MEMBER STATES



Jedna Unia. Sprzeczne interesy.

DEMOCRACTICS

Co-funded by the European Union

Member States powstało w ramach projektu „Democractics: Echo your voice with every choice". Kod projektu: 2024-3-PL01-KA210-YOU-000277865.

Twórcy

Gra stworzona przez:
Krzysztof Bielak

Projekt graficzny i skład:
Fundacja Pedra and YSPDB

Opracowanie treści:
Krzysztof Bielak
Fundacja Pedra
YSPDB
EKC

Koordynacja projektu:
Fundacja Pedra

Partnerzy projektu:
Fundacja Pedra
YSPDB
Elektrenu Kulturos Centras
YSPDB

ABSENTIA
EXPLORING THE ABSENCE

PEDRA

YSPDB

EKC ELEKTRĖNŲ KULTŪROS CENTRAS

Projekt został współfinansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie należą wyłącznie do autora lub autorów i nie muszą odzwierciedlać stanowiska Unii Europejskiej ani instytucji przyznającej dofinansowanie. Unia Europejska ani instytucja przyznająca dofinansowanie nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

W sali aż iskrzy od napięcia, a oczy całego kontynentu są zwrócone właśnie na Ciebie. Nie jesteś tylko graczem – jesteś głosem swojego państwa w Parlamencie Europejskim. Każda decyzja, którą podejmiesz, może zmienić przyszłość Europy.

Cel wydaje się prosty: zdobyć jak najwięcej Wpływu i przeforsować własną wizję, ale nic tutaj nie jest oczywiste. Czy pozostaniesz bezkompromisowym obrońcą interesów swojego kraju, czy zawrzesz sojusze, by ocalić przyszłość Unii?

Masz też własną, ukrytą misję. Strzeż jej uważnie – zbyt wcześnie ujawnione zamiary mogą kosztować Cię zwycięstwo. Na końcu wygra tylko jedno państwo: to, które zdobędzie najwięcej Wpływu.

OPIS GRY

W Member States gracze reprezentują państwa Unii Europejskiej i wspólnie mierzą się z najważniejszymi wyzwaniami stojącymi przed Europą. Poprzez negocjacje, sojusze, polityczne układy i strategiczne głosowania wpływają na kierunek rozwoju Unii, jednocześnie próbując wzmocnić własną pozycję i zdobywać Punkty Wpływu (PW).

Gra ma dwa cele:

- utrzymać Unię Europejską przy życiu;
- zrealizować swój Ukryty Cel i zdobyć więcej Punktów Wpływu niż pozostali gracze.

Jeśli Unia Europejska przetrwa wszystkie 6 rund, wygrywa gracz z największą liczbą Punktów Wpływu.

ELEMENTY GRY

- 40 kart Agendy z Konsekwencjami na odwrocie
- 60 kart Działania Politycznego
- 12 kart Inwestycji
- 9 kart Ukrytego Celu
- Karty do Głosowania A, B i C*
- Karty Państw Członkowskich*
- Żetony Punktów Wpływu*
- 1 znacznik Prezydencji*
- 1 plansza Wskaźników*

* Te elementy nie są niezbędne do gry. Możesz przygotować je samodzielnie lub zastąpić zwykłymi przedmiotami codziennego użytku.

1. GRACZE, CZAS GRY I CELE

Gra jest przeznaczona dla 3-6 graczy, trwa 6 rund i zajmuje około 60 minut. Dodatkowe warianty, w tym wersję dla 2 graczy, znajdziesz w części 8 „Warianty”.

Gracze reprezentują państwa członkowskie UE. Razem tworzą wspólny Parlament, w którym poprzez dyskusję i głosowanie mierzą się z

najważniejszymi wyzwaniami dotyczącymi gospodarki, społeczeństwa, środowiska i bezpieczeństwa międzynarodowego.

Grupa ma jeden wspólny cel: wzmocnić i utrzymać Unię. Jeśli którykolwiek z 4 Wskaźników spadnie poniżej 0, jedność UE upada i wszyscy gracze przegrywają. Poprzez negocjacje i debatę gracze decydują, jak UE powinna się rozwijać i reagować na wyzwania.

Każde państwo ma jednak Ukryty Cel. Jedne stawiają na rozwój gospodarczy, inne na ochronę środowiska, a jeszcze inne chcą zdominować pozostałych. Jeden z graczy może nawet chcieć, by wszyscy inni przegrali.

