

iEU  ECT



WHAT IF?

Un joc de societate Print&Play
despre democrație și
implicarea societății civice

Regulament de joc

Mai multe informații: <https://euelect.com/>



Cofinanțat de
Uniunea Europeană

Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorilor și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană și nici EACEA nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea.

**Nr. referință proiect:
2023-1-PL01-KA210-YOU-000165973**



Cofinanțat de
Uniunea Europeană





WHAT IF?

Un joc de societate Print&Play despre democrație și implicarea societății civice

Regulament de joc
2024

Coordonator de proiect:

Asociația Senfineco,
Polonia



Senfineco

Parteneri de proiect:

Dracon Rules Design Studio,
Grecia

Asociația Share Education,
Romania



Creat de:

Echipa Poloniei: Karolina Pyzik, Michał Olewicz, Kamila Birus

Echipa Greciei: Konstantinos Lekkas, Cristina Morar, Stefania Mavrogianni, Christos Papageorgopoulos, Panagiotis Zoulianitis

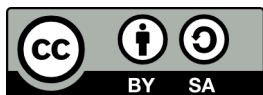
Echipa României: Lucia Matei, Alina Rațiu, Sorin Stoiadin, Mădălina Popa, Corina Putin

Editare și corectare în limba engleză: Cristina Morar, Lucia Matei, Karolina Pyzik

Editare și corectare în limba română: Lucia Matei, Alina Rațiu

Imaginile folosite în publicație:
Uniunea Europeană

Acest material e publicat sub licență **CC BY-SA**. Pentru a afla mai multe detalii, accesați link-ul:



<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Cuprins

Introducere.....	3
Componentele jocului de societate.....	5
Definiții.....	7
Jocul pe scurt.....	8
Reguli principale.....	9

Un joc de societate Print&Play despre
democrație și implicarea societății civice



WHAT IF?

INTRODUCERE

Bun venit la What If, un joc de societate care aduce Uniunea Europeană mai aproape de tine!

V-ați întrebat vreodată **cum deciziile luate în UE vă influențează viața de zi cu zi** ca cetățean european? **Acest joc vă permite să vă scufundați în procesul de luare a deciziilor**, în care jucătorii acționează ca reprezentanți ai națiunilor lor imaginare, navigând în complexitățile politicii UE.

Creat în cadrul proiectului **iEUElect din cadrul Programului Erasmus+**, „What If?” este mai mult decât un simplu joc - este o experiență practică în democrație, unde vocea ta contează!

Cu **activități captivante, cum ar fi prezentarea planurilor, dezbaterile, votarea și prezicerea rezultatelor**, veți obține o înțelegere mai profundă a modului în care politicile modelează viitorul UE.

Planul tău va câștiga votul majorității? Joacă pentru a afla și pentru a-ți pune amprenta în această călătorie prin guvernarea europeană!

Pentru a afla mai multe, vizitați site-ul nostru: <https://euelect.com/> sau paginile noastre social media: [@ieuelect](#) pe Facebook și Instagram.



Cofinanțat de
Uniunea Europeană



Cofinanțat de
Uniunea Europeană



**Scanează pentru a
descoperi jocul**

WHAT IF?



Urmăriți-ne:



