



follow me

PRAVILA IGRE

version 1.0

print & play version



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Ovaj je projekt nastao kao dio projekta *Igrama protiv obmana - pristup učenju kritičkog mišljenja mladih kroz igru*, za koji sredstva daje Europska unija u okviru Erasmus+ programa. Izdanje odražava stajališta autora i Europska komisija ne odgovara za nijednu drugu svrhu u koju se mogu iskoristiti informacije koje ono sadržava.

PROJEKTNI PARTNERI



Copyright © 2021 Brodir s.r.o. & Impact Games n.o.

www.gamifactory.eu • www.doublequotestudio.com • www.impactgames.eu

Taj je dokument namijenjen korištenju u obrazovanju. Primjenjuju se sljedeći uvjeti:

- Ovo se izdanje može koristiti u nekomercijalne (obrazovne) svrhe ako se pozovete na autore i ako date na znanje da ga financira Europska unija.
- Ovo se izdanje ne može koristiti ili kopirati u bilo koje komercijalne svrhe, niti se može koristiti kao pomoćni sadržaj za neki komercijalni proizvod ili uslugu.
- Svako neovlašteno kopiranje ili dijeljenje ovog dokumenta smatrat će se povredom autorskih prava.

Game Design

Ivan Kozmon, Veronika Golianová

Content

Ivan Kozmon, Veronika Golianová

Graphic Design

Ivan Kozmon

Illustrations

Martin Kozmon

Thanks to

Jakub Žaludko, Maja Višnikar, Sanja Vuković, Goran Jelenic,
Irena Mikulić

UVOD

Dobrodošli na najmoderniju platformu društvenih mreža današnjice - *Duckface*. S veličanstvenom prvotnom namjerom da poveže ljude, *Duckface* je pomalo izmakao kontroli nakon što je dopustio plasiranje plaćenih oglasa. Kad su korisnici shvatili da zapravo mogu zaraditi na svojim obožavateljima, počeli su masovno stvarati i dijeliti sadržaj samo da bi generirali što više aktivnosti na svojim profilima i time privukli što više pratitelja.

Svi su se na početku činili sretnima. Profit *Duckfacea* vrtoglavo je porastao, i nastao je novi fenomen influencera. Ljudi su se osjećali kao dio veće zajednice u kojoj mogu podijeliti sve što im je na umu i povezati se s drugima koji dijele iste nazore.

Čovjek bi pomislio da ovo mora biti virtualni raj.

Prošlomjesečni događaji ukazuju na to da to možda i nije slučaj.





Nakon što je jedan od najpraćenijih korisnika napisao objavu o lokalnoj prodavaonici slatkiša, tvrdeći da muči male zečeve u podrumu, pratitelji *WEnoma* provalili su u trgovinu s namjerom da spase jadne slatkice. Budući da su bili bijesni kad su pronašli samo zalihu lizalica, uništili su trgovinu.

Zbog ovog su događaja ljudi postali oprezniji oko sadržaja koji dijele te stranica i ljudi koje prate. *Duckface*. Međutim, neki su zaključili da su pratitelji (i novac) važniji.






Kojoj ti skupini pripadaš?

SADRŽAJ IGRE

Vijesti

- 10  Kartice Vijesti
- 10  Kartice Vijesti
- 10  Kartice Vijesti
- 10  Kartice Vijesti
- 6 kombo Kartice Vijesti

Pratitelja

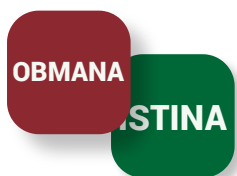
- 5  Pratitelja
- 5  Pratitelja
- 5  Pratitelja
- 5  Pratitelja
- 6  Pratitelja
- 6 Kombo Pratitelja

Akcije

- 10 Provjera činjenice
- 4 Stani i razmisli
- 4 Pao iz naklonosti
- 4 Prijatelji i obitelj
- 2 Glas razuma
- 16 Izvorni sadržaj

Događaja

- 1 Robotska prevara
- 1 Nitko više ne zna što učiniti
- 1 Poziv za buđenje
- 1 Nagrade za kreatore sadržaja
- 1 Novi javni diskurs
- 1 Jučerašnje vijesti
- 4 Nema više obmana
- 4 Bolji sadržaj negdje drugdje



10 Obostrani žetoni
Obmane/činjenice



40 Žetoni
Vjerodostojnosti




1 Žeton
Aktivnog igrača

O ČEMU SE RADI U IGRI

Igrači preuzimaju ulogu ljudi koji koriste platformu društvenih mreža - Duckface. Dijele Vijesti ili stvaraju vlastiti izvorni sadržaj s ciljem privlačenja Pratitelja.