2. KLUCZOWE POJĘCIA

Wskaźniki

Gra śledzi 4 Wskaźniki pokazujące ogólną kondycję Unii:

1. **Gospodarka** – odpowiada za stabilność finansową i dobrobyt Unii.
2. **Społeczeństwo** – odzwierciedla zaufanie publiczne, spójność społeczną i dobrostan obywateli.
3. **Środowisko** – pokazuje stan planety i skuteczność polityki klimatycznej.
4. **Bezpieczeństwo międzynarodowe** – odzwierciedla ochronę Unii przed zagrożeniami zewnętrznymi i jej wpływy dyplomatyczne.

Wskaźniki poruszają się na planszy między 0 a 8 i nie mogą przekroczyć tych wartości.

Punkty Wpływu (PW)

Punkty Wpływu, czyli PW, są głównym zasobem punktowym w grze. Gracze zdobywają, wydają, wymieniają i gromadzą PW podczas rozgrywki.

Gracz Prezydencji

Gracz posiadający znacznik Prezydencji jest Graczem Prezydencji, czyli GP. Odkrywa Agendę, prowadzi rundę, zarządza Głosowaniem i przekazuje Prezydencję na koniec rundy.

Agenda

Każda runda zaczyna się od karty Agendy. Przedstawia ona temat do dyskusji i trzy możliwe opcje: A, B i C. Każda prowadzi do innych Konsekwencji.

Karty Działania Politycznego (DP)

Działania Polityczne, czyli DP, to karty o nieznanych efektach – niektóre pozytywnych, inne negatywnych. Mogą zmieniać działania, dawać dodatkowe Punkty Wpływu lub wpływać na przebieg gry.

3. PRZYGOTOWANIE

Przygotuj grę w następującej kolejności:

1. umieść planszę lub planszę Wskaźników na środku stołu;
2. ustaw wszystkie 4 Wskaźniki na poziomie 3;
3. potasuj karty Agendy i przygotuj stos 6 kart, stroną Agendy do góry;
4. potasuj talię Działania Politycznego i połóż ją na planszy;
5. połóż talię Inwestycji na planszy;
6. umieść żetony Punktów Wpływu obok planszy;
7. wybierz jednego gracza, który otrzyma znacznik Prezydencji.
8. Daj każdemu graczowi::
    - 1 kartę Państwa Członkowskiego;
    - karty do Głosowania A, B i C;
    - 3 Punkty Wpływu;
    - 1 kartę Ukrytego Celu.

4. PRZEBIEG GRY

Gra trwa 6 rund, chyba że zakończy się wcześniej z powodu upadku UE. Każda runda składa się z 4 faz:

- Odkrycie Agendy
- Dyskusja
- Głosowanie
- Rozstrzygnięcie

4.1. Odkrycie Agendy

Gracz Prezydencji odkrywa wierzchnią kartę Agendy i czyta ją na głos.

Następnie, zaczynając od Gracza Prezydencji i zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera jedną z opcji:

- zdobywa 1 Punkt Wpływu;
- dobiera 1 kartę Działania Politycznego;
- bierze 1 kartę Inwestycji Card.

Jeśli talia Działania Politycznego jest pusta, potasuj stos kart odrzuconych i utwórz nową talię. Jeśli nie ma kart odrzuconych, nie można dobierać z tej talii. Nie ma limitu kart Działania Politycznego na ręce.

Karty Działania Politycznego i Ukrytego Celu zwykle pozostają tajne, ale gracze mogą je pokazać, jeśli chcą.

Gracze mogą wybrać dowolną kartę Inwestycji z całej talii.

Jeśli zabraknie żetonów PW, zapisuj Punkty Wpływu w inny sposób.

4.2. Dyskusja

To faza negocjacji.
Gracz Prezydencji dba o przebieg dyskusji, ale wszyscy gracze mogą swobodnie uczestniczyć. Mogą dyskutować, negocjować, zawierać układy, wymieniać poparcie i próbować wpłynąć na wynik Głosowania.
Podczas Dyskusji gracze mogą wymieniać lub używać:

- kart Działania Politycznego
- kart Inwestycji
- Punktów Wpływu
- Karty Ukrytego Celu można omawiać lub pokazywać, ale nie można ich wymieniać..

Obietnice i uczciwość

Gracze mogą zawierać dowolne układy i składać obietnice, ale obowiązuje jedna ważna zasada.

- Jeśli obietnicę można spełnić od razu, musi zostać spełniona natychmiast, np. „Dam Ci 1 kartę Działania Politycznego, jeśli teraz dasz mi 2 PW”. Gracz nie może kłamać na temat:
  - zawartości karty, którą właśnie przekazuje;
  - efektu karty, którą właśnie zagrywa.
- Gracze mogą kłamać na temat przyszłych działań, np. „Zagłosuj na A, a pomogę Ci w następnej rundzie”. Przyszłych obietnic nie trzeba dotrzymywać.

