

# Batlandijos stebėtojas



ŽAIDIMO TAISYKLĖS

### Edukacinis stalo žaidimas skirtas:

- Sužinoti, kas yra politikų duotų pažadų stebėtojas (sarginis šuo) ir kaip juo būti
- Suprasti, kad jei nesate stebėtojas, galite būti apgauti, bet kai esate stebėtojas, turite galią
- Suprasti, kaip veikia politika (bendrasis gėris)

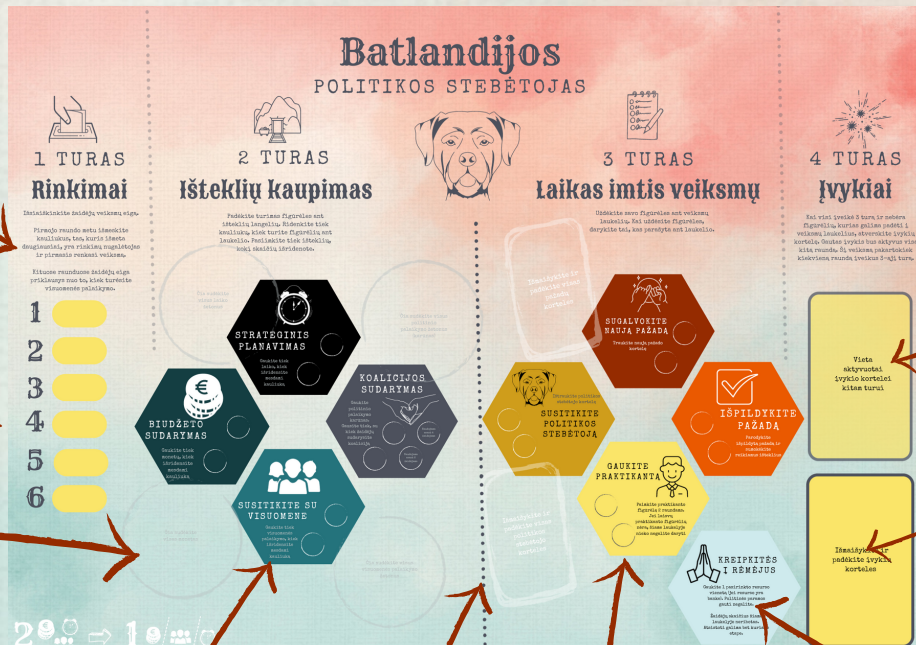
### Žaidimą sudaro:

- **60 kortelių:** 20 pažado kortelių, 21 Įvykio kortelės, 19 Stebėtojo kortelių
- **20 figūrėlių** (3 tos pačios spalvos figūrėlės kiekvienam žaidėjui, 2 figūrėlės-praktikantai)
- **Išteklų žetonai:** 54 pinigai , 54 visuomenės parama , 54 laikas , 24 politinė parama
- **13 pergalės taškų žetonų**
- **2 kauliukai**

### Pasiruošimas žaidimui:

Padėkite lentą ant stalo. Kiekvienas žaidėjas pasiima po 3 tos pačios spalvos figūrėles. Šalia išteklų šešiakampių pažymėtuose laukeliuose padėkite pinigų, visuomenės paramos, laiko ir politinės paramos žetonus. Išmaišykite įvykio, stebėtojų ir pažadų korteles ir padėkite jas į atitinkamus laukus šalia šešiakampių. Kiekvienas žaidėjas paima po 1 pažadų kortelę. Ant praktikantų šešiakampio padėkite 2 praktikantų figūrėles. Patarimus, kaip žaisti žaidimą, galite pasitikrinti lentoje.

### Žaidimo lenta



Čia padėkite aktyvuotą įvykio kortelę

Čia padėkite įvykių kortų kaladę

Išbandykite sėkmę, kreipdamiesi į rėmėjus

Trumpas kiekvieno turo aprašymas

Eilutė, apibrėžianti žaidėjų ėjimų eiliškumą

Kiekvienas išteklius turi savo vietą lentoje

Iškeiskite savo resursus kursu 2:1 iš banko

Padėkite savo figūrėles į nurodyto apskritimo vidų

Vieta tam tikroms kortelėms


Į pažymėtus apskritimus įdėkite du praktikantus

## Žaidimo istorija ir tikslas:

Sveikiname! Jūs Batlandijos parlamento nariai. Kadangi baigiasi kadencija ir artėja nauji rinkimai, norite būti perrinktas. Tam jums reikės įtikinti rinkėjus - turite suplanuoti politinę kampaniją, duoti rinkėjams pažadus ir pasistengti juos įvykdyti. Tačiau šiame žaidime viską gali pakeisti politikos stebėtojas, kuris gali padėti arba trukdyti. Nuo jūsų strategijos ir sėkmės priklausys, ar jums pavyks išsaugoti mandatą kitai kadencijai. **Jūsų tikslas:** Būti perrinktam surinkus 3 pergalės taškus. Taškai renkami vykdant rinkėjams duotus pažadus.