Doduše, budi oprezan kakav sadržaj dijeliš! Dijeljenje neistinitih informacija može te koštati Vjerodostojnosti, a i pratitelja. Jer tko bi htio pratiti nekoga tko ga obmanjuje, zar ne?

- Igra je predviđena za 3 - 4 igrača.
- Cilj svakog igrača: Do kraja igre steći najviše **Pratitelja** i pritom zadržati **Vjerodostojnost**.
- Igrači imaju **Vjerodostojnost** (osnovna vrijednost 4), na koju utječu (+/-) razne radnje u igri. Pratiš svoju **Vjerodostojnost** koristeći tokene  **Vjerodostojnosti**.
- PETLJA IGRE: Igrači pokušavaju pridobiti **Pratitelje** dijeljenjem **Vijesti** ili stvaranjem **Izvornog sadržaja** s temama relevantnim za interese određenih **Pratitelja**, dok pokušavaju zadržati **Vjerodostojnost**. Igrači utječu na igru i ostale igrače koristeći kartice **Radnje** i **Događaja**.
- Zapamti: Ovo je samo igra. Cilj nije napadati nečije svjetonazore ili nekoga ismijavati.

ANATOMIJA KARTICA

Kartice Vijesti

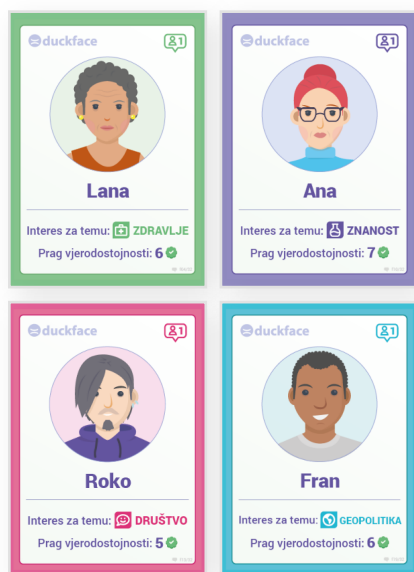


Glavna sastavnica igre koju igrači koriste za stjecanje **Pratitelja**. **Vijesti** mogu biti činjenice ili obmana.

Teme Vijesti:



Kartice Pratitelja



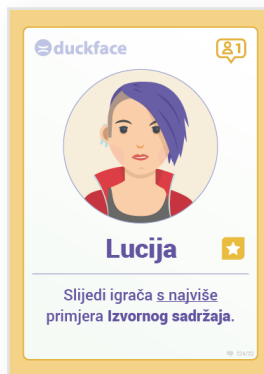
Pratitelji su ključni "resurs" koji igrač pokušava steći tijekom igre. Da bi stekli **Pratitelje**, igrači moraju dijeliti **Vijesti** ili stvarati **Izvorni sadržaj** na temu koja je relevantna za interese **Pratitelja**.

- **Interes za temu - Pratitelja** će steći igrač koji u tom trenutku ima najveći broj podijeljenih **Vijesti** i **Izvornog sadržaja** koji sadrži temu zanimljivu određenom **Pratitelju**. Ako je rezultat neriješen, **Pratitelja** dobiva igrač s najviše **Vjerodostojnosti**.
- **Prag vjerodostojnosti** - Ako je **Vjerodostojnost** igrača niža od ove vrijednosti, taj **Pratitelj** neće pratiti tog igrača, čak i ako je ispunjen uvjet teme.



Kombo Pratitelji

Posebna vrsta **Pratitelja**. Prati igrača koji ima najveću kombiniranu količinu podijeljenih **Vijesti** i **Izvornog sadržaja** o temama koje zanimaju **Pratitelja**.



