

# 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 Évskálán, 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**



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



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**