## Žaidimo eiga:

### 1 turas - ėjimų eiliškumo nustatymas




Kiekvienas žaidėjas ridena 1 kauliuką ir gauna tiek visuomenės paramos žetonų, kiek išrideno. Taip bus nustatyti rinkimų laimėtojai - savo figūrėles statykite į rinkimų reitingo eilę pagal turimą visuomenės paramą  (žaidėjas, turintis didžiausią visuomenės paramą, deda savo figūrėlę į pirmą ovalą ir t.t.). Jei du žmonės gavo vienodą kiekį visuomenės paramos žetonų, šių žaidėjų eiliškumas nustatomas skaičiuojant, kas sulaukė daugiau reakcijų (patinka, širdelių ir t.t.) paskutiniame savo įrašė socialinėje medijoje (galite pasirinkti, kurioje socialinėje medijoje. Jei žmogus nesinaudoja socialine medija, tuomet pirmas eina tas, kuris naudojami).


*Tai yra 1 turo pabaiga.*

### 2 turas - išteklių rinkimas ir strategija

Kiekvienas žaidėjas renkasi, kokius išteklius bandys gauti. Padeda savo figūrėlę į atitinkamus laukelius kairėje lentos pusėje. Žaidėjai dėlioja po vieną figūrėlę eilės tvarka nustatyta 1 turo metu (galite padėti 1, 2 arba nė vienos iš savo figūrėlių).

Jei kuris nors žaidėjas nusprendžia, kad nenori nė vienos arba šiame ture daugiau nebedės savo figūrėlės, eilę tęsia sekantis žaidėjas, kol visi žaidėjai baigia ėjimus ir nebenori gauti išteklių. Kiekviename laukelyje yra po 2 vietas (išskyrus politinės paramos lauką, kuriame yra 4 vietas). Užpildžius laukelius šešiakampiuose, daugiau figūrėlių dėti negalima.

**Pinigai** , **laikas**  ir **visuomenės parama** . Visiems žaidėjams pastačius visas norimas figūrėles, pirmasis žaidėjas meta kauliuką ir gauna atitinkamai resursų (pinigų, laiko ar visuomenės paramos išteklių), kiek rodo kauliuko reikšmė (jei turite figūrėlę biudžeto sudarymo laukelyje ir išmetate skaičių 5, gaunate 5 pinigų žetonus). Jei tame pačiame šešiakampyje turite 2 figūrėles, metate 2 kauliukus.

**Politinę paramą**  gauti nėra taip paprasta - šių išteklių galite gauti tik tada, kai kartu su jumis šiame laukelyje yra kitų žaidėjų figūrėlės. Jūs gaunate tiek politinės paramos žetonų, kiek su jumis yra kitų žaidėjų (skaičiuojamos tik kitų žaidėjų figūrėlės, jūs negalite padėti 2 savo figūrėlių). Jei šešiakampyje yra tik jūsų figūrėlė, negaunate jokių žetonų. Taigi rekomenduotina iš anksto sudaryti koalicijas. Šiame laukelyje esantys žaidėjai gali keistis savo kitais ištekliais ar kortelėmis (tai vienintelė galimybė keistis resursais).

## Tai yra 2 etapo pabaiga.

*Visos figūrėlės lieka stovėti savo vietose. Dabar turite išteklių politinei kampanijai vykdyti.*

### **3 turas - politinė kampanija**

Imkitės veiksmų. Dabar galite:

- **Igyvendinti pažadą** (jei turite pakankamai išteklių, nurodytų pažado kortelėje)
- **Duoti naują pažadą** (traukdami kortelę)
- **Susidurti su stebėtoju** (traukdami kortelę)
- **Gauti praktikantą** (galima naudoti nuo kito turo 2 turus iš eilės)

Kaip ir 2 ture, visi veiksmai atliekami pagal 1 turo rinkiminę eilę. Jei dar turite likusių figūrėlių iš ankstesnio etapo (žaidėjas negali nuimti figūrėlių iš 2 turo ar gauti naujų, kol nesibaigė visi turai, o tai atsitinka tada, kai atskleidžiama įvykio kortelė). Šiame ture žaidėjas veiksma atlieka iš karto (traukia kortą, įgyvendina pažadą ir pan.), kai tik padeda figūrėlę ant lentos.

**Pažado įgyvendinimas.** Pažadui įgyvendinti ir taškams gauti reikia ne tik išteklių, kurie nurodyti pažado kortelėje, bet ir specialaus ištekliaus - politinės paramos žetonų. Kiekvienam pažadui įvykdyti reikia turėti 50%+1, kiek žaidime yra žaidėjų, politinės paramos žetonų:

- 2-3 žaidėjai - 2 politinės paramos žetonai ( $2/2 = 1$ ;  $1+1 = 2$ )
- 4-5 žaidėjai - 3 politinės paramos žetonai ( $4/2 = 2$ ;  $2 + 1 = 3$ )
- 6 žaidėjai - 4 politinės paramos žetonai ( $6/2=3$ ;  $3+1=4$ )


Įgyvendinus pažadą gaunamas pergalės taškas.

**Duoti naują pažadą.** Norite būti perrinktas ar tiesiog pavargote nuo (arba išsigandote) savo seno pažado? Pasiimkite naują!

