MEMBER STATES

JAK WYDRUKOWAĆ I PRZYGOTOWAĆ GRĘ?

Niniejszy przewodnik wyjaśnia, jak wydrukować, wyciąć, złożyć i przygotować elementy gry **Member States**. Przed wydrukowaniem całej gry zalecamy wydrukowanie jednego arkusza testowego, aby sprawdzić orientację oraz dopasowanie przodów i rewersów kart..

1. PLIKI W ZESTAWIE

Pakiet gry zawiera:

1. **Instrukcję gry**;
2. **Karty do gry**, w tym karty Agendy, Ukrytego Celu, Inwestycji i Działania Politycznego;
3. **Dodatkowe elementy,** w tym karty Państw Członkowskich, karty do Głosowania, planszę Wskaźników, znacznik Prezydencji i żetony Punktów Wpływu;
4. **Toolkit dla osób prowadzących**, przeznaczony dla edukatorów, osób pracujących z młodzieżą oraz wszystkich, którzy chcą przeprowadzić zajęcia dotyczące tematów poruszanych w grze.

Dodatkowe komponenty nie są niezbędne do gry. Możesz przygotować je samodzielnie lub zastąpić przedmiotami codziennego użytku, na przykład monetami zamiast żetonów Punktów Wpływu.

2. CZEGO POTRZEBUJESZ

Do przygotowania gry mogą być potrzebne:

- Drukarka;
- papier A4 lub papier o większej gramaturze;
- nożyczki lub gilotyna do papieru;
- opcjonalnie koszulki na karty;
- opcjonalnie klej;
- opcjonalnie tektura;
- monety, żetony lub inne małe przedmioty;
- jeden znacznik dla każdego Wskaźnika.

3. ZALECANE USTAWIENIA DRUKU

Aby uzyskać najlepszy efekt:

- drukuj w skali **100%**;
- nie wybieraj opcji **Dopasuj do strony**;
- zachowaj oryginalną orientację stron;
- drukuj w kolorze;
- wybierz najwyższą dostępną jakość druku.

3.1. DRUK DWUSTRONNY

Karty są przygotowane do druku dwustronnego. Ustawienia mogą różnić się w zależności od drukarki, dlatego przed wydrukowaniem całej gry zawsze wydrukuj jeden arkusz testowy.

W każdym pliku strony z przodami kart są umieszczone bezpośrednio przed stronami z odpowiadającymi im rewersami.

Ponieważ pliki gry mają orientację poziomą, podczas druku dwustronnego wybierz opcję obracania wzdłuż krótszej krawędzi.

Najpierw wydrukuj jeden arkusz testowy i sprawdź, czy przody i rewersy mają właściwą orientację oraz są prawidłowo dopasowane. Niektóre drukarki mogą przesuwać jedną stronę nieco w górę, w dół, w lewo lub w prawo. W takim przypadku dostosuj ustawienia wyrównania druku dwustronnego i ponów próbę.

Po wydrukowaniu i wycięciu kart możesz umieścić je w koszulkach lub zalaminować, aby zwiększyć ich trwałość.

3.2. DRUK JEDNOSTRONNY

Gdy druk dwustronny nie jest dostępny, wydrukuj przody i rewersy osobno. Następnie wytnij odpowiadające sobie strony i:

- sklej pasujące przody i rewersy,

albo

- umieść obie strony w przezroczystej koszulce na kartę.

Pomiędzy wydrukowane strony możesz również włożyć zwykłą kartę do gry lub kawałek kartonu, aby je usztywnić.

4. ELEMENTY ZASTĘPCZE

Komponenty zastępcze	Możliwy zamiennik
Żetony Punktów Wpływu	Monety, fasolki, kostki lub inne małe przedmioty
Znaczniki Wskaźników	Pionki, guziki, spinacze lub monety
Znacznik Prezydencji	Dowolny dobrze widoczny przedmiot
Karty do Głosowania	Ręcznie przygotowane karty z literami A, B i C
Plansza Wskaźników	Ręcznie narysowana tabela od 0 do 8 dla wszystkich 4 Wskaźników
Karty Państw Członkowskich	Kartki z nazwami państw

5. WYKORZYSTANIE GRY PODCZAS WARSZTATÓW

W przypadku warsztatów z większą liczbą uczestników przygotuj kilka kopii gry i podziel uczestników na grupy liczące od 3 do 6 osób.

Zaplanuj około::

- 10-15 minut na wyjaśnienie i przygotowanie gry;
- około 60 minut na rozgrywkę;
- dodatkowy czas na refleksję i dyskusję..

Więcej informacji o prowadzeniu zajęć i omawianiu rozgrywki z uczestnikami znajdziesz w naszym **Toolkicie**.

6. POTRZEBUJESZ DODATKOWEJ POMOCY?

Jeżeli napotkasz inne problemy, których nie opisano w tym przewodniku, skontaktuj się z nami:

info@fundacjapedra.eu

Chętnie Ci pomożemy.