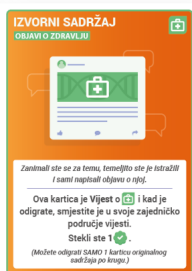
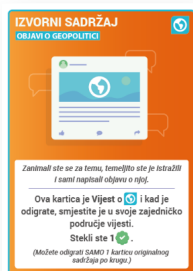
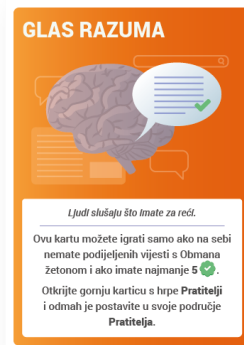
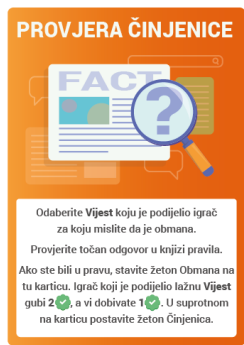
Posebni Pratitelji

Posebna vrsta **Pratitelja**. Kartice ovog **Pratitelja** imaju različite uvjete za praćenje igrača. Nemaju određenu temu koja ih zanima i nemaju prag Vjerodostojnosti.

Akcijske kartice

Igrači vuku ove kartice iz špila **Akcijske Kartice** na početku njihovog reda. Igrači ne pokazuju **Akcijske Kartice** ostalim igračima. Ove kartice utječu na igru na određeni način koji piše na samoj kartici. Jednom kada njihov učinak prestane, stavljaju se na hrpu odbačenih kartica, koja se nalazi pored špila **Akcijske Kartice**. Tijekom poteza, igrači mogu odigrati onoliko **Akcijskih Kartica** koliko žele.

U slučaju da na hrpi više nema **Akcijskih Kartica**, sve već odigrane **Akcijske Kartice** (na hrpi odbačenih kartica) međusobno se mijesaju i čine novi špil.



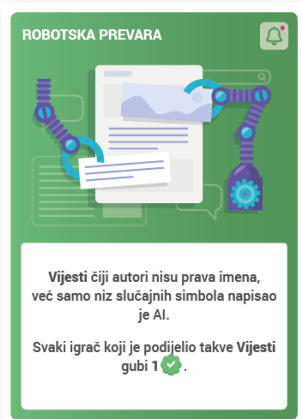
Kartice Izvorni sadržaj

Posebna vrsta **Kartice Radnje**. Ako odigra ovu karticu, igrač stvara **Izvorni sadržaj** o određenoj temi.

- Kad se odigra ova kartica, ona se odmah stavlja u područje igračevih podijeljenih **Vijesti** (ispred igrača), a do kraja igre promatra je se kao **Vijesti** o temi zadane kartice.
- Za razliku od uobičajenih Kartica **Vijesti**, to nikada nisu obmane (jer prije nego što ih je objavio, igrač je temeljito istražio temu!)
- Igrač može odigrati samo 1 karticu **Izvornog sadržaja** po potezu.



Kartice Događaj




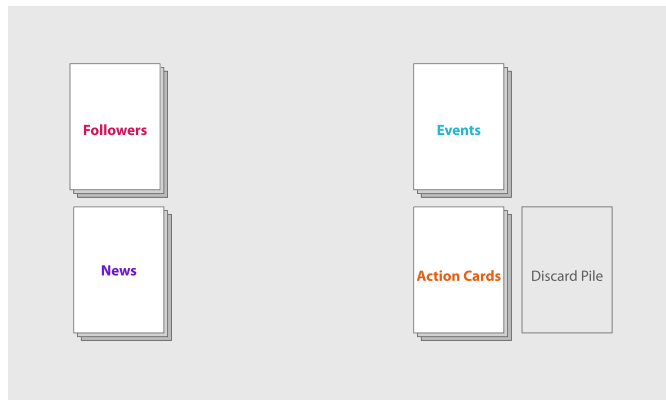
U svakom krugu, Aktivni igrač otkriva jednu Karticu **Događaja** svim igračima i njezin učinak odmah prestaje. Nakon što učinak Kartice **Događaja** prestane, uklonite je iz igre (na primjer, vratite u kutiju).

Savjet

U slučaju da vas zanima lakša i kraća igra, možete u potpunosti izostaviti Kartice **Događaja** i igrati bez njih.

