

„Kto ma władzę - rządzi.
A kto ma Czwartą Władzę,
- rozdaje karty!”

CZWARTA WŁADZA

INSTRUKCJA GRY

Do wyborów parlamentarnych zostało tylko pięć tygodni!

Sondaże nie dają wyraźnej przewagi żadnej z partii politycznych. W związku z kryzysem w mediach następuje zmiana na stanowiskach redaktorów naczelnych w najważniejszych tytułach medialnych w Polsce. Niespodziewanie **to właśnie Ty dostajesz szansę na pokierowanie redakcją** w tym gorącym okresie. Będziesz decydować, które newsy nagłaśniać, a które zignorować. To od Ciebie zależeć będzie czy medium, którym kierujesz publikować będzie dziennikarstwo pełne rzetelności i zasad etycznych czy raczej manipulację, propagandę i fałszywe informacje! Musisz uszanować zarówno linię redakcyjną swojego tytułu (tego oczekują odbiorcy!) jak i dbać o wysoki poziom jego wiarygodności i finansów.

Stajesz w obliczu dylematów, w których nie ma łatwych decyzji. Jednak Twoje wybory muszą być lepsze...
...niż te dokonywane przez innych.

Bo tylko zwycięzca zgarnie Czwartą Władzę!

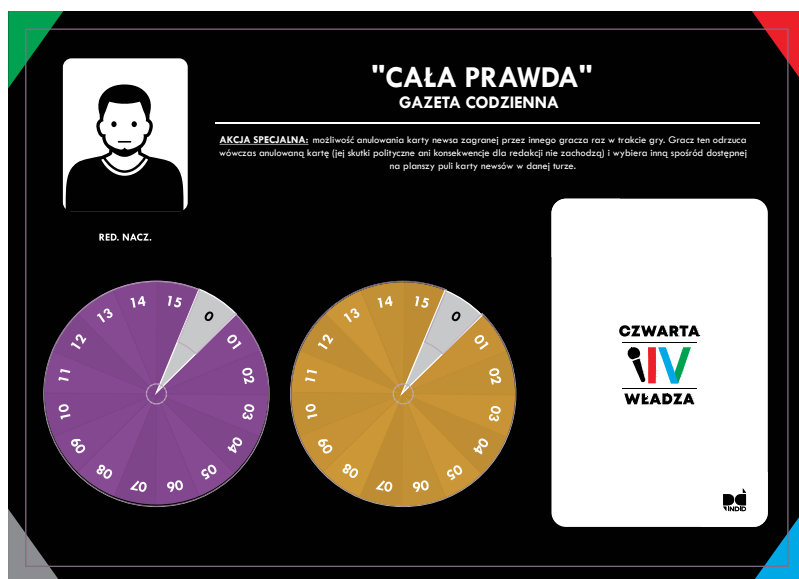
0. Pudełko zawiera:

- a) 1 planszę składaną z 4. kawałków na zasadzie puzzli
- b) 5 Paneli Gracza
- c) 100 kart newsów – przed rozpoczęciem gry należy przetasować
- d) 100 kart pytań – przed rozpoczęciem gry należy przetasować
- e) 5 kart celu
- f) 25 żetonów o wartości „1” Punkt Zwycięstwa
- g) 25 żetonów o wartości „3” Punkty Zwycięstwa
- h) 4 koła pokazujące poziom poparcia dla partii politycznych (zamocowane już na planszy)
- i) 1 koło pokazujące poziom wyborców niezdecydowanych (zamocowane już na planszy)
- j) po 2 koła pokazujące poziomy: finansów i wiarygodności redakcji (zamontowane już na Panelach Graczy) – łącznie 10 w całej grze (5 fioletowych i 5 żółto-złotych)
- k) 1 znacznik Poziomu Debaty Publicznej (mały fioletowy prostokąt z napisem „PDP”) do oznaczania poziomu na torze pośrodku planszy
- l) 4 kości do gry
- m) 1 notesik do odnotowywania wyników w grze
- n) 1 instrukcja

1. PRZYGOTOWANIE DO GRY

- a) Wybór Paneli Graczy.** Na początku gry każdy gracz musi wybrać redakcję medium, w której będzie pełnić funkcję Redaktora Naczelnego. Aby to zrobić każdy powinien zapoznać się ze wszystkimi Panelami Graczy. Pierwszego wyboru dokonuje najmłodszy gracz, a potem, po kolei, coraz starsi gracze wybierają kolejne – odpowiadające im – pozostałe redakcje medialne (Panele Graczy). Warto zwrócić uwagę, że każdy Panel posiada inną właściwość (akcję specjalną), której można użyć raz w trakcie gry.