@ieuelect

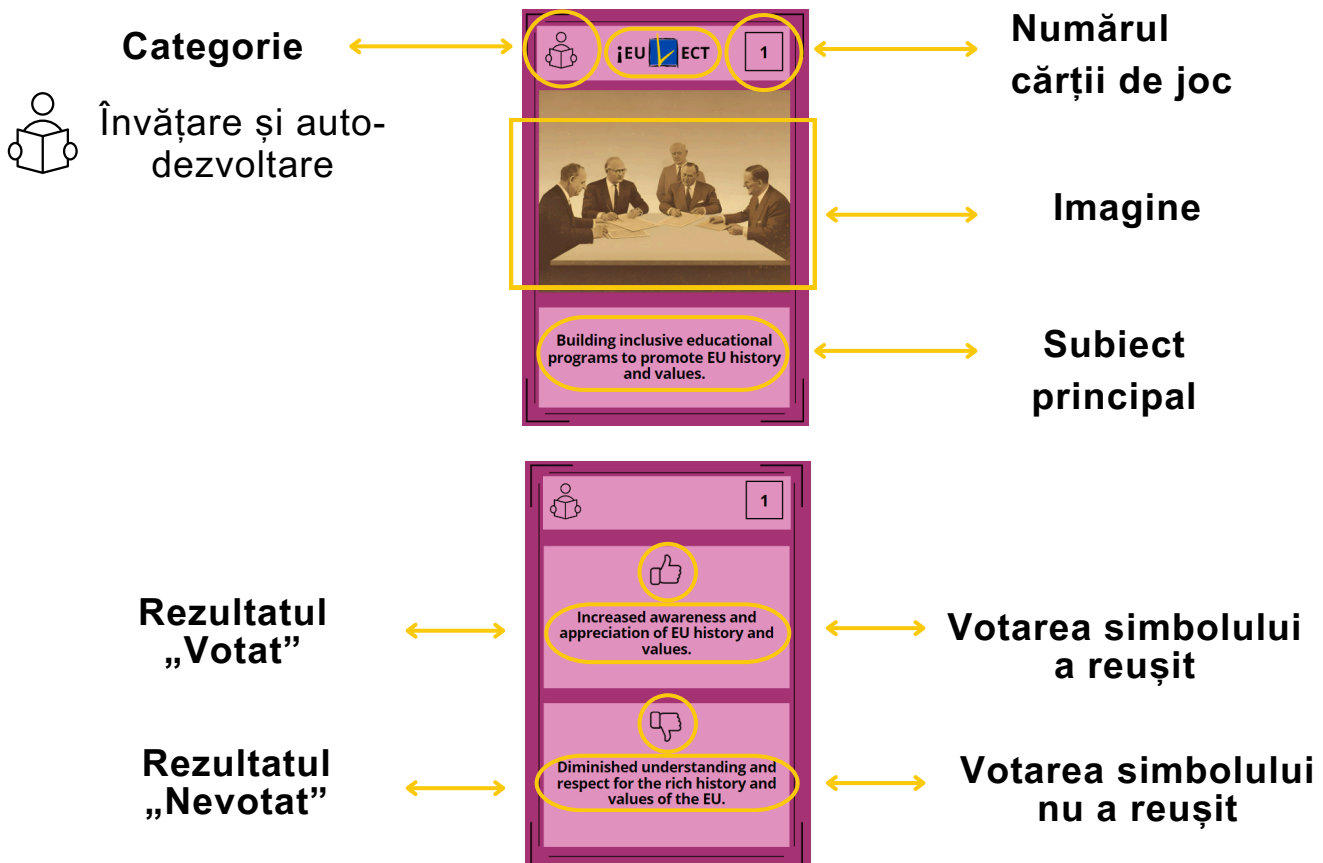
@ieuelect



COMPONENTELE JOCULUI DE SOCIETATE

CARTE DE JOC (SCHEMĂ)

Logo



INDICATORUL PRIMULUI JUCĂTOR

1 indicator Primul Jucător





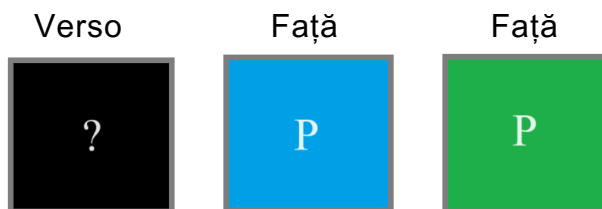
JETOANE DE VOT

1 jeton de fiecare culoare per jucător



JETOANE DE PREDICȚIE

1 jeton de fiecare culoare per jucător (colorat în față, în spate marcat cu semn de întrebare și culoare neagră)



CASETA DE VOT

1 container care permite jucătorilor să-și exprime voturile în secret și să le recupereze pentru o numărare finală



ZAR CU 6 FEȚE

1 zar normal cu 6 fețe





DEFINIȚII

VORBITOR

Unul dintre cei doi jucători care argumentează tema selectată a unei cărți de joc, în timpul unei runde.