Koniec Dyskusji

Gracz Prezydencji może zakończyć Dyskusję w dowolnym momencie. Wtedy wszystkie negocjacje się kończą i gracze przechodzą do Głosowania.

Moment użycia kart

O ile karta nie mówi inaczej, karty Działania Politycznego i Inwestycji oraz wynikające z nich działania można używać, zagrywać i kończyć wyłącznie podczas fazy Dyskusji.

4.3. Głosowanie

Każdy gracz potajemnie wybiera jedną kartę do Głosowania: A, B lub C. Litery odpowiadają trzem opcjom pokazanym na karcie Agendy.
Gdy wszyscy są gotowi, głosy są odkrywane jednocześnie. Gracz Prezydencji je liczy, a opcja z największą liczbą głosów wygrywa..

Remis

W przypadku remisu:

1. odbywa się krótka dodatkowa faza Dyskusji;
2. w tym czasie nikt nie zdobywa kart ani PW;
3. wszyscy głosują ponownie.

Jeśli również drugie Głosowanie kończy się remisem, głosowanie jest nierozstrzygnięte. Parlament nie osiągnął porozumienia..

4.4. Rozstrzygnięcie

Jeśli nie podjęto decyzji, Gracz Prezydencji obniża wszystkie 4 Wskaźniki o 1.
Jeśli decyzja została podjęta, Gracz Prezydencji odwraca kartę Agendy na stronę Konsekwencji i odczytuje wynik dla zwycięskiej opcji: A, B lub C. Zastosuj wszystkie wskazane Konsekwencje. Niektóre z nich mogą wymagać dodatkowych działań graczy.
Wskaźniki mogą rosnąć lub spadać, ale muszą pozostać w przedziale od 0 do 8.

Koniec rundy

Jeśli nie jest to ostatnia runda, po rozstrzygnięciu Agendy:

1. odrzuć kartę Agendy
2. Gracz Prezydencji wybiera jednego gracza, który otrzymuje 1 PW
3. ten gracz zostaje kolejnym Graczem Prezydencji

Ograniczenia:

- Gracz Prezydencji nie może wybrać siebie.
- Gracz Prezydencji nie może wybrać gracza, który pełnił Prezydencję w poprzedniej rundzie.

Wybór może zależeć od jakości argumentów, względów strategicznych lub dowolnego innego powodu wybranego przez Gracza Prezydencji.
Po wybraniu nowego Gracza Prezydencji rozpoczyna się kolejna runda.

5. KONIEC GRY

Gra kończy się na jeden z dwóch sposobów:

1. Upadek UE

Jeśli którykolwiek Wskaźnik osiągnie 0, gra może zakończyć się natychmiast.

Jeśli wydarzy się to podczas Dyskusji
Jeśli Wskaźnik osiągnie 0 w wyniku działania gracza podczas Dyskusji, pozostali gracze mogą jeszcze spróbować uratować UE, używając wyłącznie kart lub efektów, które już mają dostępne. Muszą zrobić to natychmiast i nie mogą wcześniej dobierać nowych kart. Jeśli nie uda się zapobiec upadkowi, wszyscy gracze przegrywają.

Jeśli wydarzy się to w wyniku Konsekwencji Agendy
Jeśli Wskaźnik osiągnie 0 w wyniku Konsekwencji Agendy, wszyscy gracze natychmiast przegrywają.

2. Koniec 6. rundy

Jeśli UE przetrwa wszystkie 6 rund, gra kończy się normalnie. Każdy gracz:

1. odkrywa swój Ukryty Cel;
2. odkrywa wszystkie karty przyznające PW na koniec gry;
3. dodaje wszystkie końcowe punkty do swojej liczby PW.

Wygrywa gracz z największą liczbą Punktów Wpływu. Jeśli kilku graczy ma taki sam najwyższy wynik, dzielą zwycięstwo, chyba że przed rozpoczęciem gry ustalicie zasadę rozstrzygającą remis.

6. KARTY INWESTYCJI

Karty Inwestycji są specjalnym rodzajem kart.

Gracz może zagrać kartę Inwestycji podczas fazy Dyskusji i położyć ją poziomo przed sobą. Oznacza to, że Inwestycja jest w trakcie realizacji.

Podczas Dyskusji gracze mogą opłacać koszt Inwestycji, umieszczając na karcie PW. Koszt można opłacić jednorazowo lub w częściach podczas gry.

Po opłaceniu pełnego kosztu:

1. obróć kartę pionowo, aby zaznaczyć, że została w pełni opłacona;
2. zwróć wykorzystane PW do banku;
3. zastosuj efekt Inwestycji.

Ukończona Inwestycja pozostaje w grze do jej końca, chyba że efekt karty ją usunie.