Panele graczy wyglądają tak:



- b) Wybór Karty Celu.** Każda redakcja medialna posiada swoją linię redakcyjną (programową), czyli po prostu preferuje określone rozwiązania w sferze publicznej, polityce wewnętrznej i zagranicznej państwa, bliżej jej do określonej opcji politycznej, itp., itd. Jako nowy redaktor naczelny decydujesz o tym, jaka będzie linia redakcyjna Twojego medium poprzez wybór Karty Celu. To na niej zawarte zostały także informacje, dzięki którym będziesz wiedzieć jak gromadzić punkty zwycięstwa. **To właśnie Gracz, który zgromadzi na koniec gry najwięcej Punktów Zwycięstwa wygrywa grę!**

Zwróć uwagę, że, pośród Kart Celu bliskich konkretnym opcjom politycznym (czerwona, zielona, niebieska i czarna), jest też jedna karta „Bezstronnego dziennikarstwa, tzw. symetryzm” (szara). Jeśli ją wybierzesz, Twoim celem nie będzie wspieranie jakiejś konkretnej opcji politycznej, a dbanie o jak najwyższy Poziom Debaty Publicznej, frekwencję wyborczą i brak zdecydowanego zwycięzcy (hegemonia) w wyborach parlamentarnych.

Karta bezstronnego dziennikarstwa musi znaleźć się w grze – jeden z Graczy musi ją wybrać!

Należy pamiętać, że bycie bezstronnym dziennikarzem ma swoje istotne utrudnienie. Za każdą zagraną Kartę Newsa, która obniża wiarygodność (i tym samym Poziom Debaty Publicznej) Bezstronnemu Dziennikarzowi (i tylko jemu!) **odejmuje się 1 pkt zwycięstwa** (bardziej szczegółowe informacje w tym temacie w dziale „Przebieg rozgrywki”). Karty Celu wyglądają tak:



Wyboru Kart Celu dokonuje się w kolejności **odwrotnej** do wyboru Paneli Gracza – zaczyna ten gracz, który wybierał go jako ostatni. Następnie kolejni gracze po kolei – aż do najmłodszego gracza – wybierają swoje Karty Celu. Po zakończeniu wyboru upewnijcie się, że jeden/a z Was wybrał/a kartę „Bezstronnego dziennikarstwa”. Bez niej niemożliwe jest rozpoczęcie gry! Kiedy już każdy z Graczy wybierze swoją kartę celu, kładzie ją wierzchem do góry na stosownym miejscu panelu Gracza, tak, żeby była widoczna dla innych Graczy. Najlepiej, żeby przed rozpoczęciem pierwszej rozgrywki każdy Gracz odczytał swoje cele z Karty Celu.

c) Ustalenie początkowego poparcia dla partii politycznych. Dla

uproszczenia, w grze „Czwarta Władza” funkcjonują cztery partie polityczne:

Partia Czerwona – kojarząca się z partią lewicową, wrażliwą społecznie, wspierającą udzielanie świadczeń socjalnych najbardziej potrzebującym, popierająca postulaty osób LGBT, itp. Wśród przedstawicieli tej partii są osoby z przeszłością komunistyczną wśród jej liderów.

Partia Niebieska – kojarząca się ze środowiskiem liberalnym, wspierającym przedsiębiorców, entuzjastyczna względem UE i opowiadająca się za obniżeniem podatków.

Partia Zielona – kojarząca się ze środowiskiem wiejskim, wspierająca gospodarstwa rolne, dopłaty z UE dla rolników i ludzi zamieszkujących tereny wiejskie.

Partia Czarna – kojarząca się ze środowiskiem konserwatywnym, wspierająca tradycyjne, katolickie wartości, twardo negocjująca z UE, akcentująca wartość polskiej rodziny.

Początkującym Graczom zalecamy wariant uproszczony ustalania początkowych poziomów poparcia, polegający na tym, że każda partia polityczna ma na początku gry 15%, a poziom początkowy niezdecydowanych wyborców wynosi 40% (suma wszystkich kół zawsze i na każdym etapie gry musi wynosić 100%).