POSTAVLJANJE I POČETAK IGRE

- Promiješajte sve kartice **Vijesti**, **Pratitelj**, **Radnja** i **Događaj** (odvojeno) i postavite ih na stol kao na slici.
- Ostavite malo prostora pored hrpe **Akcijskih Kartica** za hrpu odbačenih kartica.
- Svi igrači dobivaju 4 tokena  **Vjerodostojnosti**
- Igrač koji je posljednji objavio nešto na društvenim mrežama igra prvi (dobiva **token Aktivnog igrača**). Igra se nastavlja u smjeru kazaljke na satu.
- Zatim, počevši od **Aktivnog Igrača**, svaki igrač vuče 2 **Akcijske kartice**.
- Sad ste spremni za igru!



IGRANJE IGRE

Svaki krug slijedi isti redoslijed koraka kao što je opisano.

- 1 Vuci Akcijsku karticu**
Na početku svakog kruga, svaki igrač vuče **Akcijsku karticu** iz špila **Kartice Akcije**.
- 2 Odigraj Akcijske Kartice**
Svaki igrač može odigrati koliko god **Akcijskih Kartica** želi. Aktivan Igrač ide prvi, zatim ga slijede ostali igrači u smjeru kazaljke na satu.
- 3 Otkrij Kartice Vijesti**
Broj kartica **Vijesti** otkriva se s vrha kategorije **Vijesti** sukladno broju igrača. Ako 3 igrača igraju, 3 kartice **Vijesti** se uvijek otkrivaju tijekom ovog koraka. Ako su u pitanju 4 igrača, onda 4 kartice.
- 4 Podijeli Kartice Vijesti**
Počevši od **Aktivnog igrača**, svaki igrač može odabrati jednu od otkrivenih Kartica **Vijesti** i „podijeliti“ je tako što će je uzeti i smjestiti u svoje područje Podijeljenih **Vijesti** (ispred njih). Ako se igraču ne sviđa nijedna od otkrivenih Kartica **Vijesti**, ne moraju ih podijeliti. Kartice **Vijesti** koje nije podijelio nijedan igrač ostaju otkrivene kraj kategorije Kartica **Vijesti** i mogu se podijeliti tijekom kasnijih krugova.
- 5 Otkrij Kartice Pratitelj**
Broj kartica **Pratitelj** otkriva se s vrha hrpe **Pratitelji** sukladno broju igrača. Ako 3 igrača igraju, 3 kartice **Pratitelj** se uvijek otkrivaju tijekom ovog koraka. Ako su u pitanju 4 igrača, onda 4 kartice.
- 6 Stekni Pratitelje**
Svaki igrač provjerava je li zadovoljio uvjet Područja interesa, Praga vjerodostojnosti ili Posebne uvjete za bilo kojeg od otkrivenih **Pratitelja**. Ako jest zadovoljio, „steći će“ **Pratitelja**, uzeti ga i staviti ispred sebe.

SLIJED KRUGA

- 1 Vuci Akcijsku karticu**
- 2 Odigraj Akcijske Kartice**
- 3 Otkrij Kartice Vijesti**
- 4 Podijeli Kartice Vijesti**
- 5 Otkrij Kartice Pratitelj**
- 6 Stekni Pratitelje**
- 7 Otkrij i razriješi Karticu Događaj**
- 8 Proslijedi token Aktivnog igrača**

- Ako uvjete određenog **Pratitelja** nije zadovoljio nijedan od igrača, **Pratitelj** nije uvjeren i ostaje otkriven pored kategorije **Pratitelji**.
- Ako uvjete određenog **Pratitelja** ispunjava više Igrača (više Igrača ima jednak broj podijeljenih **Vijesti** o temi koja zanima **Pratitelja** i njihova je **Vjerodostojnost** iznad praga Vjerodostojnosti), **Pratitelj** prati Igrača s većom **Vjerodostojnošću**. Ako je i dalje izjednačeno, **Pratitelj** nije uvjeren i ostaje otkriven pored kategorije **Pratitelji**.

7 Otkrij i razriješi Karticu Događaj

Aktivan igrač otkriva karticu **Događaj** sa hrpe Kartica **Događaj** svim igračima i njezin učinak odmah prestaje. Ako igrate bez kartica **Događaja**, zanemarite ovaj korak.

