MEMBER STATES



Viena Sąjunga. Skirtingi interesai.

DEMOCRACTICS

Co-funded by the European Union

„Member States“ buvo sukurtas įgyvendinant projektą „Democractics: Echo Your Voice with Every Choice“. Projekto kodas: 2024-3-PL01-KA210-YOU-000277865.

Kūrybinė komanda

Grafinis dizainas ir maketavimas:
Krzysztof Bielak

Turinio kūrimas:
Fundacja Pedra ir YSPDB

Turinio kūrimas:
Krzysztof Bielak
Fundacja Pedra
YSPDB
EKC

Projekto koordinavimas:
Fundacja Pedra

Projekto partneriai:
Fundacja Pedra
YSPDB
Elektrenu Kulturos Centras
YSPDB

ABSENTIA
EXPLORING THE ABSENCE

PEDRA

YSPDB

EKC ELEKTRĖNŲ KULTŪROS CENTRAS

Projektą bendrai finansavo Europos Sąjunga. Tačiau išreikštos nuomonės ir požiūriai yra tik autoriaus (-ių) nuomonė ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar finansavimą skiriančios institucijos poziciją. Nei Europos Sąjunga, nei finansavimą skirianti institucija negali būti už juos laikomos atsakingomis.

Salėje tvyro įtampa, o viso žemyno akys nukreiptos į jus. Jūs esate daugiau nei tik žaidėjas. Jūs esate savo valstybės balsas Europos Parlamente, kviečiamas priimti sprendimus, galinčius nulemti Europos ateitį.

Jūsų tikslas aiškus: sukaupti kuo daugiau Įtakos ir įtvirtinti savo viziją. Tačiau kelias į pergalę kupinas dilemų. Ar tapsite bekompromisiu savo šalies interesų gynėju, ar ištiesite ranką kolegoms, kad apsaugotumėte Sąjungos ateitį?

Įvykdykite savo slaptąją misiją ir prisiminkite, kad per anksti atskleidę per daug galite brangiai už tai sumokėti. Pergalę iškovos tik viena valstybė – ta, kuri turės daugiausia Įtakos.

APŽVALGA

Žaidime „Member States“ žaidėjai atstovauja ES valstybėms ir diskutuoja apie svarbiausius Europai kylančius iššūkius. Derybomis, sąjungomis, politiniais susitarimais ir strateginiu balsavimu jie formuoja Sąjungos kryptį, kartu stengdamiesi sustiprinti savo poziciją ir pelnyti Įtakos taškų (IP).

Žaidimas turi du tikslus:

- išsaugoti Europos Sąjungą;
- įvykdyti savo Slaptąjį tikslą ir surinkti daugiau Įtakos taškų nei kiti žaidėjai.

Jei Europos Sąjunga išgyvena visus 6 raundus, laimi daugiausia Įtakos taškų surinkęs žaidėjas..

ŽAIDIMO DALYS

- 40 Darbotvarkės kortelių, kurių kitoje pusėje pateiktos Pasekmės
- 60 Politinio veiksmo kortelių
- 12 Investicijų kortelių
- 9 Slaptojo tikslo kortelės
- A, B ir C Balsavimo kortelės*
- Valstybių narių kortelės*
- Įtakos taškų žetonai*
- 1 Pirmininkavimo žymeklis*
- 1 Rodiklių rezultatų lenta*

* Šie komponentai nėra būtini norint žaisti. Juos galite pasigaminti patys arba pakeisti įprastais namuose randamais daiktais.

1. ŽAIDĖJAI, ŽAIDIMO TRUKMĖ IR TIKSLAI

Žaidimas skirtas 3-6 žaidėjams, trunka 6 raundus, o viena partija užima apie 60 minučių. Papildomus variantus, įskaitant versiją dviem žaidėjams, rasite 8 dalyje „Variantai“.

Žaidėjai atstovauja ES valstybėms narėms. Kartu jie sudaro bendrą Parlamentą, kuriame diskusijomis ir balsavimu sprendžia svarbiausius su ekonomika, visuomene, aplinka ir tarptautiniu saugumu susijusius

iššūkius.