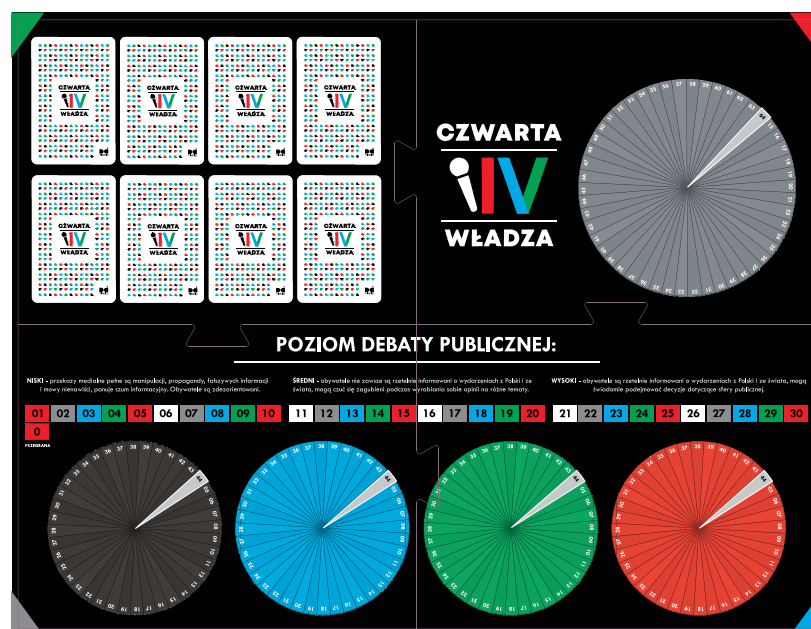
Bardziej doświadczonym graczom zalecamy wariant bardziej losowy, opisany poniżej:

Względem każdej partii politycznej (nawet niewspieranej przez któregośkolwiek z Graczy – redaktorów naczelnych mediów) należy rzucić czterema kośćmi (🎲🎲🎲🎲), a ich suma wyznacza początkowy poziom procentowy poparcia społecznego dla każdej z nich. Należy to odzwierciedlić na każdym kolorowym kole znajdującym się w dolnej

części planszy. Liczby na kołach odzwierciedlają procent osób, które chcą głosować na daną partię – zupełnie jak w sondażach. Następnie sumę poparcia dla wszystkich 4. partii należy odjąć od 100 i tę różnicę odzwierciedlić na kole szarym (prawy górny róg planszy), które pokazuje poziom wyborców niezdecydowanych. Te osoby nie chcą po prostu głosować na którąkolwiek z dostępnych partii politycznych. To oni zostaną w domu podczas wyborów (czyli po ostatniej rozegranej turze)!

Przykład: dla **Partii Czerwonej** wynik rzutu czterema kostkami, to odpowiednio: 6, 5, 5, 1, czyli łącznie **17**. Następnie kolejny gracz rzuca dla **Partii Niebieskiej** wynik: 4, 3, 3, 2, co daje łącznie **12**. Kolejny gracz rzuca, aby ustalić poparcie początkowe dla **Partii Zielonej**: 6, 6, 5, 4, co równa się **21**. Z kolei dla **Partii Czarnej** rzut czterema kośćmi wygląda następująco: 5, 4, 3, 2, co daje wynik **14**. A zatem początkowy poziom poparcia partii politycznych prezentuje się następująco: Partia Zielona – 21% poparcia (odzwierciedlamy na kole zielonym), Partia Czerwona – 17% (odzwierciedlamy na kole czerwonym), Partia Czarna – 14% (odzwierciedlamy na kole czarnym), Partia Niebieska – 12% (odzwierciedlamy na kole niebieskim). W sumie poparcie dla wszystkich partii wynosi: $21\% + 17\% + 14\% + 12\% = 64\%$. Do 100% brakuje jeszcze 36% i to właśnie jest poziom wyborców niechętnych do głosowania na którąkolwiek z partii. Należy zatem na kole szarym (górny prawy róg planszy) ustawić wynik początkowy 36 ($100 - 64 = 36$).