8 Proslijedi token Aktivnog igrača i započni novi krug.

Aktivan igrač prosljeđuje token Aktivnog igrača sljedećem igraču (u smjeru kazaljke na satu) i počinje novi krug.

KRAJ IGRE

Igra za tri igrača

Igra završava nakon 9 krugova.

- Drugim riječima, kad je svaki igrač imao token **Aktivnog igrača** 3 puta.

Igra za četiri igrača

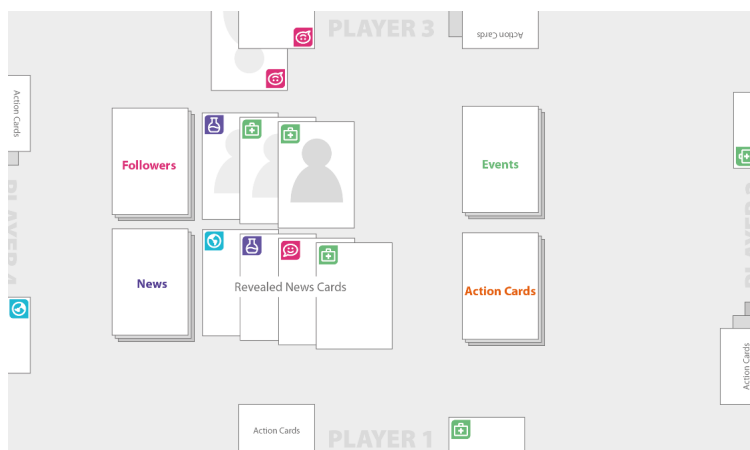
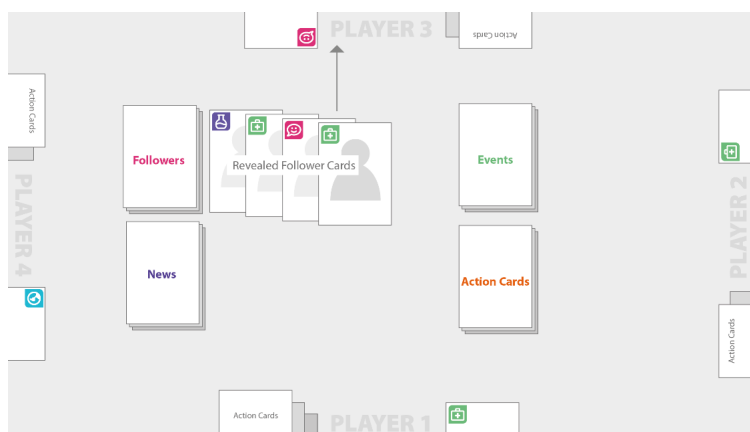
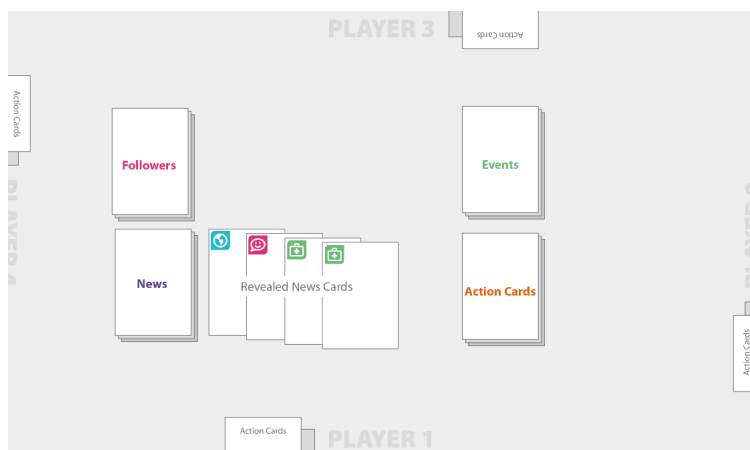
Igra završava nakon 8 krugova

- Drugim riječima, kad je svaki igrač imao token **Aktivnog igrača** 2 puta.

TKO POBJEĐUJE?

- Igrač s najvećim brojem **Pratitelja** do kraja igre pobjeđuje.
- Ako više igrača ima jednak broj **Pratitelja**, igrač s najviše **Vjerodostojnosti** pobjeđuje.
- Ako je i dalje izjednačeno među bilo kojim brojem igrača, igra završava neriješenim rezultatom.