Grupę vienija bendras tikslas – stiprinti ir išsaugoti Sąjungą. Jei kuris nors iš 4 rodiklių nukrenta žemiau 0, ES vienybė žlunga ir visi žaidėjai pralaimi. Derybomis ir diskusijomis žaidėjai turi spręsti, kaip turėtų vystytis ES ir kaip ji turėtų reaguoti į kylančius iššūkius.

Grupę vienija bendras tikslas – stiprinti ir išsaugoti Sąjungą. Jei kuris nors iš 4 rodiklių nukrenta žemiau 0, ES vienybė žlunga ir visi žaidėjai pralaimi. Derybomis ir diskusijomis žaidėjai turi spręsti, kaip turėtų vystytis ES ir kaip ji turėtų reaguoti į kylančius iššūkius.

2. PAGRINDINĖS SĄVOKOS

Rodikliai

Žaidime stebimi 4 rodikliai, atspindintys bendrą Sąjungos būklę:

1. Ekonomika užtikrina Sąjungos finansinį stabilumą ir gerovę.
2. Visuomenė atspindi visuomenės pasitikėjimą, socialinę sanglaudą ir piliečių gerovę.
3. Aplinka parodo mūsų planetos būklę ir klimato politikos veiksmingumą.
4. Tarptautinis saugumas atspindi Sąjungos apsaugą nuo išorės grėsmių ir jos diplomatinę įtaką..

Rodiklių vertės lentoje gali kisti nuo 0 iki 8. Jos negali pakilti aukščiau 8 ar nukristi žemiau 0.

Įtakos taškai (ĮT)

Įtakos taškai, trumpinami kaip ĮT, yra pagrindinis žaidimo taškų šaltinis. Žaidimo metu žaidėjai gali gauti, išleisti, mainyti ir kaupti IP.

Pirmininkaujantis žaidėjas (PŽ)

Žaidėjas, turintis Pirmininkavimo žymeklį, yra Pirmininkaujantis žaidėjas, trumpinamas PŽ. Jis atverčia Darbotvarkę, vadovauja raundui, prižiūri balsavimo procesą ir raundo pabaigoje perduoda pirmininkavimą kitam žaidėjui..

Darbotvarkė

Kiekvienas raundas prasideda Darbotvarkės kortele. Joje pateikiama diskusijos tema ir trys galimi pasirinkimai: A, B ir C. Kiekvienas pasirinkimas lemia skirtingas pasekmes.

Politinio veiksmo kortelės (PV)

Politinio veiksmo kortelės, trumpinamos kaip PV, turi iš anksto nežinomą poveikį. Kai kurios jų yra naudingos, o kitos gali turėti neigiamų pasekmių. Jos gali pakeisti tam tikrus veiksmus, suteikti papildomų Įtakos taškų arba paveikti tolesnę žaidimo eigą.

3. PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Paruoškite žaidimą tokia tvarka:

1. Padėkite žaidimo lentą arba rodiklių rezultatų lentą stalo viduryje.
2. Nustatykite visus 4 rodiklius į 3 lygį
3. Išmaišykite Darbotvarkės korteles ir paruoškite 6 kortelių krūvelę, padėtą Darbotvarkės puse į viršų.
4. Išmaišykite Politinio veiksmo kortelių kaladę ir padėkite ją ant lentos.
5. Padėkite Investicijų kortelių kaladę ant lentos.
6. Padėkite Įtakos taškų žetonus šalia lentos.
7. Išrinkite vieną žaidėją, kuris gaus Pirmininkavimo žymeklį.
8. Kiekvienam žaidėjui duokite:
    - 1 Valstybės narės kortelę;
    - A, B ir C Balsavimo korteles;
    - 3 Įtakos taškus;
    - 1 Slaptojo tikslo kortelę.