Układ planszy, na którym odwzorowujemy stany początkowe poparcia dla partii politycznych i wyborców niezdecydowanych, a następnie toczymy rozgrywkę, wygląda tak:



Nie ma większego znaczenia to który Gracz dla której partii politycznej rzuca kośćmi aby ustalić jej początkowy wynik. Jednak dla „higieny rozgrywki” proponujemy, aby każdy gracz rzucał dla tej partii, którą wspiera jego/jej redakcja. Gracz który posiada Kartę Celu „Bezstronnego Dziennikarstwa” może rzucać dla dowolnej partii lub – jeśli tak zechcą Gracze – dla wszystkich. Wyników rzutów kością, co do zasady, nie wolno powtarzać! Nawet jeśli poparcie dla partii, którą chcemy wspierać będzie bardzo niskie. Powtórzenie rzutów (wszystkich niezbędnych dla ustalenia początkowego poziomu poparcia dla partii politycznych) jest konieczne jedynie, jeśli po dodaniu wyników wszystkich partii politycznych (czyli po 4 rzutach 4. kośćmi) okaże się, że suma poparcia ich wszystkich jest wyższa niż 85 lub niższa niż 37. Wówczas niemożliwe byłoby odzwierciedlenie poziomu wyborców niezdecydowanych (koło szare posiada zakres 15-64). Sytuacja, o której tu mowa, jest skrajnie nieprawdopodobna, ale może się zdarzyć, ponieważ matematyka lubi czasem zaskakiwać ;)

Przykład: dla *Partii Czerwonej* wynik rzutu czterema kostkami, to odpowiednio: 6, 5, 5, 6, czyli łącznie **22**. Następnie kolejny gracz rzuca dla *Partii*

Niebieskiej wynik: 6, 3, 5, 6, co daje łącznie **20**. Inny gracz rzuca, aby ustalić poparcie początkowe dla *Partii Zielonej*: 6, 6, 5, 6, co równa się **23**. Z kolei dla **Partii Czarnej** rzut czterema kośćmi wygląda następująco: 6, 4, 6, 6, co daje wynik **22**. A zatem początkowy poziom poparcia partii politycznych prezentuje się następująco: *Partia Zielona* – 23% poparcia (odzwierciedlamy na kole zielonym), *Partia Czerwona* – 22% (odzwierciedlamy na kole czerwonym), **Partia Czarna** – 22% (odzwierciedlamy na kole czarnym), *Partia Niebieska* – 20% (odzwierciedlamy na kole niebieskim). W sumie poparcie dla wszystkich partii wynosi: $23\% + 22\% + 22\% + 20\% = 87\%$. Do 100% brakuje jeszcze 13% i to właśnie powinien być poziom wyborców niechętnych do głosowania na którąkolwiek z partii. Należałoby zatem na kole szarym ustawić wynik początkowy 13 ($100 - 87 = 13$), jednak nie jest to możliwe, ponieważ koło szare ma minimalny poziom 15. Trzeba zatem powtórzyć od początku całą procedurę ustalania początkowych poziomów poparcia dla partii politycznych: 4 x 

Tak samo należałoby zrobić, gdyby po ustaleniu początkowych poziomów poparcia dla partii politycznych na kole szarym trzeba było zaznaczyć liczbę wyższą niż 64.

Końcowy wynik, po rozegraniu wszystkich pięciu tur, odzwierciedlony na kołach na planszy pokazuje ile procent zdobyła każda z partii w wyborach parlamentarnych, a ile procent społeczeństwa nie głosowało w ogóle (koło szare).

- d) Prawie wszystko gotowe!** Aby rozpocząć grę wystarczy już tylko ustawić początkowe poziomy dla wskaźników redakcji i Poziomu Debaty Publicznej. Każdy gracz na swoim Panelu Gracza ma dwa koła: poziom wiarygodności redakcji (fioletowe) i poziom finansów redakcji (żółto-złote). Oba należy na początku ustawić u każdego z graczy na poziomie **5**. Jeśli zaś chodzi o znacznik Poziomu Debaty Publicznej (mały kartonik o

następującym wyglądzie: **PDP**), to ustawiamy go na torze pośrodku planszy również **na polu nr 5**.

Tor poziomu debaty publicznej wygląda następująco (kolory tła numerków są jedynie ozdobą – nie mają znaczenia dla rozgrywki):

POZIOM DEBATY PUBLICZNEJ:																													
NISKI – przekazy medialne pełne są manipulacji, propagandy, fałszywych informacji i mowy nienawiści, panuje szum informacyjny. Obywatele są zdezorientowani.										ŚREDNI – obywatele nie zawsze są rzetelnie informowani o wydarzeniach z Polski i ze świata, mogą czuć się zagubieni podczas wyrażania sobie opinii na różne tematy.										WYSOKI – obywatele są rzetelnie informowani o wydarzeniach z Polski i ze świata, mogą świadomie podejmować decyzje dotyczące sfery publicznej.									
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
0																													