SAMPLE GAMEPLAY



OGLEDNA IGRA

- Svaki igrač vuče **Akcijsku karticu** iz špila **Kartice Akcija**.
- Svaki igrač može odigrati **Akcijskih kartica** koliko god želi. **Aktivan igrač** ide prvi te ga slijede ostali igrači u smjeru kazaljke na satu.
- 4 kartice **Vijesti** otkrivaju se s vrha kategorije **Vijesti** (budući da se igra u ovom primjeru igra s četiri igrača).
- **Aktivan igrač** bira karticu **Vijesti** koju želi „podijeliti“. Ostali igrači slijede (u smjeru kazaljke na satu).
- 4 **Pratitelja** otkrivaju se s vrha špila **Pratitelji**.
- Igrač 1 i 2 su izjednačeni za većinu **Vijesti** pa ovi **Pratitelji** nisu uvjereni.
- Jedan **Pratitelj** pripada igraču 3 jer je on jedini s **Vijestima**.
- **Pratitelj** zainteresiran za **Događaji** ostaje neuvjeren.
- **Aktivan igrač** otkriva karticu **Događaj** s vrha špila **Događaji**. Igrači zajedno razrješavaju učinak karte.
- **Aktivan igrač** prosljeđuje token Aktivnog igrača sljedećem igraču (u smjeru kazaljke na satu) i počinje novi krug.

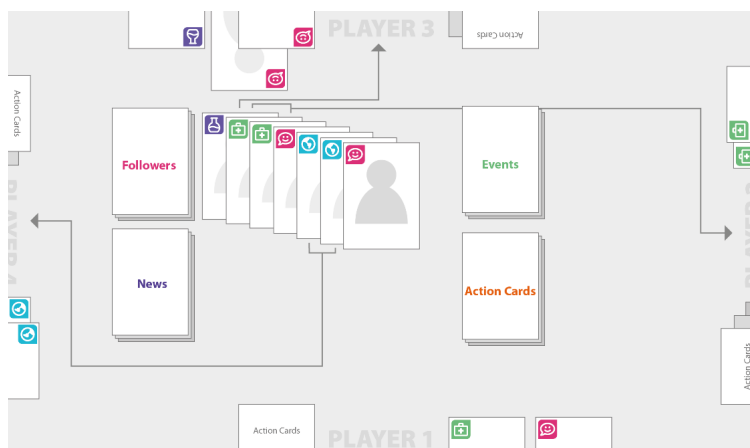
Krug 2





- Svaki igrač vuče **Akcijsku Karticu** iz špila **Kartica Akcija**.
- Svaki igrač može odigrati koliko god **Kartica Akcije** želi, počevši od Igrača 2, koji je sad **Aktivni Igrač**.
- 4 kartice **Vijesti** otkrivaju se s vrha špila **Vijesti**.
- Počevši od **Aktivnog Igrača**, Igrači biraju **Vijesti** koje žele "podijeliti".

PRAVILA IGRE

version 1.0


























follow me



- 4 nova **Pratitelja** otkrivaju se s vrha špila **Pratitelja**.
- Budući da Igrač 2 ima najviše podijeljenih **Vijesti** o , ovi **Pratitelji** idu njemu.
- Igrač 3 podijelio je **Vijesti** iz , tako da **Pratitelj** koji prethodno nije bio uvjeren ide njemu.
- Igrač 4 ima najviše **Vijesti** o , pa ovi **Pratitelji** idu njemu.
- Igrači 1 i 3 izjednačeni su za većinu **Vijesti** o , pa novi **Pratitelji** ostaju neuvjereni.

JESU LI OVE VIJESTI OBMANA ILI ISTINA?

