

LAST STEP



**EUROPEAN
SOLIDARITY
CORPS**

BEVEZETŐ

A Föld népessége és a legbefolyásosabb vezetők felismerték a környezetvédelem létfontosságát. A szélsőséges időjárási jelenségek és a sűrűsödő katasztrófák félelmetes árnyékából csak egy globális és hatékony összefogás tudja kivezetni az emberiséget. 2020-ban a világ nemzetei létrehozták a Testületet, melynek fő küldetése a Föld megmentése a környezetszennyezés felszámolásával és az eddigi károk helyreállításával. A siker nem garantált, de közel sem reménytelen! Megmenekül-e a Föld és az emberiség? A Testület az utolsó lehetőségünk a túlélésre....



ÁTTEKINTÉS

A Last Step egy kooperatív társasjáték, melyben a játékosok a Testület döntéshozó tagjait alakítják. A játék célja az, hogy a Testület legalább három/négy célt teljesítsen 2100-ig, még mielőtt a CO₂eq skála eléri az 1400 ppm-es értéket, valamint mielőtt a globális átlaghőmérséklet növekedése elérné a 4,8C°-ot. Ezek mellett a játék során a játékosoknak a világ többi problémáját és gondját is orvosolnia kell annak érdekében, hogy ne omoljon össze a társadalom, ugyanis ez is a játék végét eredményezné.

RÖVIDÍTÉSEK ÉS PIKTOGRAMOK JELENTÉSE

É - érték

KJ - kezdő játékos


T /  /  - terület

(?)T - játékos által választott terület

(szám 1-7) - a szóban forgó terület azonosítószáma, pl.:
(4)T- 4-es számú terület

↑ - növeld/növekszik/növekedett

↓ - csökkentsd/csökken(t)

 - Testület: a játékosok együttes megnevezése a játékban



JB - jogbiztonság



KK - kutatóközpont



ORE - oktatási rendszer emelt szint



OA - oktatási alap



GE - gazdasági egység (ez a pénz a játékban)




AEI - egyes szintű atomerőmű




AEII - kettes szintű atomerőmű



FE-fúziós erőmű

 - dobás/kocka/kockadobás szükséges

 - tudomány/tudományos

 - kutatás/kutatások

 - kizárólagos játékos

 - fizet/fizetni/fizetési kötelezettség

HM - humán mobilitás

Low-Carbon - általánosságban alacsony szén-dioxid-kibocsátásúnak mondjuk a nukleáris és megújuló energiaforrásokat. A megújuló források közé tartozik például a víz-, a nap-, a szél-, a geotermikus- és a bioenergia.

High-Carbon - Általánosságban a szén, az olajat, a földgázt és az egyéb energiaforrásként használható kövületeket nevezzük magas szén-dioxid-kibocsátású energiaforrásnak.

CO₂eq - A CO₂eq egy metrikus mérőszám, amelyet a különböző üvegházhatású gázok kibocsátásának összehasonlítására használnak a globális felmelegedési potenciál (GWP) alapján, más gázok mennyiségének azonos globális felmelegedési potenciállal rendelkező értékkel alakításával. A CO₂eq-t általában millió tonna szén-dioxid-egyenértékben fejezik ki, rövidítve MMTCDE. Egy gáz szén-dioxid-egyenértékét úgy kapjuk meg, hogy a gáz tonnáját megszorozzuk a kapcsolódó GWP:MMTCDE = (millió metrikus tonna gáz) * (a gáz GWP-je). Például a metán GWP értéke 25, a dinitrogén-oxidé pedig

298. Ez azt jelenti, hogy 1 millió tonna metán, illetve dinitrogén-oxid kibocsátása 25, illetve 298 millió tonna szén-dioxid kibocsátásának felel meg.

Σ - összes/mind(en)/teljes

\forall - mind(en)/összes

TÁBLÁZATSKÁLÁK

Minden egyes területhez tartozó megfelelő mennyiségű/minőségű élelemhez és vízhez nem jutók arányát, valamint a T High-Carbon, Low-Carbon energiaarányát mutató táblázategységeket.



A táblázatskálákon ezekkel a területskála-jelölőkkel jelöljük a T-ekhez tartozó aktuális %-os arányértékeket.

A T-ek táblázatskálái párban, mint az (1)-(2) T, illetve a (3)-(6)T vagy hármas csoportosításban, mint a (4)-(5)-(7) T, egymás mellett helyezkednek el közös táblázatban és sávon vannak megjelölve. A területspecifikus értékeket a fent látható jelölők segítenek

⚡		☹️		🌊	
50%	1	50%	2	50%	55%
45%	00%	4%	60%	2	6%
40%	65%	3%	65%	40%	3%
30%	70%	35%	70%	35%	70%
30%	75%	7%	75%	30%	7%
25%	80%	25%	80%	25%	8%
2%	2	2%	85%	2%	85%
15%	90%	15%	90%	15%	9%
10%	95%	10%	95%	1	1%
5%	100%	1	100%	5%	100%
0%		0%		0%	

megkülönböztetni. A fentebbi illusztráción az (1)-(2)T táblázatskálája látható példaként.

Balról jobbra haladva a táblázatskálák: a sárga-narancs skála az energiaarányt, a zöld-piros a megfelelő mennyiségű/minőségű élelemhez nem jutók %-át, míg a kék a megfelelő minőségű/ elegendő vízhez nem jutók arányát ábrázolja. A fenti illusztrációs példán minden táblázatskálán rajta vannak az (1)T és a (2)T területskála-jelölői, melyek a T-ek aktuális értékein állnak.

ENERGIAARÁNYT MUTATÓ TÁBLÁZATEGYSÉGEK

A T-ek energiatáblázatai az adott T-en felhasznált energia előállításához, tárolásához és továbbításához szükséges minden folyamat High-Carbon és Low-Carbon kibocsátási arányát mutatja meg. Az energiatáblázat É-ének %-a = a T High-Carbon arányával. T Low-Carbon aránya = 100% mínusz T High-Carbon %-a.

JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1.Helyezzétek el az I-es, II-es és a III-as katasztrófapaklit a játéktábla jobb szélén látható hátlapgrafikáknak megfelelően.

2.Helyezzétek fel az 0-ás, 1-es és a 2-es akciólappaklit a játéktábla bal szélére a játéktér mellé.