4. ŽAIDIMO EIGA

Žaidimas trunka 6 raundus, nebent baigiasi anksčiau dėl Europos Sąjungos žlugimo. Kiekvieną raundą sudaro 4 etapai:

- Darbotvarkės atskleidimas
- Diskusija
- Balsavimas
- Sprendimo įgyvendinimas

4.1. Darbotvarkės atskleidimas

Pirmininkaujantis žaidėjas atverčia viršutinę Darbotvarkės kortelę ir perskaito ją garsiai. Tada, pradedant nuo Pirmininkaujančio žaidėjo ir tęsiant pagal laikrodžio rodyklę, kiekvienas žaidėjas pasirenka vieną iš šių veiksmų:

- gauna 1 Įtakos tašką;
- traukia 1 Politinio veiksmo kortelę;
- pasiima 1 Investicijos kortelę

Jei Politinio veiksmo kortelių kaladė yra tuščia, išmaišykite išmestų kortelių krūvelę ir sudarykite naują kaladę. Jei išmestų kortelių nėra, iš šios kaladės kortelės traukti negalima. Politinio veiksmo kortelių skaičius žaidėjo rankoje neribojamas.

Politinio veiksmo kortelės ir Slaptojo tikslo kortelės paprastai laikomos paslaptyje, tačiau žaidėjai gali jas parodyti, jei nori.

Žaidėjai gali pasirinkti norimą Investicijos kortelę iš visos kaladės.

Jei baigiasi Įtakos taškų žetonai, taškus žymėkite kitu būdu.

4.2. Diskusija

Tai yra raundo derybų etapas.

Pirmininkaujantis žaidėjas yra atsakingas už sklandžią diskusijos eigą, tačiau visi žaidėjai gali laisvai joje dalyvauti. Žaidėjai gali diskutuoti, derėtis, sudaryti susitarimus, siūlyti paramą ir bandyti paveikti balsavimo rezultatą.

Diskusijos etapo metu žaidėjai gali mainyti arba naudoti:

- Politinio veiksmo korteles
- Investicijų korteles, tiek dar nebaigtas, tiek jau užbaigtas
- Įtakos taškus

Slaptojo tikslo kortelės gali būti aptariamos arba parodomos, tačiau jų negalima mainyti.

Pažadai ir sąžiningumas

Žaidėjai gali sudaryti bet kokius susitarimus ar duoti pažadus, tačiau svarbu atskirti dvi situacijas.

- Jei pažadą galima įvykdyti iš karto, jis turi būti įvykdytas nedelsiant, pavyzdžiui: „Duodu tau 1 Politinio veiksmo kortelę, jei dabar duosi man 2 IP“. Žaidėjas negali meluoti apie:
  - – kortelės, kurią iš karto atiduoda kitam žaidėjui, turinį;
  - – kortelės, kurią iš karto sužaidžia, poveikį.
- Žaidėjai gali meluoti apie būsimus veiksmus, pavyzdžiui: „Balsuok už A, o kitame raunde tau padėsiu.“ Būsimų pažadų neprivaloma laikytis.

Diskusijos pabaiga

Pirmininkaujantis žaidėjas gali bet kuriuo metu užbaigti diskusiją. Jam tai padarius, visos derybos iš karto nutraukiamos ir žaidėjai pereina prie balsavimo.

Kortelių naudojimo laikas

Jei kortelėje nenurodyta kitaip, Politinio veiksmo korteles ir Investicijų korteles, taip pat visus su šiomis kortelėmis susijusius veiksmus, galima naudoti, sužaisti ir užbaigti tik Diskusijos etapo metu.

4.3. Balsavimas

Kiekvienas žaidėjas slapta pasirenka vieną Balsavimo kortelę: A, B arba C. Šios raidės atitinka tris Darbotvarkės kortelėje pateiktas pasirinkimo galimybes.

Kai visi žaidėjai pasiruošę, balsai atverčiami vienu metu. Pirmininkaujantis žaidėjas suskaičiuoja balsus, o daugiausia balsų surinkęs pasirinkimas laimi.

Lygiosios

Jei balsai pasiskirsto po lygiai:

1. trumpam vėl grįžtama į Diskusijos etapą;
2. tuo metu nė vienas žaidėjas negauna kortelių ar IP;
3. visi žaidėjai balsuoja dar kartą.n

Jei ir antrasis balsavimas baigiasi lygiosiomis, balsavimas laikomas nesėkmingu. Parlamentui nepavyko susitarti.