INDICATORUL PRIMULUI JUCĂTOR

Jucătorul care vorbește primul în rundă și care ține Indicatorul Primului Jucător.

PLAN

Ideea care este promovată de fiecare dintre cei doi Vorbitori, în fiecare rundă.

REZULTAT

Rezultatul de pe cartea de joc, atunci când planul este votat sau nu.

CATEGORII DE SUBIECTE

Categoria tematică a cărții de joc și criteriul principal după care cărțile de joc ar trebui să fie grupate în timpul unei runde de joc.

Există 6 **categorii tematice**:



Învățare și auto-dezvoltare



Sănătate și bunăstare



Mediu și durabilitate



Rolul comunitar



Egalitate și Incluziune



Transformare și inovare digitală



JOCUL PE SCURT

Jocul **WhatIf** se joacă într-o serie de runde, egale cu numărul de jucători, între 7+ jucători.

Pe parcursul fiecărei runde, **doi jucători preiau rolul de Vorbitor** și vor selecta câte o carte din aceeași categorie tematică și o vor prezenta celorlalți jucători care, la rândul lor, vor încerca să prezică care Plan va fi votat mai mult de jucători. **Vorbitorii prezintă ulterior argumente** pentru a explica de ce cred ei că jucătorii ar trebui să-i susțină pe ei și pe Planul lor.

Jucătorii vor vota apoi pentru Planul pe care îl doresc, adăugând un jeton de culoare adecvat (verde/albastru) în caseta de vot sau un vot de indiferență prin adăugarea unui jeton negru în casetă. Vorbitorul cu cele mai multe voturi va citi apoi **rezultatul pozitiv** (indicând că rezultatul planului său este pe deplin implementat) sau **rezultatul negativ** (indicând că rezultatul planului său nu este implementat).

În cele din urmă, **fiecare jucător marchează puncte în funcție de succesul său în prezicerea Planului câștigător și de Planul pentru care a votat.**

Jocul continuă până când toți jucătorii au șansa de a fi Primul jucător și de a propune un Plan.



REGULI PRINCIPALE

PREGĂTIREA

Jucătorii își iau locul în jurul mesei, asigurându-se că toți au un jucător la stânga și la dreapta lor. **Așezați cărțile în mijlocul mesei, împărțite pe categorii tematice** (marcate atât prin culoare, cât și prin simbol), alocând un număr aleatoriu de la 1 la 6, diferit, fiecărui set de cărți astfel format. Alegeți un jucător care să fie Primul Jucător și plasați în fața lui indicatorul Primului jucător.

FAZELE JOCULUI

Runda de joc este împărțită în următoarele faze:

1. Faza de anunț și predicție

- Selectarea categoriei
- Anunțarea temei
- Predicția rezultatului
- Promovarea temei

2. Faza de votare

3. Faza de rezoluție și punctare

- Rezoluție
- Punctare

Faza de anunț și predicție

Selectarea categoriei

Primul jucător dă cu zarul și selectează două cărți din setul de cărți/categoria indicată de zar. Jucătorul din stânga lui alege una dintre cărți, iar primul jucător păstrează a doua carte rămasă. **Primul jucător și jucătorul din stânga lui devin „Vorbitorii” pentru prima rundă.** În cazul în care categoria nu are suficiente cărți, primul jucător alege o nouă categorie.



Anunțarea temei

Primul jucător va citi tema cărții sale de joc, iar următorul jucător va citi tema cărții sale de joc.

Predicția rezultatului

Fiecare jucător care nu este Vorbitor în prima rundă va selecta în secret unul dintre jucătorii (sau temele) despre care consideră că va câștiga cele mai multe voturi. Vor pune jetonul de predicție cu fața în jos (cu semnul de întrebare în sus) în fața lor, ținându-l pe celălalt în mână.