Warto zwrócić uwagę na przedziały: 1-10 (Niski), 11-20 (Średni), 21-30 (Wysoki). W zależności od tego w którym z nich znajduje się znacznik **PDP**, taki jest obecny stan debaty publicznej w rozgrywce (początkowo na „5”). Ma on znaczenie przede wszystkim dla Gracza posiadającego Kartę Celu „Bezstronnego Dziennikarza” (im wyższy, tym lepiej dla niego). Dlatego pozostali Gracze – w miarę możliwości – będą zapewne próbować obniżać poziom PDP, żeby utrudnić zwycięstwo bezstronnemu dziennikarzowi.

2. PRZEBIEG ROZGRYWKI

Sama rozgrywka odzwierciedla sytuację polityczną na 5 tygodni¹ przed wyborami parlamentarnymi, gdzie każdy tydzień oznacza jedną turę gry. Znając bieżący poziom poparcia dla partii politycznych (odzwierciedlony na kołach na dole planszy), to od Twoich decyzji jako Redaktora Naczelnego zależy który news będzie przez Twoją redakcję najmocniej nagłośniony w ciągu danego tygodnia – zagrywana jest jedna karta na turę przez jednego Gracza. Zagrane karty wpływają (oddziałują) na zmianę poziomów poparcia dla partii politycznych, ale także na poziom wiarygodności i finansów Twojej redakcji (wszystko odzwierciedlane jest na stosownych kołach: na planszy i na Panelach Graczy).

¹ W przypadku doświadczonych graczy okres ten można wydłużać do 8 tygodni (tur).

Każda tura składa się z dwóch faz:

- **faza newsów**
- **faza pracy redakcyjnej,**

które wzajemnie się przeplatają. W istocie w fazie newsów każdy z Graczy po prostu wybiera jedną z ośmiu dostępnych na planszy Kart Newsów, leżących odkrytych wierzchem na planszy, a następnie zagrywa ją, czyli rozpatruje wszystkie konsekwencje, które znajdują się na dolnych, kolorowych boxach karty, co powoduje uaktualnianie poziomów na kołach na planszy oraz na panelach graczy, a także na torze Poziomu Debata Publicznej.

Po tym jak wszyscy gracze zagrają wybrane przez siebie Karty Newsów i ewentualnie wykorzystają akcję specjalną zapisaną na Panelu Gracza, przechodzimy do fazy pracy redakcyjnej, która jest w istocie quizem. **W grze jest w sumie 5² tur**, z których każda składa się z jednej fazy newsów i jednej fazy pracy redakcyjnej. Oznacza to, że w sumie każdy z graczy – co do zasady – powinien zagrać 5 kart newsów i odpowiedzieć na 5 pytań (może to zostać zmienione jedynie za pomocą użycia akcji specjalnej zapisanej na panelu Gracza).

- a) Faza newsów.** Na początku gry należy bardzo dokładnie przetasować dostępną talię Kart Newsów. Potem, na początku każdej fazy newsów należy wyłożyć 8 Kart Newsów, które układane są wierzchem do góry (jawnie) w odpowiednich miejscach na planszy (jej lewy górny fragment). Wybór Karty Newsa do zagrania rozpoczyna najmłodszy Gracz, a następnie wybierają kolejne osoby po jego lewej stronie. W każdej z kolejnych tur wybór Karty Newsa rozpoczyna kolejny Gracz po lewej stronie od Gracza, który wybierał jako pierwszy w poprzedniej turze. Każdy z Graczy może zagrać tylko 1. Kartę Newsa w fazie, chyba, że korzysta z właściwości panelu gracza (akcji specjalnej) raz w trakcie gry.

2 W przypadku doświadczonych graczy okres ten można wydłużać do 8 tur.

Karty Newsów wyglądają tak:



Karty Newsów dzielą się na 8 różnych kategorii. Cztery z nich, to tzw. dziennikarstwo etyczne – podwyższające poziom wiarygodności redakcji oraz Poziom Debaty Publicznej, a cztery pozostałe, to dziennikarstwo nieetyczne – obniżające poziom wiarygodności redakcji oraz Poziom Debaty Publicznej. Karty dziennikarstwa etycznego są z następujących kategorii:

- „Rzetelne dziennikarstwo”
- „Rzetelny reportaż”
- „Pogłębiona analiza”
- „Dziennikarstwo śledcze”

Każda z Kart Celu wspierających którąś z opcji politycznych premiuje gromadzenie Kart Newsów głównie z jednej z powyższych kategorii w celu nr 4. Dlatego ważne jest zwracanie uwagi na to, którą z kategorii kart się zagrywa.