4.4. Sprendimo įgyvendinimas

Jei sprendimas nepriimamas, Pirmininkaujantis žaidėjas sumažina visus 4 rodiklius 1.

Jei sprendimas priimamas, Pirmininkaujantis žaidėjas apverčia Darbotvarkės kortą į Pasekmių pusę ir perskaito laimėjusio varianto A, B arba C rezultatą. Pritaikykite visas nurodytas Pasekmes. Kai kurios jų gali reikalauti papildomų žaidėjų veiksmų. Rodikliai gali kilti arba kristi, bet turi likti nuo 0 iki 8.

Raundo pabaiga

Jei tai ne paskutinis raundas, išsprendus Darbotvarkę:

1. išmeskite Darbotvarkės kortą;
2. Pirmininkaujantis žaidėjas pasirenka vieną žaidėją, kuris gauna 1 ĮT;
3. tas žaidėjas tampa kitu Pirmininkaujančiu žaidėju.

Apribojimai:

- Pirmininkaujantis žaidėjas negali pasirinkti savęs;
- Pirmininkaujantis žaidėjas negali pasirinkti žaidėjo, kuris pirmininkavo ankstesniame raunde.

Pasirinkimas gali priklausyti nuo argumentų kokybės, strateginių priežasčių ar kito Pirmininkaujančio žaidėjo sprendimo. Pasirinkus naują Pirmininkaujantį žaidėją, prasideda kitas raundas.

5. ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimas baigiasi vienu iš dviejų būdų::

1. ES žlugimas

Jei kuris nors rodiklis pasiekia 0, žaidimas gali baigtis iš karto.

Jei tai nutinka Diskusijos fazėje

Jei rodiklis pasiekia 0 dėl žaidėjo veiksmo Diskusijos metu, kiti žaidėjai turi vieną galimybę išgelbėti ES, naudodami tik jau turimas kortas ar poveikius. Jie turi tai padaryti nedelsdami ir negali pirmiausia traukti naujų kortų. Jei niekas nesustabdo žlugimo, visi žaidėjai pralaimi.

Jei tai nutinka dėl Darbotvarkės Pasekmių

Jei rodiklis pasiekia 0 dėl Darbotvarkės Pasekmių, visi žaidėjai iš karto pralaimi.

2. 6-ojo raundo pabaiga

Jei ES išgyvena visus 6 raundus, žaidimas baigiasi įprastai. Tada kiekvienas žaidėjas:

1. atskleidžia savo Paslėpto tikslo kortą;
2. atskleidžia visas kortas, kurios žaidimo pabaigoje suteikia ĮT;
3. prideda visus galutinius taškus prie bendro ĮT skaičiaus..

Laimi daugiausia Įtakos taškų surinkęs žaidėjas. Jei keli žaidėjai surenka vienodai daugiausia taškų, jie dalijasi pergale, nebent prieš žaidimą pasirinkote lygiųjų sprendimo taisyklę.

6. INVESTICIJŲ KORTOS

nvesticijų kortos yra ypatinga kortų rūšis.

Žaidėjas gali sužaisti Investicijos kortą Diskusijos fazėje ir padėti ją horizontaliai priešais save. Tai reiškia, kad Investicija vykdoma.

Diskusijos fazėje žaidėjai gali apmokėti Investicijos kainą, dėdami ĮT ant kortos. Kainą galima sumokėti iš karto arba dalimis žaidimo metu.

Kai sumokama visa kaina:

1. pasukite kortą vertikaliai, parodydami, kad mokėjimas baigtas;
2. grąžinkite apmokėjimui panaudotus ĮT į banką;
3. pritaikykite Investicijos poveikį.

Užbaigta Investicija lieka žaidime iki jo pabaigos, nebent ją pašalina kitos kortos poveikis.

7. RAUNDO PAVYZDYS

Ana žaidžia už Lenkiją ir šiuo metu turi Pirmininkavimo žymeklį. Ji atverčia Darbotvarkės kortą:

Darbotvarkė: Energetikos krizė:

- A) Daug investuoti į atsinaujinančią energiją;
- B) Remti iškastinio kuro subsidijas siekiant išlaikyti stabilumą;
- C) Skubiai importuoti energiją iš ES nepriklausančių valstybių.