3.Helyezzétek fel a területpaklit a III-as katasztrófapakli fölé.

4.Tegyétek félre könnyen hozzáférhető helyre a céllapokból alkotott paklit.

5.Keverjétek meg az összes kártyapaklit.

6.Helyezzétek fel a fő skálák (CO₂eq-skála, évszála, hőmérsékletskála) legaljára a skálának megfelelő jelölőt, az ábrának megfelelően.



Évszála jelölője



CO₂eq-skála jelölője



Hőmérsékletskála jelölője



7.Helyezzétek el a felső sávok (HM - sáv, Vízhányásáv, Élelemhiányáv) jelölőit a sávok elejére.





→ HM-sáv jelölője



→ Vízhiánysáv jelölője

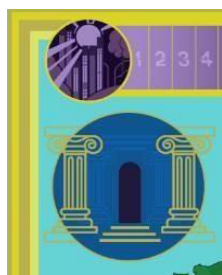


→ Élelemhiánysáv jelölője

8.Helyezzétek le a T-ek táblázatskála jelölőit a kezdő értékeknek megfelelően a fentebbi Táblázatskála pont illusztrációs példájának segítségével. (A lehelyezendő értéket lásd a *Kiinduló Értékek és Fegyveres Konfliktus Segédapon.*)

9.Helyezzétek le a *Gondértékek és Vírusprotokoll Segédapon* leírtak szerint a megfelelő helyre a gondjelzőket a Táblázatskála pont illusztrációs példájának segítségével, melyeket a kezdő értékek alapján szükséges elhelyezni.

10.Helyezzétek le a KK jelölőket a tábla pénzügyi központjával egyvonalba a játéktábla bal függőleges szélé mellé.

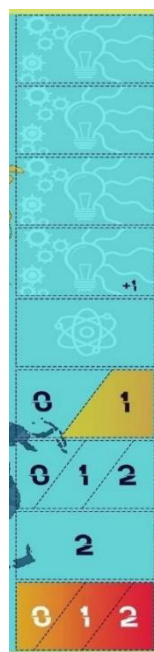


11.Helyezzétek le az OA és az ORE jelölőket azokra a területekre, amelyek a *Kiinduló Értékek és Fegyveres Konfliktus Segédlap* szerint rendelkeznek OA és ORE kiépültséggel, valamint a maradék OA és ORE jelölőket és a további KK, JB, AEI, AEII, FE jelölőket helyezzétek a KK jelölők mellé.

LAPHELYEK

Fentről lefele haladva az ábrán látható laphelyek a következők:

- ◆ az 1-4. a céllapok helyei,
 - ◆ az 5. a már kikutatott kutatólapok gyűjtőhelye,
 - ◆ a 6-9. pedig a kijátszásra kerülő akciólapok helyei.
- Ezen laphelyeken lévő számok a rájuk helyezhető akciókártyák szintjét határozzák meg.



- ◆ A 6. laphelyen az 1-es lap lehelyezési lehetőség 3-4 fő játékos esetén aktív, míg 5-7 játékos esetén nem él, ekkor csak 0-ás akciókártya helyezhető rá.
- ◆ A 7-8. laphely minden játékos szám esetén aktív.
- ◆ A 9. laphely 5-7 játékos esetén léphet életbe egy specifikus akciólap. 3-4 játékos esetén nem használható.

GONDJELZŐK

(Lásd a *Gondértékek és Vírusprotokoll Segédapon.*)

FELSŐ SÁVOK

Humánmobilitás-sáv (Lásd *Szabályzat Játék előkészítése szakasz 7. pontjában szereplő illusztrációban.*)

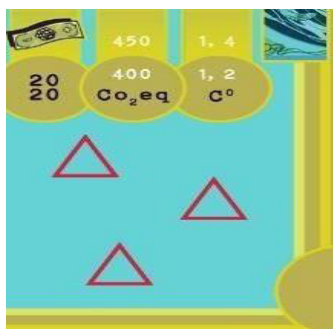
14 részből álló sáv, amelyre minden körben dobni kell a KJ-nak egy kockával és a dobott

értéknek megfelelően kell léptetnie a sáv értékét. Például: a sáv aktuális értéke 3, a dobott érték 4, ekkor a sávot a 7-es értékre kell állítani. Amikor a sáv eléri vagy meghaladná a 14-es értéket, akkor lenullázódik és kifejti a hatását a mellé felhelyezett területlapnak megfelelő T-en.

Hatás: a felfordított kártyával jelzett területet aktuális gazdasági szempontból kell összehasonlítani a többi T-tel. A T-eken lévő oktatást és jogbiztonságot jelölő jelzők (OA, ORE, KK, JB) értékét össze kell adni (mindegyik értéke 1), valamint a T-en lévő erőművek értékeit is össze kell adni - atomerőmű I -értéke 1, atomerőmű erőmű II -értéke 2, fúziós erőmű 3-at ér. Amennyiben a sávhoz felhelyezett T lap által jelölt T-hez képest:

1. több T-nek nagyobb az összesített É-e, mint ahánynak kevesebb, akkor HM-gondjelzőt kell lehelyezni,
2. kevesebb T-nek nagyobb az összesített É-e, mint ahánynak kevesebb, akkor HM-gondjelzőt kell lehelyezni,
3. azonos számú T-nek nagyobb és kevesebb az összesített É-e, ebben az esetben nem kell HM-gondjelzőt lehelyezni.

A HM-gondjelző nem leszedhető, és az alábbi képen látható piros



háromszögek egyikére kell helyezni.

A humán mobilitás a különböző T-ek közötti népességmozgásokat jelöli egyszerűsített formában.

A HM-gondjelző azért nem leszedhető, mert a játék maximális időtartalmának vonatkozásában - 80 év - minden HM-gondjelző lekerülés által szimbolizált humán mobilitás olyan valós problémát igyekszik jelölni, mely az eddigi tapasztalatok alapján csak hosszútávon, számos generáció alatt oldható meg, ellentétben a többi gondjelző által szimbolizált problémával. Mind a nagyobb összesített É-kel rendelkező T-ekre, mind a kisebb összesített É-kel rendelkező T-ekről történő vándorlás még az ideálisabb esetekben sem problémamentes. Az anyagi javakban való különbségek, az azokhoz való hozzáférés, a munkaerőhiány, a munkanélküliség, a kulturális különbségek és az asszimilációs akarát/gyakorlathiány valamelyike, szinte minden esetben terheli a humán mobilitás folyamataiban érintett T-eket. Ezek nem megoldhatatlan problémák, azonban 80 évnél rövidebb idő alatt csak rendkívül szerencsés esetben sikerülhet ezt teljeskörűen megoldania az érintett T-eknek.

