine:

1. posizionate la plancia o il tabellone degli indicatori al centro del tavolo.
2. impostate tutti e 4 gli indicatori sul livello 3;
3. mescolate le carte Agenda e preparate un mazzo di 6 carte con il lato Agenda rivolto verso l'alto;
4. mescolate il mazzo Azione Politica e posizionatelo sulla plancia;
5. posizionate il mazzo Investimento sulla plancia;
6. mettete i gettoni Punto Influenza vicino alla plancia;
7. scegliete un giocatore che prenda l'indicatore della Presidenza.
8. Date a ogni giocatore:
    - 1 carta Stato membro;
    - le carte Voto A, B e C;
    - 3 Punti Influenza;
    - 1 carta Obiettivo Segreto.

4. SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita dura 6 round, salvo che termini prima a causa del collasso dell'UE. Ogni round è composto da 4 fasi:

- Rivelazione dell'Agenda
- Discussione
- Votazione
- Risoluzione

4.1. Rivelazione dell'Agenda

Il Giocatore di Presidenza rivela la prima carta Agenda e la legge ad alta voce. Poi, iniziando dal Giocatore di Presidenza e procedendo in senso orario, ogni giocatore sceglie una delle seguenti azioni:

- ottenere 1 Punto Influenza
- pescare 1 carta Azione Politica
- prendere 1 carta Investimento

Se il mazzo Azione Politica è vuoto, mescolate la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo. Se non ci sono carte scartate, non è possibile pescare da quel mazzo. Non esiste un limite di carte Azione Politica in mano.

Le carte Azione Politica e Obiettivo Segreto vengono normalmente tenute nascoste, ma i giocatori possono mostrarle se lo desiderano.

I giocatori possono scegliere la carta Investimento che preferiscono dall'intero mazzo.

Se i gettoni PI terminano, annotate i punti in un altro modo.

4.2. Discussione

Questa è la fase di negoziazione del round.
Il Giocatore di Presidenza mantiene attiva la discussione, ma tutti possono partecipare liberamente. I giocatori possono discutere, negoziare, stringere accordi, scambiarsi sostegno e cercare di influenzare l'esito della votazione.
Durante la fase di Discussione, i giocatori possono utilizzare:

- carte Azione Politica
- carte Investimento
- Punti Influenza
- le carte Obiettivo Segreto che possono essere discusse o mostrate, ma non scambiate.

Promesse e sincerità

I giocatori possono fare qualsiasi accordo o promessa, ma esiste una distinzione importante.

- Se una promessa può essere mantenuta subito, deve esserlo immediatamente, per esempio: «Ti do 1 carta Azione Politica se ora mi dai 2 PI». Un giocatore non può mentire riguardo:
  - al contenuto di una carta che sta cedendo immediatamente;
  - all'effetto di una carta che sta giocando immediatamente.
- I giocatori possono invece mentire sulle azioni future, per esempio: «Vota A e ti aiuterò nel prossimo round». Le promesse future non devono necessariamente essere mantenute.

Fine della discussione

Il Giocatore di Presidenza può concludere la discussione in qualsiasi momento. Da quel momento, ogni negoziazione termina e si passa alla votazione.

Tempistica delle carte

Salvo diversa indicazione, le carte Azione Politica e Investimento, insieme alle azioni che ne derivano, possono essere usate, giocate e completate solo durante la fase di Discussione.

4.3. Votazione

Ogni giocatore sceglie in segreto una carta Voto: A, B o C. Le lettere corrispondono alle tre opzioni indicate sulla carta Agenda.
Quando tutti sono pronti, i voti vengono rivelati contemporaneamente. Il Giocatore di Presidenza li conta e vince l'opzione con più voti.

Parità

In caso di parità:

1. si svolge una breve nuova fase di Discussione;
2. nessun giocatore riceve carte o PI;
3. tutti votano di nuovo.

Se anche la seconda votazione termina in parità, il voto fallisce. Il Parlamento non ha raggiunto un accordo..

4.4. Risoluzione

Se non viene presa alcuna decisione, il Giocatore di Presidenza riduce tutti e 4 gli indicatori di 1.
Se viene presa una decisione, il Giocatore di Presidenza gira la carta Agenda sul lato Conseguenze e legge il risultato dell'opzione vincente: A,

B o C. Applicate tutte le Conseguenze indicate. Alcune possono richiedere azioni aggiuntive da parte dei giocatori. Gli indicatori possono aumentare o diminuire, ma devono rimanere tra 0 e 8.

Fine del round

Salvo che si tratti dell'ultimo round, dopo aver risolto l'Agenda:

1. scartate la carta Agenda;
2. il Giocatore di Presidenza sceglie un giocatore che riceve 1 PI;
3. quel giocatore diventa il nuovo Giocatore di Presidenza.

Limitazioni:

- il Giocatore di Presidenza non può scegliere sé stesso;
- non può scegliere il giocatore che deteneva la Presidenza nel round precedente.

La scelta può basarsi sulla qualità delle argomentazioni, su motivi strategici o su qualsiasi altra ragione decisa dal Giocatore di Presidenza.
Dopo aver scelto il nuovo Giocatore di Presidenza, inizia il round successivo.

5. FINE DELLA PARTITA

La partita termina in uno dei due modi:

1. Collasso dell'UE

Se uno degli indicatori raggiunge 0, la partita può terminare immediatamente.