**Susidurkite su stebėtoju.** Stebėtojo korteles galite naudoti bet kuriuo žaidimo metu, galite pulti kitus žaidėjus, apsiginti arba gauti malonių premijų. Neatsitiktinai žaidimas vadinamas Batlandijos stebėtojas. Sužinokite, ką stebėtojas sugeba pats!

**Gaukite praktikantą.** Didesnis kolektyvas leidžia aktyviau vykdyti kampaniją. Galite pasiimti papildomą figūrėlę, kurią galėsite naudoti nuo kito turo. Praktikantas dalyvauja politinėje kampanijoje 2 turus, po jų jie turi būti gražinti ant lentos.

**Išbandyk laimę su rėmėjais ir gauk papildomų resursų.** Kartais nepasiseka visko padaryti pačiam, tad laikas **kreiptis į rėmėjus**, kurie sutinka jums duoti 1 resursą. Su jais galima susitikti tiek 2, tiek 3 turuose. Jie sutinka skirti savo 1 resursą taip:

- Pirmadieniais ir antradieniais (1-2 kauliuko skaičiai) - laiką agituojant 

- Trečiadieniais ir ketvirtadieniais (3-4 kauliuko skaičiai) - renka visuomenės palaikymą komunikuojant soc. tinkluose ❤️
- Penktadieniais ir šeštadieniais (5-6 kauliuko skaičiai) - skirti paramą pinigais kampanijai vykdyti 💰

Sekmadieniais rėmėjai ilsisi. Šiame šešiakampyje figūrėlių skaičius nėra ribojamas.

Kartais kai kurių išteklių pasipila kaip iš gausybės rago, o kitų - pristinga, tad **jei jų yra resursų banke 2 ir 3 turuose - gali išsikeisti juos santykiu 2:1** (pavyzdžiui, 2 pinigus išsikeisti į 1 laiką ir pan.). Banke galima išsikeisti tik visuomenės pasitikėjimo, laiko ir pinigų žetonus.

*Tai yra 3 turo pabaiga*

#### **4 turas - Įvykiai**

Atlikę visus veiksmus, netrukus pereisite prie naujų rinkimų, tačiau prieš tai - nutinka gyvenimas. 4 ture kiekvieną kartą ištraukite 1 įvykio kortelę ir parodykite ją visiems, kortelė aktyvuojasi ir pradeda daryti poveikį kitame rate. Tai gali šiek tiek pakeisti kitą rinkimų kampaniją (arba ne). Tai yra šio rato pabaiga.

#### **Naujo rato pradžia**

Nauja rinkimų reitingo eilė nustatoma pagal tai, kiek visuomenės paramos turi kiekvienas žaidėjas turo pabaigoje (skaityti „**1 turas - ėjimų eiliškumo nustatymas**“). Niekas negali turėti 0 visuomenės paramos (arba jis turi pasitraukti iš žaidimo, nes prarado visą pasitikėjimą ir buvo nušalintas nuo pareigų!).

#### **Žaidimo nugalėtojas:**

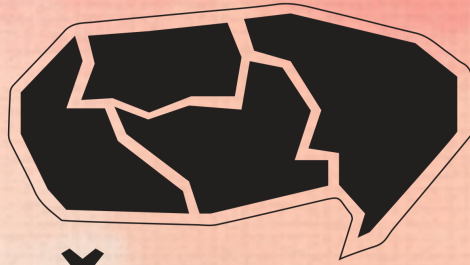
Žaidėjas, kuris pirmas surenka 3 pergalės taškus, yra perrenkamas ir laimi žaidimą (jei žaidėjų mažiau ir turite daugiau laiko, prieš pradėdant žaidimą galite susitarti žaisti iki daugiau taškų). Nugalėtojas paskelbiamas tik pasibaigus 3 etapui, prieš ištraukiant naują įvykio kortelę. Jei du ar daugiau žaidėjų turi vienodai pergalės taškų, nugalėtojas nustatomas pagal tai, kas turi daugiau visuomenės paramos žetonų.

#### **Apibendrinimas:**

Kaip matote, nėra taip paprasta įgyvendinti pažadą, tam reikia daug įvairių išteklių. O kai kurie pažadai yra nerealiūs ir net neįmanomi įvykdyti, todėl prieš rinkimus juos duodami turite būti atsargūs.

- Kaip jautėtės dėl duotų pažadų?
- Ar visi ištekliai vienodai svarbūs?
- Ar norėjote juos visus įvykdyti?
- Kaip jautėtės gaudami stebėtojo kortas žaidime?
- Dėl ko juos laikėte gerais ar blogais?
- Kokius pagrindinius dalykus atlieka stebėtojai?
- Kuris išteklius jums buvo svarbiausias?

**Žaidimą sukūrė:**



**ŽINAU,  
KĄ RENKU**

[www.zinaukarenku.lt](http://www.zinaukarenku.lt)

**Žaidimo gamybą finansavo  
Vokietijos ambasada Lietuvoje**



Vokietijos ambasada  
Vilniuje