Vízhiánysáv és Élelemhiánysáv
(Lásd a Szabályzat Játék előkészítése szakasz 7. pontjában szereplő illusztrációban.)

Az értékek léptetése ugyanúgy működik, mint a HM-sáv esetében, de hatásuk különbözik a HM-sáv hatásától.

Ha pontosan 6-os vagy 12-es értékre kell léptetni őket, akkor a sávokhoz kapcsolható értékek 5%-kal romlanak a sávokhoz felhelyezett területlapoknak megfelelő területeken, ekkor nem nullázóik le a két sáv egyike sem. Amennyiben ezek a sávok elérik vagy meghaladják a 14-es É-et, akkor lenullázódnak és a sávokhoz kapcsolható értékek 10%-kal romlanak a sávokhoz felhelyezett területlapokhoz tartozó T-eken.

Mind a három sáv esetén, ha a sávok lenullázódnak és kifejtették végső negatív hatásukat, akkor új területlapot kell felhelyezni. Ekkor a területlappakli megkeverése után a legfelsőt kell az adott sáv fölé helyezni.

FŐ SKÁLÁK MŰKÖDÉSE

Mindhárom skálára vonatkozóan

Minden kör kezdetén mindhárom skála értéke nő 1-gyel automatikusan. Bármelyik skála elérné a legfelső szintet akkor a játék véget ér, ebben az esetben minden játékos veszít.

Évskála (Lásd *Szabályzat Játék előkészítése szakasz 6. pontjában szereplő illusztrációban.*)

Ezen a skálán minden mező egy játékkört jelöl - egy kör 5 évet jelent a játékban -, az első körtől kezdve minden harmadik körnél látható egy bankjegy piktogram, melyek azt jelölik, hogy abban a körben kap a Testület GE-t - *Kiinduló Értékek*

és *Fegyveres Konfliktus Segédlap* alapján.

Bankjegy



piktogramja

CO₂eq-skála (Lásd *Szabályzat Játék előkészítése szakasz 6. pontjában szereplő illusztrációban.*)

Akciólapokkal visszaléptethető skála - az adott lapokra irtaknak megfelelően.

Hőmérséklet-skála (Lásd *Szabályzat Játék előkészítése szakasz 6. pontjában szereplő illusztrációban.*)

Amennyiben a CO₂eq-skála a körönkénti emelkedésétől eltérő esetben módosul, az első csökkenésnél a hőmérséklet-skála elkezd stagnálni - következő körben nem emelkedik automatikusan - majd a következő körökben az automatikus léptetésnél a hőmérséklet-skála egy-egy szinttel kezdi megközelíteni a CO₂eq skála szintjét, amíg el nem éri azt. Amikor a hőmérséklet-skála szintje eléri a CO₂eq-skála szintjét, akkor a következő körökben a fentebbi mindhárom skálára vonatkozó rész szerint fog mozogni.

KATASZTRÓFAPAKLIK MŰKÖDÉSE

A katasztrófalapokat a hőmérséklet-skála aktuális állása alapján kell felhúzni és utána végrehajtani a hatásukat. Amelyik katasztrófalaplit már elérte a hőmérséklet-skála,

azokból a katasztrófafázis megfelelő pontján kell felhúzni a legfelső lapot. Amennyiben a skála már elérte a II-es katasztrófapaklit, akkor az I-es és a II-es katasztrófapakliból is húzni kell egy-egy lapot, amennyiben a skála már a III-as katasztrófapaklit is elérte, akkor mindhárom katasztrófapakliból fel kell húzni egy-egy-egy lapot.

Azon határértékek a hőmérsékletskálán, amelyek már a katasztrófapakliból való húzást eredményezik:

I-es katasztrófapakli: 1,4 C⁰,

II-es katasztrófapakli: 2,7 C⁰,

III-as katasztrófapakli: 4,1 C⁰.

KÖRREND

Az első KJ a legfiatalabb játékos, majd egy kör elteltével mindig a KJ-től balra ülő lesz a következő KJ. A KJ kap egy keresőlapot is - erről bővebben lentebb a *Keresőlap* pontban - , melyet mindig továbbad a következő KJ-nak a kör KJ váltás részében.

0. Az első KJ megkeveri a céllapokat, majd felhúzza:

3-4 játékos esetén

a négy legfelsőt, ebből kell majd legalább hármat teljesíteni és hármat kell kiválasztani, mint valószínűsíthetően a három legkönnyebben elérhető cél a felhúzottak közül.

5-7 játékos esetén

az öt legfelsőt, ebből kell majd legalább négyet teljesíteni és négyet kell kiválasztani, mint valószínűsíthetően a négy

legkönnyebben elérhető cél a felhúzottak közül.

A felhúzott lapokat a KJ szétosztja a játékosok között a KJ-től balra ülő első játékostól kezdve a haladást, egy játékos egy célkártyát kap, ha több játékos van, mint ahány felhúzott célkártya nem probléma, nem kell mindenkinek kapnia.

0.1. Hangosan felolvassák azokat KJ-től balra haladva.

0.2. KJ felolvassa a *Testület Döntéshozatala Segédapon* olvasható segítő kérdéseket, melyek az esélyes céllapok megszavazásához nyújthatnak segítséget.

0.3. Mindenki odaadja a KJ-nak a nála levő céllapot, KJ sorban felolvassa a céllapokat és a legkevésbé könnyen teljesíthető lapra kell szavazni nyíltan, kézfeltartással. A KJ a szavazás eredményét minden lap vonatkozásában külön jegyzi magának. Döntetlen esetén KJ dönthet egyedül. KJ kihirdeti a szavazás eredményét.

0.4. KJ lehelyezi a kiválasztott céllapokat a táblán kijelölt helyükre.

0.5. Kezdő lapok kiosztása (ez még nem az első kör része): A lapokat a KJ osztja ki balról jobbra haladva és magának oszt utoljára.

3-4 játékos esetén 3 akciólap játékosonként, kettő 0-ás és egy 1-es szintű.