Se accade durante la fase di Discussione

Se un indicatore raggiunge 0 a causa dell'azione di un giocatore durante la Discussione, gli altri giocatori hanno un'unica possibilità di salvare l'UE usando solo le carte o gli effetti già disponibili. Devono farlo immediatamente e non possono prima pescare nuove carte. Se nessuno riesce a evitare il collasso, tutti i giocatori perdono.

Se accade a causa delle Conseguenze dell'Agenda

Se un indicatore raggiunge 0 a causa delle Conseguenze dell'Agenda, tutti i giocatori perdono immediatamente.

2. Fine del 6° round

Se l'UE supera tutti e 6 i round, la partita termina normalmente. Ogni giocatore:

1. rivela il proprio Obiettivo Segreto;
2. rivela tutte le carte che assegnano PI alla fine della partita;
3. aggiunge tutti i punti finali al proprio totale di PI.

Vince il giocatore con il maggior numero di Punti Influenza. In caso di parità al primo posto, i giocatori condividono la vittoria, salvo che prima della partita sia stata scelta una regola di spareggio.

6. CARTE INVESTIMENTO

Le carte Investimento sono un tipo speciale di carta.
Durante la fase di Discussione, un giocatore può giocare una carta Investimento e posizionarla orizzontalmente davanti a sé. Questo indica che l'Investimento è in corso.
Durante la Discussione, i giocatori possono pagarne il costo mettendo PI sulla carta. Il costo può essere pagato tutto insieme oppure in più momenti durante la partita.
Quando il costo è stato pagato interamente:

1. ruotate la carta in verticale per indicare che il pagamento è completato;
2. restituite alla banca i PI usati per pagarlo;
3. applicate l'effetto dell'Investimento.

Un Investimento completato rimane in gioco fino alla fine della partita, salvo che un effetto di carta lo rimuova..

7. ESEMPIO DI UN ROUND

Anna rappresenta la Polonia e possiede l'indicatore della Presidenza. Rivela la carta Agenda:

Agenda: Crisi energetica

- A) Investire fortemente nelle energie rinnovabili.
- B) Sostenere i sussidi ai combustibili fossili per garantire stabilità.
- C) Importare energia d'emergenza da Paesi esterni all'UE.

All'inizio del round, ogni giocatore sceglie un'azione:

1. Anna ottiene 1 PI.
2. Marco, che rappresenta l'Italia, pesca 1 carta Azione Politica.
3. Sofia, che rappresenta la Germania, prende 1 carta Investimento.
4. Leo, che rappresenta la Spagna, ottiene anche lui 1 PI.

Inizia la Discussione. Anna sostiene che A sia la scelta migliore per il futuro dell'Unione, mentre Marco afferma che B proteggerà più rapidamente le economie nazionali. Sofia offre 1 PI a Marco affinché sostenga A. Leo dichiara che voterà C, a meno che qualcuno non appoggi una sua futura proposta.

Durante la Discussione, Sofia gioca una carta Investimento e la pone davanti a sé. Marco cede ad Anna 1 carta Azione Politica in cambio di 2 P.

Al termine della Discussione, tutti votano in segreto:

- Anna vota A;
- Marco vota B;
- Sofia vota A;
- Leo vota C.

L'opzione A ottiene più voti e vince. Anna gira la carta Agenda e legge la Conseguenza di A: Ambiente aumenta di 1, mentre Economia diminuisce di 1.

La carta Agenda viene scartata. Anna assegna 1 PI a Sofia e le passa l'indicatore della Presidenza. Il round termina e ne inizia uno nuovo.

8. VARIANTI

8.1. Livelli di difficoltà

Nella partita standard, tutti gli indicatori iniziano dal livello 3. Per cambiare la difficoltà, usate una delle seguenti impostazioni:

- Facile: impostate tutti gli indicatori sul livello 5;
- Difficile: impostate tutti gli indicatori sul livello 2..

8.2. Variante per due giocatori

Usate le regole normali con le seguenti modifiche:

- PI aggiuntivo durante la Rivelazione.

Durante la fase di Rivelazione, ogni giocatore riceve 1 PI aggiuntivo.

- Stato membro aggiuntivo durante la Votazione

Prima della partita, scegliete 1 Stato membro aggiuntivo e collocate le sue carte Voto accanto alla plancia.

Durante ogni Votazione, iniziando dal Giocatore di Presidenza, i giocatori possono offrire PI per controllare il voto di quello Stato:

- la prima offerta deve essere di almeno 1 PI;
- il giocatore successivo deve offrire di più o passare;
- chi offre di più sceglie segretamente il voto dello Stato.

Se nessuno fa un'offerta, lo Stato aggiuntivo vota casualmente con una carta coperta.

Nella partita a due, l'indicatore della Presidenza passa semplicemente all'altro giocatore, che non riceve il normale premio di 1 PI.

8.3. Variante cooperativa semplificata

Per una partita più basata sulla discussione e meno competitiva:

- non usate le carte Obiettivo Segreto;
- non usate le carte Azione Politica;
- non usate le carte Investimento;
- non usate i Punti Influenza;
- saltate ogni passaggio relativo a ottenere, spendere o scambiare questi elementi;
- non terminate la partita se un indicatore raggiunge 0;
- se una Conseguenza richiede il pagamento di PI per ottenere un esito positivo, consideratelo automaticamente riuscito..

Dopo aver utilizzato tutte e 6 le carte Agenda, sommate i valori finali dei 4 indicatori. Il totale è il punteggio del gruppo. Potete confrontarlo tra gruppi o partite diverse e riflettere sulle scelte compiute durante il gioco..