

Zasady gry „Siła Sieci”

Gra „Siła Sieci” polega na wspólnym budowaniu sieci, która jest symbolem powiązań między ludźmi na świecie. Wspólnym celem dla wszystkich graczy jest rozbudowa sieci i uchronienie jej przed zagrożeniami, ukrytymi w Kartach Zagrożeń. Niewidzialnym przeciwnikiem graczy są firmy technologiczne, które nie liczą się z negatywnymi konsekwencjami rozbudowywania technologii w nieetyczny sposób. Gdy wyczerpią się Karty Zagrożeń, sieć musi być poprawnie połączona i nie posiadać przerw czy luk.

Jak się buduje sieć?

Sieć tworzy się kładąc karty PIONOWO (można je obracać), tak, aby były STYCZNE ROGAMI i aby LINIE SIĘ ŁĄCZYŁY. Linie na karcie wykładanej na stół muszą się łączyć ze liniami na kartach, do których ta przylega.

Internauci/-tki, Aktywiści/-tki i Lokalna Społeczność otrzymują po 9 kart (z różną kombinacją linii) w swoich kolorach. Wszyscy tworzą jedną wspólną sieć. Karty różnych kolorów łączą się ze sobą.

Jak przebiega gra?

Kolejność wykonywania ruchów w rundzie: Internauci/-tki, Aktywiści/-tki, Lokalna Społeczność, Dziennikarze/-rki.

1. Pierwsze 2 rundy: zgodnie z powyższą kolejnością Internauci/-tki, Aktywiści/-tki, Lokalna Społeczność wykładają karty tworząc wspólną sieć,
2. Od 3. rundy, w każdym ruchu, Internauci/-tki, Aktywiści/-tki i Lokalna społeczność:
 - dokładają kartę do sieci oraz losują Kartę Zagrożenia,
 - czytają treść Karty Zagrożenia na głos i wykonują zawarte na niej polecenie. Kartę odkładają obok siebie - przyda się po zakończeniu gry.

Następnie Dziennikarze/-rki decydują, czy odsłaniają informacje pod QR kodem; jeśli to zrobią, gracze wykonują zawarte na nich polecenie.

Kartę Supermocy można użyć tylko raz, w dowolnym momencie. Powoduje ona jednak utratę następnej kolejki w grze.

Karty Zagrożeń symbolizują wpływ wielkich firm technologicznych na życie ludzi w różnych miejscach na świecie.

Kto wygrywa?

Gra kończy się gdy wszystkie Karty Zagrożeń zostaną odkryte. Gracze zwyciężają, jeśli sieć wtedy pozostanie nieprzerwana (nie ma luk, żadna karta nie jest odwrócona) i jej elementy będą poprawnie połączone. W przeciwnym razie przegrają, a zwyciężają firmy technologiczne.

ODPOWIEDZI NA PYTANIA, KTÓRE MOGĄ SIĘ POJAWIĆ W TRAKCIE GRY

Czy możemy znać swoje role?

Tak, role są jawne.

Są 4 role w grze, a tylko 3 karty z supermocami. Dlaczego?

Karty supermocy są przeznaczone tylko dla ról, które układają sieć. Dziennikarze/-ki mają szczególną rolę w grze, polegającą na decyzji czy odsłaniać wiadomości. To jest jednocześnie ich supermoc.

Co to znaczy, że karta ma być usunięta z gry?

To znaczy, że powinna być odłożona na bok. Nie można jej użyć do końca gry.

Co to znaczy, że karta ma być odwrócona?

To znaczy, że pozostaje ona w tym samym miejscu, ale zostaje odwrócona rewersem do góry. Oznacza to, że w tym miejscu jest przerwa w sieci. Aby to zmienić, trzeba skorzystać z supermocy.

Jak i kiedy użyć supermocy?

Kartę Supermocy można użyć tylko raz i można to zrobić w dowolnym momencie gry (np. po odczytaniu wiadomości spod QR kodu lub Karty Zagrożenia). Powoduje ona jednak utratę następnej kolejki w grze.

Kto wykonuje polecenie z Karty Zagrożeń i Wiadomości spod QR kodów?

Polecenie z Karty Zagrożeń wykonuje gracz, który ją pobrał i odczytał. W Wiadomościach pod QR kodami jest informacji, kto powinien wykonać polecenie. Wszelkie sporne sytuacje rozstrzygają Dziennikarze/-rki.