5-7 játékos esetén 2 akciólap játékosonként, egy 0-ás és egy 1-es szintű.

A játékosok kezében tartható lapok maximális száma:

3-4 játékos esetén: 4

5-7 játékos esetén: 3

Amennyiben egy kör végén a megengedettnél több lap van egy játékosnál, akkor annyit kell eldobnia az égetőbe, hogy a maximális lapszámnál több ne maradjon a kezében.

1. Az évszála, a CO₂eq-szála és a hőmérsékletskála felléptetése egy értékel. (Innen kezdődik a kör.)

2. Az évszálán bankjegy piktogrammal jelölt köröknél kell a Testület költségvetési keretének megfelelő összegű ~~GE~~-t a Testület kasszájába helyezni a játék bankjából, ezt a KJ végzi el.

3. A felső sávok mindegyikéhez egy T lap véletlenszerű felhelyezése a KJ által (Σ -en 3).

4. A felső sávokra egymás után külön-külön végre kell hajtani a kockadobást, a sávok értékének léptetését és szükség esetén a sávok hatását is, valamint nullázódás esetében új területlapot kell felhelyezni a felső sávok pontnak megfelelően, ezeket a KJ hajtja végre.

5. LAPHÚZÁS

3-4 játékos esetén minden játékos kettő lapot húzhat,

5-7 játékos esetén minden játékos egy lapot húzhat, kivéve a KJ, a KJ kettőt húzhat.

Akciókártyák húzási feltételei paklinként:

0-ás/ 1-es paklira vonatkozó további feltétel nincs,

2-es pakliból abban az esetben lehet húzni, ha van a táblán (területfüggetlenül)

átfordítatlan KK jelölő, melyet a húzó játékosnak át kell fordítania a hátoldalára a húzásért. Az átfordított KK jelölőket a KJ visszafordítja a kör végén. Egy játékos egy 2-es szintű akciókártyát húzhat/kör. Abban az esetben, ha minden KK jelölő a hátoldalára van fordítva, akkor már nincs lehetőség 2-es szintű akciólap húzására.

Ha a 2-es akciópakliból olyan kutatáslapot húz valaki, amelynek a kikutatása a végrehajtásától függetlenül lehetséges külön kártya által és a kutatás már korábban megtörtént, akkor azt a játékos mutassa fel, dobja el az égetőbe és húzzon helyette másik 2-es szintű akciólapot.

KERESŐLAP

Ez a lap mindig az aktuális KJ-nál van.

3-4 fő esetén a KJ egy húzás helyett mindig dönthet úgy, hogy a 0-ás vagy az 1-es pakliból kikeres egy lapot, abban az esetben, ha van átfordítatlan KK jelölő a játéktáblán, akkor annak átfordításával a 2-es akciópakliból is kereshet lapot.

5-7 fő esetén a KJ egy húzás helyett dönthet úgy, hogy a 0-ás vagy az 1-es pakliból kikeres egy lapot. Abban az esetben, ha van átfordítatlan KK jelölő a játéktáblán, akkor annak átfordításával a 2-es akciópakliból is kereshet lapot. Amikor 5-7 fős játéknál KJ úgy dönt, hogy a 2-es pakliból keres egy lapot, akkor abban a körben nem húzhat másik lapot.

6. Akciófázis - a kör ezen szakaszában választhatnak a játékosok a kezükben lévő lapok

közül egyet, amelyet javasolnak a Testület számára kijátszásra - erről a fázisról bővebben a *Testület Döntéshozatala Segédlap*on térünk ki - .

7. A Testület által megszavazott javaslatok kijátszása és hatásainak végrehajtása.

8. **Katasztrófafázis** - Katasztrófalap(ok) felhúzása és hatása(ik) végrehajtása.

9. **Végfázis** - az útmutatóban foglaltaknak megfelelően a jelölők elhelyezése illetve eltávolítása a KJ által.

10. Ekkor kell a játékosoknak eldobniuk a kezükből annyi lapot az égetőbe, amennyi eldobásával a megengedett lapmennyiségre módosul a kezükben tartott lapok száma.

11. KJ váltás.

GYŐZELMI FELTÉTELEK

A győzelmet a Testület tagjai közösen tudják elérni.

A győzelemhez, ahhoz hogy a Testület megmentse a Földet:

3-4 játékos esetén legalább három céllapon szereplő összes célt kell elérni,

5-7 játékos esetén legalább négy céllapon szereplő összes célt kell elérni.

A célok teljesítéséig nem gyűlhet össze 15-nél több gondjelző egyszerre, mert annyit már nem bír el a Föld. Azokat a céllapokat, amelyeket már teljesített a Testület szöveges oldalukkal továbbra is felfelé, fordítsátok el 180° - ban.

!!FIGYELEM!!

Vannak olyan céllapok, melyek teljesítése után a játék alakulása során a céllap teljesítési feltételei ismételten teljesítetlenné válnak.

Példa: cél → 'legyen minden T-en KK', a játék zajlik, minden területen felépítették a KK-t, így teljesült a cél feltétele, de két kör múlva egy katasztrófa hatására lerombolódik kettő KK, így a 'legyen minden T-en KK' cél nem teljesül. Ekkor fordítsátok vissza nem teljesített állapotba az adott célkártyát addig, amíg nem teljesítitek újra a lap feltételeit.

Amikor a játékoszámnak megfelelő minimum 3/4 célkártya egy időben teljesítve van, és kevesebb mint 16 gondjelző van a játéktéren, akkor a Testület megnyerte a játékot.

ÉRVELÉSI FÁZIS

(Lásd *Testület Döntéshozatala Segédlap*on.)

SZAVAZÁS

Szavazásra az érvelési fázis során lehet szükség. Szavazni mindig a kevesebb lapszámot tartalmazó opciónál kell, ez azt jelenti, hogyha például a megmaradt javaslatok közül 4 lap kerülhet megvalósításra és 2 nem, akkor arra a kettőre kell szavazni, amelyet nem szeretné a játékos, hogy megvalósuljon, amennyiben a megvalósítható lapok száma kisebb mint a meg nem valósíthatóké, akkor azokra kell szavaznia a játékosoknak,

amelyeknek megvalósítását támogatni szeretnék. Abban az esetben, ha a megvalósítható lapok száma egyenlő a meg nem valósítható lapok számával, akkor a megvalósítani szándékozott lapokra kell szavazni.