Promovarea temei

Odată ce toți jucătorii au terminat cu Predicția, **primul jucător va explica pe scurt** de ce crede că Planul lor este important de implementat și votat, în este nevoie să-și pună în aplicare Planul, în maxim 60". Următorul jucător va face la fel, în aceeași limită de 60".

Faza de votare

Fiecare jucător care nu a propus un Plan va vota Planul Primului jucător (punând un jeton Verde în cutie) **sau Planul următorului jucător** (plasând un jeton Albastru în cutie), sau **indiferență** (plasând un jeton Negru în cutie). Ar trebui să rețină celelalte jetoane în mână, împreună cu jetoanele de Predicție neutilizate.

Faza de rezoluție și punctare

Rezoluție

Jetoanele din cutie sunt dezvăluite, iar **Planul cu cele mai multe voturi este pus în aplicare**. În caz de EGALITATE, pentru fiecare **2 voturi de indiferență**, adăugați 1 vot la Planul Primului jucător. dacă există încă egalitate, amestecați un jeton verde și unul albastru și selectați aleatoriu unul pentru a fi implementat ca și cum ar avea cele mai multe voturi.



Jucătorul al cărui Plan a primit cele mai multe voturi **citește** de pe cartea sa de joc **Rezultatul „Votat”** (degetul mare în sus), în timp ce celălalt jucător citește **Rezultatul „Nevotat”** (degetul mare în jos).

Punctarea

La sfârșitul fiecărei runde, fiecare jucător primește cumulativ următoarele puncte:

- **1 punct dacă a votat pentru Planul câștigător** (fiecare jucător, în afară de Vorbitori)
- **1 punct dacă nu a reușit să prezică cartea votată**, dar planul câștigător a primit cel puțin 1 punct din voturi de indiferență (fiecare jucător, în afară de Vorbitori)
- **1 punct dacă a prezis ideea câștigătoare** (fiecare jucător, în afară de Vorbitori)
- Una dintre cele de mai jos (**numai pentru Vorbitori**):
 - **0 puncte** dacă a primit 0 voturi
 - **1 punct** dacă a primit 1-3 voturi
 - **2 puncte** dacă a primit 4-7 voturi
 - **3 puncte** dacă a primit 8+ voturi

Exemplu: Josh, în calitate de Vorbitor, a primit 4 din cele 8 voturi și planul său este astfel votat. Voturile rămase au fost acordate lui Susan, cel de-al doilea Vorbitor, iar 2 voturi au fost de indiferență.

Josh câștigă 2 puncte, iar Susan câștigă 1 punct.

James și Helena l-au prezis pe Josh ca fiind câștigător și l-au votat pe Josh; câștigă fiecare câte 2 puncte (pentru că au prezis Planul câștigător - 1p, și au votat Planul câștigător - 1p). Harriet și Alexandra l-au votat pe Josh, dar au prezis că Susan este câștigătoare, așa că câștigă doar 1 punct pentru vot și 1 punct în plus, deoarece voturile indiferenței ajung la câștigător! Bill și George au votat pentru Susan și au prezis-o pe Susan, așa că primesc din nou câte un punct fiecare (din cauza voturilor de indiferență). În cele din urmă, Mary și Bob au votat pentru Susan și l-au prezis pe Josh, așa că câștigă câte 1 punct fiecare (din prezicerea corectă a Planului câștigător).




SFÂRȘITUL JOCULUI

După ce **fiecare jucător a avut șansa de a fi Vorbitor**, jocul se încheie. Efectuați adunarea punctelor din toate rundele jucate și indicați câștigătorul/câștigătorii (în cazul egalității de puncte) jocului. Jucătorii cu cele mai multe puncte sunt considerați câștigători.

În cazul în care nu doriți finalizarea jocului, deținătorul indicatorului **Primul Jucător** îl pasează jucătorului din stânga și o nouă rundă poate începe.

CE URMEAZĂ?

Vizitați serverul  Discord al jocului <https://discord.gg/aWpx8pr3Ne> pentru a vă posta ideile și a discuta cu alți jucători opiniile și ideile despre joc.