Karty dziennikarstwa nieetycznego są z następujących kategorii:

- „Zmanipulowana treść”
- „Treść propagandowa”

- „Treść tabloidowa”
- „Fake news”

Używanie kart z tych kategorii nie jest premiowane na Kartach Celu, jednak obniżają one Poziom Debaty Publicznej i podwyższają poziom finansów redakcji, co sprawia, że ich używanie jest w zasadzie nieuniknione. Zwłaszcza w celu zmniejszenia szans na zwycięstwo Gracza posiadającego Kartę Celu „Bezstronnego dziennikarza”. Gracz ten powinien unikać zagrywania kart z kategorii nieetycznego dziennikarstwa, ponieważ za każdą zagraną kartę tego typu odejmuje mu się -1 punkt zwycięstwa na koniec gry.

Karty Newsów oddziałują na sytuację polityczną w Polsce, czyli poparcie procentowe dla konkretnych partii, np. +1 dla Partii Czerwonej, -1 dla Partii Niebieskiej, itp. i/lub na poziom wyborców niezdecydowanych (kolor szary). Poziomy tych wpływów są zaznaczone na dwóch górnych boxach u dołu każdej Karty Newsa. Wszystkie zmiany polityczne z Kart Newsów należy zaznaczyć na odpowiednich kołach na planszy:

- Poziom poparcia Partii Czerwonej
- Poziom poparcia Partii Zielonej
- Poziom poparcia Partii Czarnej
- Poziom poparcia Partii Niebieskiej
- Poziom wyborców niezdecydowanych (niegłosujących na żadną z partii)

Pamiętaj, że duże koło szare na górze planszy nie odzwierciedla poziomu poparcia żadnej z partii, tylko pokazuje procentowy poziom wyborców niezdecydowanych. To koło jest szczególnie ważne dla Gracza posiadającego kartę celu „Bezstronnego Dziennikarza”, ponieważ jednym z jego celów jest obniżanie poziomu tych wyborców poniżej 30%.

Karty Newsów – oprócz skutków politycznych – wpływają także na Twoją redakcję: poziomy jej wiarygodności oraz finansów. Są one zaznaczone

na dwóch dolnych *boxach* u dołu każdej Karty Newsa i współgrają z Twoimi dwoma kołami na Panelu Gracza. Wszystkie konsekwencje redakcyjne z Kart Newsów należy zaznaczyć na tych właśnie kołach.

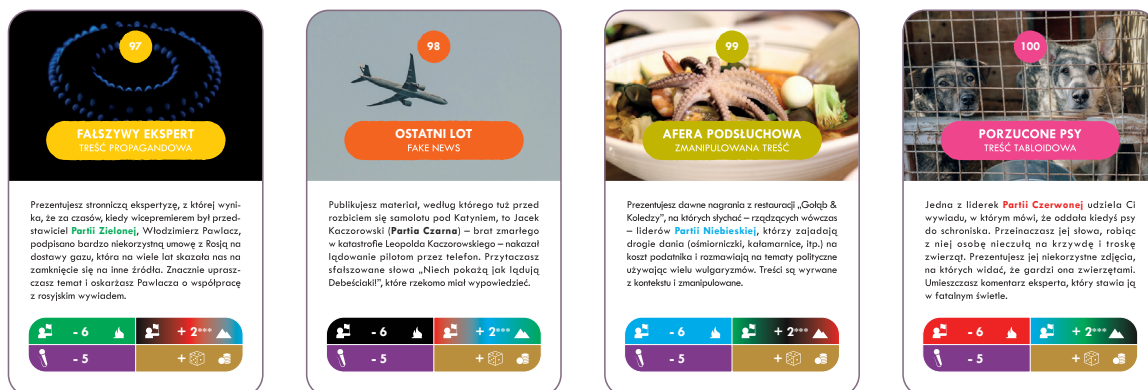
WAŻNE! Dodatkowo zmiany dotyczące wiarygodności Twojej redakcji wpływają także na Poziom Debaty Publicznej, który można znaleźć na torze pośrodku planszy. Czyli przykładowo, jeżeli z Karty Newsa wynika, że masz obniżyć poziom wiarygodności swojej redakcji o -4, to **również o tę samą liczbę punktów** obniżasz Poziom Debaty Publicznej . Tak samo działa to oczywiście w przypadku podwyższania PDP. Jeżeli Gracz zagra Kartę Newsa podwyższającą poziom wiarygodności np. o +2, to o tyle samo podwyższa poziom na torze PDP. Jeżeli na torze osiągnięty zostanie maksymalny poziom (30), to wówczas nic się nie dzieje, ale nie można go bardziej podwyższyć. **Jeżeli zaś osiągnięty zostanie zerowy PDP, to Gracz, który do tego doprowadził przegrywa, a pozostali grają dalej już bez niego.**