A SZAVAZÁS MENETE

Titkos

Mindenki felírja egy cetlire, hogy mely lap vagy lapok megvalósulását vagy meg nem valósulását szeretné, majd mindenki odaadja a KJ-nak a szavazatát. KJ hangosan összegzi a szavazatokat, a Testület döntése egyszerű többséggel dől el. A leszavazott javaslatok visszakerülnek az őket javasló játékos kezébe.

Döntetlen

Abban az esetben ha döntetlen van, akkor KJ dob egyszer egy kockával:

1. Ha kettő lapra ugyanannyi szavazat érkezett, akkor a KJ a dobás előtt bejelenti, hogy hogyan rendeli a dobható értékeket a döntetlenben szereplő lehetőségekhez: 1-2-3 egyik opció, 4-5-6 másik opció. A dobott érték mutatja meg, hogy mely lap kerülhet végrehajtásra.
2. Ha három lapra ugyanannyi szavazat érkezett, akkor a KJ a dobás előtt bejelenti, hogy hogyan rendeli a dobható értékeket a döntetlenben szereplő lehetőségekhez: 1-2 egyik, 3-4 másik, 5-6 harmadik

lehetőség. A dobott érték mutatja meg, hogy mely lap kerülhet végrehajtásra.

ÉGETŐ

Minden felhasznált lap a játékban, amelynek hatása végrehajtott - a laphelyekről lekerülő akciólapok, végrehajtott katasztrófalapok -, az égetőbe kerülnek. Az égetőbe került akciólapokat szintjüknek megfelelően külön kell gyűjteni, mivel abban az esetben, ha felhúzásra került valamely akciópakli egésze, akkor azt a paklit újra kell alkotni az égetőben lévő megfelelő szintű akciólapokból.

A kutatáslapok felhasználás után nem az égetőbe kerülnek - kivéve eldobás esetén -, hanem külön kell gyűjteni őket az erre kijelölt laphelyen, hogy a játékosok számon tarthassák azt, hogy mennyi és milyen kutatás valósult már meg.

Amennyiben egy már megszavazott javaslatot nem lehet lehelyezni, akkor az automatikusan az égetőbe kerül.

AKCIÓLAPOK LEHELVEZÉSE ÉS MŰKÖDÉSE

Az akciólapokat a szintjüknek megfelelő jelölésű akciólaphelyekre lehet lehelyezni:

0 → csak 0-ás szintű akciólap helyezhető ide

0/1/2 → bármilyen akciólap helyezhető ide

2 → csak 2-es szintű akciólap helyezhető ide

1 → csak 1-es szintű akciólap helyezhető ide

5-7 játékos esetén egy akciólapal megnyitható a negyedik akciólaphely, melynek szintjét a lapot javasló határozza meg. A megnyitott laphely szintjét bármely KK-n kívüli jelölő hátoldalra fordított verziójának a választott laphely szintjét jelölő számhoz helyezésével jelöljük. Az új laphely az azt létrehozó akciólap hatására a következő két körben lesz használható, de az akciólap kijátszásakor minden aktuális, már a játéktéren levő JB hozzáad ehhez még kettő környi időt. A megnyitott laphelyhez körfolyamszámláló jelölőt is fel kell helyezni, hogy látható legyen, hogy mennyi időn keresztül használható ez a laphely, minden kör végén a KJ levesz egy körfolyamszámláló jelölőt innen.

JELÖLŐK MŰKÖDÉSE

Infrastrukturális jelölők - akciólapok segítségével lehet őket lehelyezni avagy megépíteni az adott lapon meghatározott feltételeknek megfelelően, ezek: OA, ORE, KK, JB, AEI, AEII, FE.

OA feltételi - a lapon feltüntetett költség kifizetése.

ORE feltételei - OA az adott területen, plusz a lapon feltüntetett költség kifizetése.

KK feltételei - OA és ORE az adott T-en, plusz a jelölőkön feltüntetett összegek kifizetése. Ezen jelölőket az

összeg nagysága szerint fordított sorrendben kell sorba rendezni. A megépítésük során a legolcsóbbtól haladva a legdrágábbig használhatóak, tehát az első KK építése a legolcsóbb, míg az utolsó a legdrágább.

JB feltételei - OA és ORE az adott T-en, plusz a lapon feltüntetett szimbolikus kockadobás meghatározott É-ének elérése.

AEI feltételei - OA és ORE az adott T-en, plusz a lapon feltüntetett költség kifizetése.

AEII feltételei - OA, ORE és KK az adott T-en, plusz a lapon feltüntetett költség kifizetése.

FE feltételei - OA, ORE az adott T-en, valamint a technológia kikutatása (2-es akciópakli ezekhez tartozó kutatáslapja kijátszásra és végrehajtásra került), plusz a lapon feltüntetett költség kifizetését is végre kell hajtani. A kikutatás végrehajtása és az erőmű megépítése különböző lapokon vannak.

Körfolyamszámláló jelölők - azon akciólapokra, amelyek leírásában benne van, hogy több körig kell az akciólaphelyen lennie, arra rá kell helyezni a lapon feltüntetett körszámnak megfelelő számú körfolyamszámláló jelölőt, amelyekből minden kör végén levesz egyet a KJ. Azon akciólap, amelyről lekerül az utolsó körfolyamszámláló jelölő az azonnal lekerül az égetőbe.

Fizetve jelölő - azon akciólapokra kell lehelyezni emlékeztetőül, amelyek több körig vannak fenn az akciólaphelyek egyikén és volt

GE költsége, amelyet a Testület már kifizetett.

Gondjelölők és veszélyjelző - (Lásd *Gondérték* és *Vírusprotokoll Segédlapon*.)

GE jelölő - gazdasági egység - pénz -, amelyen a szám a gazdasági értéket jelöli. Három körönként kap a Testület a *Kiinduló Értékek és Fegyveres Konfliktus Segédlapon* írt mennyiséget, amennyiben egy lapthatás ezt nem befolyásolja, például egy gazdasági válság vagy fellendülés.