Zgodnie z poleceniem musieliśmy usunąć jedną kartę ze stołu, powstała przerwa i np. jedna karta nie jest połączona z innymi. Czy tak może być?

Tak, taka sytuacja jest poprawna. Wtedy pojawia się przerwa w sieci. Należy ją zappełnić nową kartą do końca gry – w przeciwnym razie grupa przegra.

Co zrobić, jeśli zanim skończą się Karty Zagrożeń, skończą się jednemu z graczy Karty Sieci?

W takiej sytuacji gracz nie kładzie się Karty Sieci na stole, ale wciąż pobiera Kartę Zagrożenia. Gra toczy się dalej.

Co zrobić gdy w rundzie karty są tak ułożone, że nie można dołożyć żadnej z Kart Sieci?

W takiej sytuacji nie kładzie się Karty Sieci na stole, ale osoba wykonująca ruch pobiera Kartę Zagrożenia. Gra toczy się dalej.

Co zrobić, gdy polecenie mówi, aby usunąć ze stołu konkretną kartę (np. z 3-liniami), a nie ma takiej na stole?

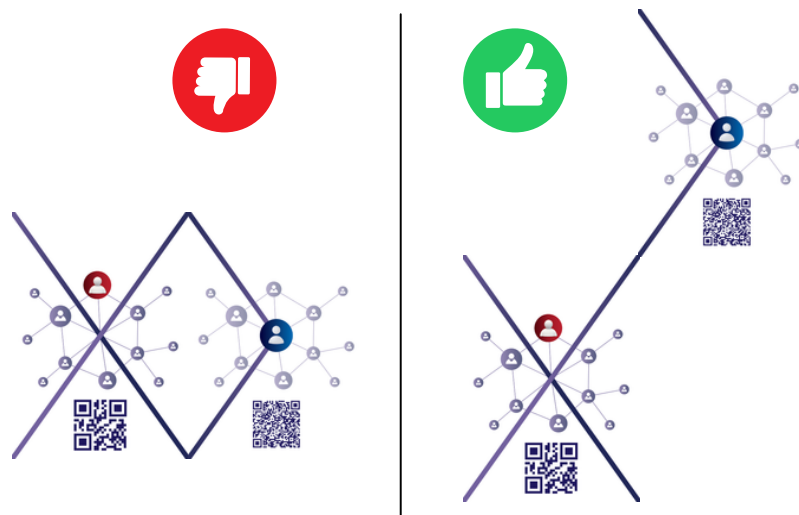
W takiej sytuacji nie usuwa się żadnej karty ze stołu i gra toczy się dalej.

Co zrobić, jeśli w danej rundzie wszystkie QR kody na kartach leżących na stole są już sprawdzone, a ruch wykonuje Dziennikarz/-ka?

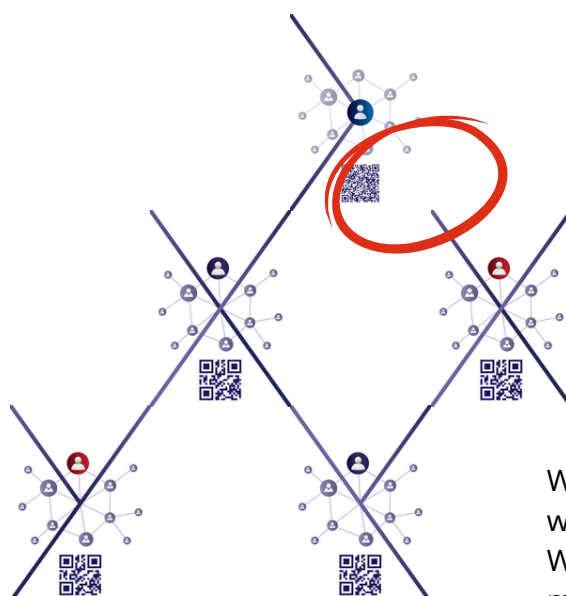
W takiej sytuacji Dziennikarz/-ka nie odsłania QR kodu i gra toczy się dalej.

Jak nie układać kart?

Poniższe grafiki przedstawiają kombinacje, które nie są dozwolone.



Karty mogą stykać się tylko rogami



Wykładana karta musi pasować do wszystkich kart, z którymi sąsiaduje. W tym przypadku zaznaczona linia nie ma połączenia.

Projekt współfinansowany z budżetu państwa w ramach polskiej współpracy rozwojowej Ministerstwa Spraw Zagranicznych Rzeczypospolitej Polskiej.