7. PRZYKŁAD RUNDY

Anna gra Polską i posiada znacznik Prezydencji. Odkrywa kartę Agendy:

Agenda: Kryzys energetyczny

- A) Zainwestuj znacznie w energię odnawialną.
- B) Wesprzyj dopłaty do paliw kopalnych, aby zapewnić stabilność.
- C) Importuj awaryjnie energię spoza UE.

Na początku rundy każdy gracz wybiera jedno działanie:

1. Anna bierze 1 PW.
2. Marco, grający Włochami, dobiera kartę Działania Politycznego.
3. Sofia, grająca Niemcami, bierze kartę Inwestycji.
4. Leo, grający Hiszpanią, również bierze 1 PW.

Rozpoczyna się Dyskusja.
Anna przekonuje, że opcja A będzie w dłuższej perspektywie lepsza dla Unii. Marco uważa, że opcja B szybciej ochroni krajowe gospodarki. Sofia oferuje Marco 1 PW w zamian za poparcie opcji A. Leo mówi, że zagłosuje na C, chyba że ktoś poprze jedną z jego przyszłych propozycji.

Podczas Dyskusji Sofia zagrywa kartę Inwestycji i kładzie ją przed sobą. Marco przekazuje Annie kartę Działania Politycznego w zamian za 2 PW.

Po zakończeniu Dyskusji wszyscy potajemnie wybierają swój głos:

- Anna głosuje na A;
- Marco głosuje na B;
- Sofia głosuje na A;
- Leo głosuje na C.

Opcja A otrzymuje najwięcej głosów i wygrywa.

Anna odwraca kartę Agendy i odczytuje Konsekwencje dla opcji A. Wskaźnik Środowiska rośnie o 1, a Wskaźnik Gospodarki spada o 1. Karta Agendy zostaje odrzucona. Anna wybiera Sofię, która otrzymuje 1 PW, i przekazuje jej znacznik Prezydencji.

Runda się kończy i rozpoczyna się kolejna.

8. WARIANTY

8.1. Poziom trudności

W standardowej grze wszystkie Wskaźniki zaczynają na poziomie 3. Jeśli chcesz zmienić poziom trudności, użyj jednego z poniższych ustawień:

- Łatwy: ustaw wszystkie Wskaźniki na 5.
- Trudny: ustaw wszystkie Wskaźniki na 2.

8.2. Wariant dla dwóch graczy

Graj zgodnie ze standardowymi zasadami, z następującymi zmianami:

- **Dodatkowy PW podczas Odkrycia Agendy**

Podczas fazy Odkrycia Agendy każdy gracz otrzymuje dodatkowo 1 PW.

- **Dodatkowe Państwo Członkowskie podczas Głosowania**

Przed rozpoczęciem gry wybierz jedno dodatkowe Państwo Członkowskie i połóż jego Karty do Głosowania obok planszy.
Podczas każdego Głosowania, zaczynając od Gracza Prezydencji, gracze mogą licytować PW o prawo do kontrolowania głosu tego państwa.

- pierwsza oferta musi wynosić co najmniej 1 PW.
- kolejny gracz musi przebić ofertę albo spasować.
- gracz z najwyższą ofertą potajemnie wybiera głos tego państwa

If neither player bids, the extra state casts a random face-down vote.

Jeśli żaden z graczy nie zalicytuje, dodatkowe państwo oddaje losowy głos, wybierając zakrytą Kartę do Głosowania.

W wariancie dla dwóch graczy znacznik Prezydencji po prostu przechodzi na drugiego gracza. Nie przyznaje się 1 PW ani nie wybiera kolejnego Gracza Prezydencji. Gracz przejmujący Prezydencję nie otrzymuje standardowego 1 PW.

8.3. Uproszczony wariant kooperacyjny

Jeśli chcesz rozegrać bardziej dyskusyjną i mniej rywalizacyjną partię, wprowadź następujące zmiany:

- nie używaj kart Ukrytego Celu;
- nie używaj kart Działania Politycznego;
- nie używaj kart Inwestycji;
- nie używaj Punktów Wpływu;
- pomijaj wszystkie kroki dotyczące zdobywania, wydawania lub wymiany tych elementów;
- nie kończ gry, gdy któryś Wskaźnik osiągnie 0;
- jeśli Konsekwencja wymaga zapłacenia PW, aby osiągnąć pozytywny rezultat, uznaj go automatycznie za udany.

Po rozegraniu wszystkich 6 kart Agendy zsumuj końcowe wartości wszystkich 4 Wskaźników. Otrzymany wynik jest wynikiem całej grupy. Możecie porównać go z wynikami innych grup lub kolejnych rozgrywek i wspólnie zastanowić się nad decyzjami podjętymi podczas gry.