Tartozás jelölő - abban az esetben, ha a Testületet egy lapthatás fizetésre kötelezi, de a Testület kasszájában levő összes GE sem elég a fizetési

kötelezettség teljesítéséhez, akkor a Testület kasszájából az összes GE-t be kell fizetni a játék bankjába és annyi tartozás jelölőt kell lehelyezni a Testület kasszájába, amennyi GE-t nem tudott kifizetni a fizetési kötelezettség fellépésekor. Amikor a Testület jövedelemhez jut, akkor rögtön törlesztenie kell minden tartozását, amennyit csak tud.

Játék bankja - azon GE-k gyűjtőhelye, amelyeket a játékosok aktuálisan nem használnak a játék folyamán. A Testület játékban felmerülő költségeinek megfelelő GE értékek ide kerülnek kifizetéskor.

SEGÉDLAPOK



**EUROPEAN
SOLIDARITY
CORPS**

KIINDULÓ ÉRTÉKEK FEGYVERES KONFLIKTUS SEGÉDLAP

KIINDULÓ ÉRTÉKEK

TERÜLET	MEGFELELŐ MENNYISÉGŰ/ MINŐSÉGŰ ÉLELEMHEZ NEM JUTÓK ARÁNYA	MEGFELELŐ MENNYISÉGŰ/ MINŐSÉGŰ VÍZHEZ NEM JUTÓK ARÁNYA	ENERGIAFORRÁS (HIGH-CARBON ARÁNYA)	INFRASTRUKTÚRA
(1)	0%	5%	75%	OA, ORE
(2)	5%	10%	50%	
(3)	0%	5%	65%	OA
(4)	20%	25%	80%	
(5)	5%	5%	90%	
(6)	10%	10%	75%	OA
(7)	5%	10%	70%	

Alapvetően 45 GE-t kap a Testület, azonban az aktuális változások, gazdasági válságok vagy fellendülések kiszámíthatatlanságát kocka dobásával szimbolizáljuk, melyet a Évszálán, annak jelölőjének bankjegy piktogramra történő léptetését követően a KJ köteles elvégezni.

Ha a dobott érték:

- 1: gazdasági válság fellép, $45 - 6 = 39$ GE -t kap a Testület,
2-5: a gazdaság a várakozásoknak megfelelő, 45 GE -t kap a Testület,
6: a gazdaság fellendül, $45 + 6 = 51$ GE -t kap a Testület.

FEGYVERES KONFLIKTUS

Az elszenvedő felet (?)T kockadobással kell kisorsolni. Amikor olyan érték kerül kidobásra amelynek megfelelő T az agresszor, akkor újra kell dobni.

T határozó dobott É alapján:

2- (2)T,	7- (7)T,
3- (3)T,	8- (1)T,
4- (4)T,	9- (2)T,
5- (5)T,	10- (3)T,
6- (6)T,	11- (4)T,
	12- (5)T.



**EUROPEAN
SOLIDARITY
CORPS**



GONDÉRTÉKEK	MILYEN ÉRTÉK ELÉRÉSEKOR KELL AZ ADOTT SÁVON FELHELYEZNI A GONDJELŐT?		
A TÁBLÁZATSKÁLÁK MINDEGYIKÉRE 3 GOND KERÜLHET, MELYEK AZ ALÁBBI %-OS SKÁLAÉRTÉKEK ELÉRÉSEKOR VAGY MEGHALADÁSOKOR KERÜLNEK FELHELYEZÉSRE.	MEGFELELŐ MENNYISÉGŰ/ MINŐSÉGŰ ÉLELEMHEZ NEM JUTÓK ARÁNYA	MEGFELELŐ MENNYISÉGŰ/ MINŐSÉGŰ VÍZHEZ NEM JUTÓK ARÁNYA	ENERGIAFORRÁS (HIGH-CARBON ARÁNYA)
1.GONDOT /T SKÁLAÉRTÉKE ≥	10%	10%	75%
2.GONDOT /T SKÁLAÉRTÉKE ≥	25%	25%	85%
3.GONDOT /T SKÁLAÉRTÉKE ≥	40%	40%	95%

HM-sáv gondjai: + 1 gondot okoz, ha a HM-sáv pontosan eléri vagy meghaladná a 14-es értéket, mielőtt lenullázódik.
 ⇒ a HM-sáv gondértékeinek kijelölt helyére helyezendő egy HM-gondjelző , mely semmilyen módon nem leszedhető, bővebben lásd: *Szabályzat: Humán mobilitás-sáv.*

15+1 GOND = JÁTÉK VÉGE

⇒ Ha a 16. gondjelzőt is fel kellene helyezni, akkor a játék automatikusan véget ér, mert a világ maximum 15 gondot bír el. A 15. gond lehelyezésével egy időben kell lehelyezni a veszélyjelzőt, melyet a tábla közepére kell helyezni (Észak-Afrikára / Földközi-tengerre), ha 15 alá csökken a világ gondjainak száma, akkor lekerül a játéktábláról a veszélyjelző is.

A játék végét előidézni képes 16 gond a világon minden tekintetben egyben számolandó.

(A fenti skálaértékek függvényében lehelyezendő gondoktól eltérően.)

VÍRUSPROTOKOLL

Azon lapok esetében, melyeknél a vírusprotokoll érvénybe lép a következő eljárást kell végrehajtani: a Testületnek a vírus ellenszerének kikutatásának érdekében fizetnie kell 4 €-t, a fizetés után kockadobás dönti el, hogy sikeres volt-e a kutatás. 1-es és 6-os dobott érték esetén az ellenszer kikutatása sikertelen volt, ekkor újra ki kell fizetnie a Testületnek 4 €-t és újra dobni kell a kutatás sikerességére, ezt egészen addig kell ismételni, amíg 2-es, 3-as, 4-es vagy 5-ös érték nem kerül kidobásra, akkor is, ha nincs elég € a Testület kasszájában, ekkor a kifizetendő € mennyiségének megfelelő tartozás jelölőt kell a Testület kasszájába helyezni minden dobás esetén.

TESTÜLET DÖNTÉSHOZATALA SEGÉDLAP

Az akciófázis és érvelés lépéseit a játékosok a KJ-től kezdve és tőle balra haladva hajtják végre.