Raundo pradžioje kiekvienas žaidėjas pasirenka vieną veiksmą:

1. Ana gauna 1 ĮT.
2. Markas, žaidžiantis už Italiją, išsitraukia 1 Politinio veiksmo kortą.
3. Sofija, žaidžianti už Vokietiją, pasiima 1 Investicijos kortą.
4. Leo, žaidžiantis už Ispaniją, taip pat gauna 1 ĮT..

Prasideda diskusija. Ana teigia, kad A yra geresnis pasirinkimas Sąjungos ateičiai, o Markas sako, kad B greičiau padės nacionalinėms ekonomikoms. Sofija pasiūlo Markui 1 ĮT, jei jis palaikys A, o Leo grasina balsuoti už C, jei niekas nepalaikys vieno iš jo būsimų pasiūlymų.

Sofija sužaidžia Investicijos kortą, o Markas atiduoda Anai 1 Politinio veiksmo kortą mainais į 2 ĮT.

Diskusijai pasibaigus, visi žaidėjai balsuoja slapta:

- Ana balsuoja už A;
- Markas balsuoja už B;
- Sofija balsuoja už A;
- Leo balsuoja už C.

A variantas surenka daugiausia balsų ir laimi. Ana apverčia Darbotvarkės kortą ir perskaito A Pasekmę: Aplinkos rodiklis padidėja 1, o Ekonomikos rodiklis sumažėja 1.

Korta išmetama. Ana skiria Sofijai 1 ĮT ir perduoda jai Pirmininkavimo žymeklį. Raundas baigiasi ir prasideda kitas..

8. VARIANTAI

8.1. Skirtingas sudėtingumas

Standartiniame žaidime visi rodikliai prasideda nuo 3 lygio. Norėdami pakeisti sudėtingumą, pasirinkite vieną iš šių nustatymų:

- Lengvas: nustatykite visus rodiklius į 5 lygį.
- Sunkus: nustatykite visus rodiklius į 2 lygį..

8.2. Dviejų žaidėjų variantas

Taikykite įprastas taisykles su šiais pakeitimais::

- Papildomas ĮT Atvertimo metu

Kiekvienas žaidėjas gauna 1 papildomą ĮT.

- Papildoma Valstybė narė Balsavimo metu

Pasirinkite 1 papildomą Valstybę narę ir padėkite jos Balsavimo kortas šalia lentos. Per kiekvieną Balsavimą žaidėjai siūlo ĮT, kad kontroliuotų jos balsą:

- pirmasis pasiūlymas turi būti bent 1 ĮT;
- kitas žaidėjas siūlo daugiau arba pasitraukia;
- didžiausią pasiūlymą pateikęs žaidėjas slapta pasirenka balsą.

Jei niekas nesiūlo ĮT, papildoma valstybė balsuoja atsitiktine užversta korta. Žaidžiant dviese, Pirmininkavimo žymeklis tiesiog perduodamas kitam žaidėjui. Jis negauna įprasto 1 ĮT apdovanojimo.

8.3. Supaprastintas bendradarbiavimo variantas

Jei norite daugiau diskusijų ir mažiau varžymosi::

- nenaudokite Paslėpto tikslo kortų;
- nenaudokite Politinio veiksmo kortų;
- nenaudokite Investicijų kortų;
- nenaudokite Įtakos taškų;
- praleiskite visus veiksmus, susijusius su šių elementų gavimu, leidimu ar mainais;
- nebaikite žaidimo, jei rodiklis pasiekia 0;
- jei Pasekmė reikalauja sumokėti ĮT už sėkmingą rezultatą, laikykite jį automatiškai sėkmingu.

Panaudoję visas 6 Darbotvarkės kortas, sudėkite galutines 4 rodiklių reikšmes. Tai bendras grupės rezultatas. Galite palyginti skirtingų grupių ar žaidimų rezultatus ir aptarti priimtus sprendimus.