	Šokantna izjava medicinske sestre iz Gane: Ebola nije stvarna!	OBMANA
	Čudesna kombinacija limuna i sode bikarbone je 10 tisuća puta jača od kemoterapije!	OBMANA
	Šokantna izjava medicinske sestre iz Gane: HIV virus nije stvaran!	OBMANA
	Šokantna izjava medicinske sestre iz Gane: Svinjska gripa nije stvarna!	OBMANA
	Njemački znanstvenici tvrde da za 200 godina više neće biti plavokosih ljudi	OBMANA
	Recept starih Rimljana za izbjeljivanje zubi? Urin!	ISTINA
	Mladi Nijemac doživljava epileptične napade kad pokušava riješiti Sudoku	ISTINA
	"Zombi" geni? Nakon smrti, neki geni ožive u mozgu	ISTINA
	Čovjek je umro nakon što ga je pas lizao	ISTINA
	4 znojne pčele pronađene su u oku Tajvanke kako se hrane suzama	ISTINA
	Britanski su znanstvenici stvorili boju s indikatorom urina koja mijenja boju vode kada u njoj ima urina	OBMANA
	Video koji prikazuje okultni ritual koji se događa u CERN-u! Otvaraju li vrata pakla?!	OBMANA
	Bliži li sesmak svijeta? Lutajući nestašni planet na putu prema Zemlji	OBMANA
	Chemtrails - kemijski tragovi aviona! Truju li nas avioni koji lete našim nebom?	OBMANA
	Voda se uskovitla drugačije kada ju puštate u Australiji i Europi	OBMANA
	Znanstvenici koji su proučavali žohare postali su alergični na prethodno mljevenu kavu	ISTINA
	Ljudi nisu sigurni jesu li plamenci više uopće stvarni	ISTINA
	DNK čovjeka i banane gotovo je 60% identična	ISTINA
	Presavijanje lista papira moglo bi nas dovesti do Mjeseca	ISTINA
	Jeste li ljubitelj Skrillexa? Komarci očito nisu	ISTINA
	Svaki muškarac u Sjevernoj Koreji prisiljen je na istu frizuru kao Kim Jong-Un	OBMANA
	Postoji li Finska zapravo? Mnogi ne misle tako	OBMANA
	Rihanna - princeza Illuminata	OBMANA
	Kina: Nisu pronađeni tragovi navodnog američkog slijetanja na Mjesec	OBMANA
	Zavjeru oko Zemljine kugle organizirala je NASA. Evo dokaza!	OBMANA
	Albert Einstein zamalo je postao drugi izraelski predsjednik	ISTINA
	Jeste li znali da se na Antarktiku nalazi Lenjinovo poprsje?	ISTINA

	Rat između Rusije i Japana se nastavlja	ISTINA
	Kina je zabranila Winnieja Pooha zbog ljudi koji se sprdaju s predsjednikom	ISTINA
	Jednorog je nacionalna životinja u Škotskoj	ISTINA
	Šokantno !!! Medvjedi NE postoje! Izmišljeni su kako bi se turisti držali pješačkih staza!	OBMANA
	Odličan ljetni posao! 'Podizač pingvina' prava je stvar	OBMANA
	Microsoft je vlasnik patenta "666", koji uključuje umetanje mikročipova u ljude	OBMANA
	Kineski zid jedini je objekt koji je čovjek napravio koji je vidljiv iz svemira	OBMANA
	TV emisija "Simpsonovi" predviđela je izbijanje koronavirusa 2020. u epizodi iz 1993. godine	OBMANA
	Internetska baza podataka koja će vam reći jeste li bili čipirani i koji je vaš osobni broj	ISTINA
	Nepokvarene staklenke meda stare 3000 godina pronađene u iskapanjima egipatskih grobnica	ISTINA
	Češki "Jedi vitezovi" traže službeno priznanje	ISTINA
	Umjesto BDP-a, ova zemlja mjeri sreću	ISTINA
	Inicijativa za slanje 'ravnozemljaša' u svemir	ISTINA
	 Zahvaljujući otkrićima s mRNA cjepivima, cjepivo protiv raka više nije znanstvena fantastika	ISTINA
	 Mislite li da je putovanje uvjetovano cijepljenjem uzrokovano COVID-19? Vi ste u krivu.	ISTINA
	 Zabrinuti ste zbog svoje bake koja se osjeća usamljeno tijekom zaključavanja? Pokušajte joj nabaviti robotskog psa	ISTINA
	 Skrivena istina: Klimatske promjene samo su kineska propaganda!	OBMANA
	 Zbog lockdown-a povezanog s pandemijom, dupini i labudovi vraćaju se u kanale Venecije	OBMANA
	 Tko vuče konce u svijetu?	OBMANA