A játékosok először kiválasztják a kezükből azt a lapot, amelyet javasolni szeretnének megvalósításra, majd mindenki ismerteti a javaslatát az alábbiak szerint:

1. ÉRVELŐFÁZIS

A lehető legrövidebben a következőket kell megválaszolni a javasolt kártyára vonatkozóan:

- ◆ Mely T-en hat?
- ◆ Milyen hatása van?
- ◆ Mennyibe kerül?
- ◆ Az aktuális gazdasági helyzet alapján teljesíthető-e a lap költségi feltétele?
- ◆ Mekkora eséllyel valósulhat meg (kockadobás valószínűségi számítás)?
- ◆ Szolgál-e célt a javaslatod?
- ◆ Mely célokat szolgálja a javaslatod?
- ◆ Mennyi cél megvalósulásához járul hozzá?
- ◆ Mennyi gondjelölő eltávolítását eredményezheti?
- ◆ Mennyi gondjelölő elkerülését segítheti elő?
- ◆ Van-e további feltétele a javaslat megvalósulásának, ha igen, mi(k) az(ok)?

2. ÉRVELŐFÁZIS

KJ mondja: szeretne-e valaki visszalépni a javaslattételétől, azért mert a többi javaslat között vannak megfelelőbbek a szabad laphelyekre. Emelje fel mindenki a kezét, aki vissza szeretne lépni!

3. ÉRVELŐFÁZIS

A KJ megállapítja, hogy mely laphely(ek)re van még verseny a megmaradt javaslatok alapján, majd meghatározza a segítő kérdéseket és szempontokat, amik alapján valószínűsíthetően eldönthető a versenyben maradt lapok közül, hogy melyik(ek) kerüljön/jenek kijátszásra. A segítő kérdéseket az 1. érvelési fázis kérdései közül lehet kiválasztani.

Ezután a KJ-től kezdve és tőle balra haladva lehet véleményt formálni a KJ által meghatározott szempontok sorrendjének megfelelően.

KJ újra megkérdezi, hogy van-e még valaki, aki vissza szeretne lépni, ha ezután még mindig több javaslat marad, mint amennyit le lehetne helyezni, akkor a Testületnek szavaznia kell, lásd a szabályzat Szavazás pontjában.



**EUROPEAN
SOLIDARITY
CORPS**

Jelölők



1. Időjelölő



4. Humánmobilitás-sáv



2. CO₂eq



5. Vízhiánysáv



3. C°



6. Élelemhiánysáv



7. Gondjelölő



8. Humánmobilitás-sáv gondjelölő



9. Veszélyjelző



10. Területskála



11. Oktatási Alap



14. Atomerőmű I



12. Oktatási Rendszer
Emelt Szint



15. Atomerőmű II



13. Kutatóközpont



16. Fúziós erőmű



17. Jogbiztonság



19. Fizetve



18. GE -
Gazdasági Egység



20. Tartozás

21. Körfolyamszámláló



TANÁRI SEGÉDLET

ÉRVELÉSES FELADAT 1 FŐS

ELŐKÉSZÜLETEK



1. Tábla/okostábla tetejére kell 4 célhelyet rajzolni, majd a tanár véletlenszerűen kiválaszt 4 céllapot és felírja a táblára vagy az okostáblánál felírja/beúsztatja azokat, eszközhasználati szándéktól függően.

KEZDŐÉRTÉKEK

2. A feladat elvégezhetőségének érdekében több javasolt kezdőérték-beállítást mutatunk be az alábbiakban, az azonos színű értékek tartoznak egy beállítási lehetőséghez.

TERÜLET	MEGFELELŐ MENNYISÉGŰ /MINŐSÉGŰ ÉLELEMHEZ NEM JUTÓK ARÁNYA	MEGFELELŐ MENNYISÉGŰ / MINŐSÉGŰ VÍZHEZ NEM JUTÓK ARÁNYA	ENERGIAFORRÁS (HIGH-CARBON ARÁNYA)	INFRASTUKTÚRA
(1)	0%/10%/5%	5%/5%/0%	75%/70%/70%	OA, ORE
(2)	5%/15%/5%	10%/5%/5%	50%/45%/60%	
(3)	0%/0%/5%	5%/0%/0%	65%/60%/50%	OA, ORE
(4)	20%/40%/20%	25%/30%/10%	80%/85%/80%	OA/ORE
(5)	5%/10%/15%	5%/0%/10%	90%/60%/70%	
(6)	10%/5%/0%	10%/0%/10%	75%/60%/70%	OA
(7)	5%/5%/0%	10%/15%/0%	70%/50%/70%	

LEHETSÉGES AKTUÁLIS GAZDASÁGI SZITUÁCIÓK, MELYBŐL A TANÁR EGYET VÁLASZT ÉS FELÍR A TÁBLÁRA:

- 7 GE
- 12 GE
- 20 GE
- 32 GE
- 40 GE
- 45 GE

EZEN OKTATÁSI VERZIÓBAN A TESTÜLET 3 KÖRÖNKÉNT KAP KÖLTSÉGVETÉSI ÖSSZEGET, HOZZÁJÁRULÁST, MELY : 45 GE (15 GE/KÖR ÉRTÉKKEL ÉRTENDŐ)

A játékban járatosabb tanár önállóan is összeállíthat kiinduló értékeket.



**EUROPEAN
SOLIDARITY
CORPS**

2. Kezdőértékek felírása a táblára.

3. Osszunk ki a diákoknak a 0-ás/1-es pakliból 2 lapot/fő



← 0-ás lapok

1-es lapok →



3.a. verzió: 1 db a 0-ás és 1 db az 1-es pakliból.

3.b. verzió: véletlenszerűen 2db 0/1-es az összekevert két pakliból.

4. INSTRUKCIÓ A TANÁROKNAK

A kiinduló értékek által leírt világhelyzet esetén, válasszák ki, melyik lapjuk segítheti a legjobban a Világot a gondok megszüntetésében, elkerülésében és a Világ céljainak elérésének vonatkozásában. Ennél a pontnál fontos felhívni a gyerekek figyelmét arra, hogy itt racionális döntéseket kell hozni, nem az a cél, hogy mindenki a maga kártyájának kijátszására próbálja manipulálni a döntéshozást, mert a cél az, hogy közös döntésekkel a lehető legjobb döntés legyen meghozva. Továbbá érdemes azt is hangsúlyozni, hogy bölcs, példaértékű és talán mondhatjuk menő, ha valaki be tudja látni azt, hogy ha a saját javaslata nem a legjobb választható opció.

A legjobb lap kiválasztásához segédkérdések alább olvashatóak, ezeket vagy lapon kiosztani vagy - olyan helyen, ahol (több) vetítő is rendelkezésre áll, ott - kivetíteni (is) érdemes lehet.