WAŻNE! Jeżeli zamiast liczby na którymkolwiek z boxów Karty Newsa znajduje się znak , to należy rzucić **1 raz** kością. Wynik rzutu kością odnosi się zarówno do zysku jak i straty danej partii politycznej (wyznacza wartość zarówno zysku jak i straty, tyle, że raz na plus a raz na minus).

W ostatniej turze gry (czyli ostatnim tygodniu przed wyborami parlamentarnymi) zmiany polityczne z Kart Newsów (górne dwa boxy u dołu karty) się podwajają! Każda z cyfr jest mnożona przez dwa i dopiero przemnożone wyniki odzwierciedlane są na kołach na planszy, ponieważ jest to ostatni, najgorętszy tydzień przed głosowaniem w wyborach. Nie podwajają się za to zmiany w zakresie konsekwencji redakcyjnych ani na torze Poziomu Debaty Publicznej (dolne boxy z Kart Newsów). Końcowy wynik (po rozegraniu wszystkich tur) odzwierciedlony na kołach na planszy pokazuje ile procent w wyborach parlamentarnych zdobyła każda z partii politycznych, a ile procent społeczeństwa nie głosowało w ogóle (koło szare).

Każdą zagraną Kartę Newsa Gracz musi umieścić w swoim archiwum, czyli po prostu położyć obok swojego panelu gracza odkrytą i widoczną dla pozostałych Graczy. Jest to szczególnie ważne z perspektywy celów nr 4 zawartych na Kartach Celu.

KARTA „KILLER”. W grze znajdują się 4 karty szczególnie dotkliwe dla każdej z partii politycznych – są to tzw. karty „killer”. Nazwa wynika z faktu, że zagranie jej odbiera aż -6 punktów procentowych poparcia danej partii, a dodaje +2 każdej z pozostałych 3. partii politycznych. Kolory tych ostatnich wyjątkowo zostały zaznaczone na gradientach na prawych górnych boxach każdej karty killer. Wyglądają one tak:



Przykładowo zagrywając kartę „Fałszywy ekspert” obniżamy poziom poparcia dla **Partii Zielonej** o -6, a podwyższamy o +2 kolejno: **Partii Czarnej**, **Partii Czerwonej**, **Partii Niebieskiej** (zgodnie z kolejnością na gradientcie – od lewej do prawej).

- b) Faza pracy redakcyjnej.** Po tym jak każdy z graczy zakończy swoją aktywność w fazie newsów (włącznie z ewentualnym wykorzystaniem swojej akcji specjalnej z Panelu Gracza) wszystkim Graczom rozdawane są karty pytań, na których widnieje pytanie i 3 możliwe odpowiedzi. Ponieważ prawidłowa odpowiedź jest zaznaczona na karcie i widoczna dla czytającego, każdy z Graczy czyta swoje pytanie Graczowi, który znajduje się po jego/jej

lewej stronie nie pokazując treści, a ten/ta musi na nie odpowiedzieć nie znając właściwej odpowiedzi.

W ten sposób każdy z Graczy musi usłyszeć pytanie. W przypadku gdy udzieli odpowiedzi prawidłowej ma do wyboru:

- podwyższa poziom wiarygodności swojej redakcji o +1 na własnym Panelu Gracza³

lub

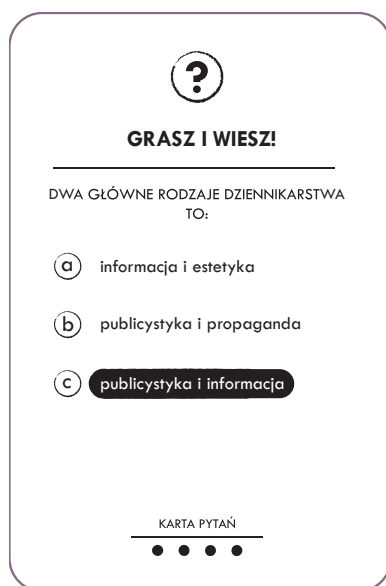
- podwyższa poziom finansów swojej redakcji o +1 na własnym Panelu Gracza

lub

- otrzymuje 1 Punkt Zwycięstwa w postaci żetonu (to one na koniec gry decydują o tym który z Graczy wygrywa grę).