• Mely T-en hat?
• Milyen hatása van?
• Mennyibe kerül?
• Mekkora eséllyel valósulhat meg (kockadobás valószínűségszámítás)?
• Szolgál-e célt a javaslatod?
• Mely célokat szolgálja a javaslatod?
• Mennyi cél megvalósulásához járul hozzá?
• Mennyi gondjelölő eltávolítását eredményezheti?
• Mennyi gondjelölő elkerülését segítheti elő?
• Az aktuális gazdasági helyzet alapján teljesíthető-e a lap költségi feltétele?
• Van-e további feltétele a javaslat megvalósulásának, ha igen, mik azok?



**EUROPEAN
SOLIDARITY
CORPS**

5.A tanár ezután felszólít minden egyes gyereket, hogy mondják el mit választottak, kérdezze végig a kérdéseket, vagy kérdések nélkül a felszólított gyerek hozza fel a kérdéseket, amik alapján döntött. (Alapvetően az első verzió javasolt, de van ahol a második verzió lehet a megfelelő, a feladatot végző csoporttól/osztálytól függően.)

ÉRVELÉSES FELADAT 2 FŐS

Az 5. pontig azonos az 1 fős verzióval, ennél a feladatnál azonban nem szükséges minden diákot felszólítani, az egy fős feladat ismétléseképpen 2-3 diákot felszólíthat a tanár, majd folytatódik a feladat:

+6. Párba rendezi a tanár a diákokat (pl. kalapból húzással, a változatosság érdekében, illetve például, ha a gyerekek érzékelhetően nem kedvelik padtársukat, akkor ez is segítheti az órai aktivitásukat - annak visszatérését vagy megjelenését -, valamint a változatoság páros munkában alapvetően is plusz motivációval szolgálhat.)

+7. A 4. pontban leírtak szerint a párjukkal vitassák meg a már kiválasztott egyéni választásaik közül, melyik lehet jobban a Világ hasznára. A 4. pont segítő kérdéseit osszák fel a párok tagjai egymás közt, hogy kérdésenként felváltva vagy más egyéni választott módszerrel dolgozzák fel azokat.

+8. Ezek után a tanár felszólítja az összes párt azért, hogy mondják el mit választottak, kérdezze végig a kérdéseket vagy tanári kérdések nélkül a gyerekek hozzák fel a kérdéseket, amik alapján döntöttek. (Alapvetően az első verzió javasolt, de van ahol a második verzió lehet a megfelelő, a feladatot végző csoporttól/osztálytól függően.)

ÉRVELÉSES FELADAT 3 FŐS

Azonos a 2 fős verzióval, csak a párok helyett három fős csoportokba rendezi a tanár a diákokat, és minden résznél, ahol a párosra történik utalás ott a 3 főt kell érteni.

ÉRVELÉSES FELADAT 4-7 FŐS

Ez a feladat akkor javasolt, amikor az előző feladatokkal már megfelelően begyakorolták a gyerekek az érvelési feladatot.

A tanár az 1-es pontnak megfelelően 4 új céllapot húz fel és rajzol a táblára, majd véletlenszerűen 4-7 fős csapatokba osztja a diákokat, ezután a táblára egy új kezdőértékes táblázatot rajzol fel/vetít új értékekkel. Minden csoport minden tagjának véletlenszerűen ki kell osztani akciólapokat a 3.a. vagy a 3.b. pontok egyikének megfelelően. A csoportok párhuzamosan végezzék a feladatok elvégzését.



A tanár előre jelzi, hogy a diákok döntése után véletlenszerűen kihúz az 1-es és a 2-es katasztrófalapokból 1-1 lapot, tehát kalkuláljanak az újabb gondok lekerülésének esélyével is.

A gyerekeknek a náluk lévő lapok közül kell egyet javasolni a 4. pont szempontjai alapján, majd a csoport szavazással dönt arról, hogy melyik három lap kerüljön kijátszásra.

Szavazni mindig a kevesebb kártyát tartalmazó opcióról kell, ez azt jelenti, hogy amennyiben pl. 4 lap kerülhet megvalósításra és 2 nem, akkor azokra kell szavaznia a játékosoknak, amelyeknek megvalósítását nem szeretnék támogatni. Amennyiben a megvalósítható lapok száma kisebb mint a meg nem valósíthatóaké, akkor azokra kell szavaznia a játékosoknak, amelyeknek megvalósítását támogatni szeretnék. Abban az esetben, ha a megvalósítható lapok száma egyenlő a meg nem valósítható lapok számával, akkor a megvalósítani szándékozott lapokra kell szavazni.

Szavazni nyíltan kézfeltartással lehet. Ehhez először a legfiatalabb játékost kell kiválasztani (továbbiakban: LJ). Minden javasolt lapot, melyre szavazni kell külön megemlíti az LJ és felszólít a szavazásra! LJ a szavazások eredményeit minden lap vonatkozásában külön jegyzi magának. Döntetlen esetén LJ dönthet egyedül. A szavazás végén kihirdeti az eredményt.

Miután minden csoport meghozta a döntést, akkor a tanár kihúzza a katasztrófalapokat, felolvassa őket és azok hatásainak megfelelően módosítja a táblán lévő értékeket.

Ezek után a tanár felszólít egy diákot minden csoportból és megkérdezi, hogy mely lapokat játszották ki, sikerült-e elkerülniük újabb gond felhelyezését és sikerült-e valamely cél teljesülését elősegíteni.



■ A projekt az Európai Szolidaritási Testület finanszírozása által valósult meg.

■ A dokumentumban foglaltak csak a szerzők véleményét tükrözik, az Európai Bizottság nem felelős az ott szereplő információk semminemű felhasználásáért.

LAST STEP - Az utolsó lépés © 2020-2021 és részegysége vagy, annak megvalósítása során alkotott egyéb tartalom, mely itt látható és nem másnak tulajdonított/tulajdonítható tartalom megosztása, mely a 'Társasjáték fejlesztés'- 2020-1-HU01-ESC31-078416 projekt keretében jött létre a CC BY-NC 4.0.

licenz alatt engedélyezett. A licenz egy példányának megtekintéséhez, látogass a következő linkre: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



**EUROPEAN
SOLIDARITY
CORPS**