W przypadku odpowiedzi błędnej nic się nie dzieje.

Karty Pytań wyglądają tak:



³ Podwyższenie poziomu wiarygodności redakcji po prawidłowej odpowiedzi na pytanie **nie powoduje** podwyższenia Poziomu Debata Publicznej na torze na planszy.

Po fazie pracy redakcyjnej (czyli kiedy każdy z Graczy odpowie na pytanie i wybierze ewentualny zysk w przypadku odpowiedzi prawidłowej) rozkłada-nych jest kolejnych 8 Kart Newsów na planszy, co oznacza początek kolejnej tury. Karty Newsów pozostałe po poprzedniej turze powinny zostać zgarnięte poza planszę i utworzyć stosik oznaczający rozegranie 1 tury. Po każdej turze należy gdzieś obok planszy układać osobny stosik. Może to się okazać przydatne dla zorientowania się ile tur już zostało rozegranych. Każdy Gracz w turze, co do zasady, zagrywa tylko jedną Kartę Newsa (chyba, że wykorzystuje swoją akcję specjalną zapisaną na Panelu Gracza).

3. AKCJE SPECJALNE

Każdy gracz dysponuje Panelem Gracza, czyli oznaczeniem redakcji medium, w którym pełni rolę redaktora naczelnego. Każdy z nich charakteryzuje się unikalną możliwością zastosowania tzw. „Akcji specjalnej”, czyli użycia charakterystycznej dla panelu gracza supermocy raz w trakcie gry. Na panelach graczy są następujące akcje specjalne:

- a) „CAŁA PRAWDA” (gazeta codzienna): możliwość anulowania karty newsa zagranej przez innego gracza raz w trakcie gry. Gracz ten odrzuca wówczas anulowaną kartę (jej skutki polityczne ani konsekwencje dla redakcji nie zachodzą) i wybiera inną spośród dostępnej na planszy puli karty newsów w danej turze.

WAŻNA UWAGA: nie ma możliwości anulowania Karty Newsa, która jest przedrukowana (szczegóły poniżej).

- b) „POPATRZ TV” (telewizja ogólnopolska): możliwość podwojenia skutków politycznych zagranej przez Ciebie karty newsa raz w trakcie gry. Konsekwencje w zakresie wiarygodności i finansów redakcji z ww. karty (dolne dwa boxy u dołu karty newsa) pozostają bez zmian - nie są podwajane. Nie można użyć tej akcji w ostatniej turze.

WAŻNA UWAGA: jeśli gracz użyje tej akcji specjalnej, ale zostanie mu ona anulowana przez akcję specjalną gazety „CAŁA PRAWDA”, to wówczas nie traci tej akcji specjalnej i może jej użyć w dalszej części gry!

- c) „USŁYSZ TO!” (radio ogólnopolskie): możliwość anulowania wylosowanej całej puli kart newsów raz w trakcie gry. Musi to zostać ogłoszone przed zagranie pierwszego gracza w turze. Karty newsów z planszy wracają do stosu pozostałych, a nowa pula kart newsów dla tury zostaje utworzona po przetasowaniu całej pozostałej talii.

WAŻNA UWAGA: teoretycznie te same karty (lub część z nich) mogą po przetasowaniu wrócić na planszę, jednak wówczas gracz nie ma już możliwości anulowania całej puli, gdyż zużył już swoją akcję specjalną.

- d) „TWOJE NOWINY” (tygodnik prasowy): możliwość zatrzymania na ręku jednej karty newsa pozostałej po turze (niezagranej przez żadnego z graczy), a następnie zagrania jej w dowolnej z kolejnych tur w ramach własnego ruchu zamiast dobierania karty z puli kart newsów. Można zagrać raz w trakcie gry. Nie ma przymusu zagrania zachowanej karty.

WAŻNA UWAGA: jeśli gracze grają z opcją „PRZEDRUK” (szczegóły poniżej), to kartę pozostawioną na ręce można również przedrukować na zasadach opisanych powyżej!

- e) „WIADOMOŚCI Z POLSKI” (portal internetowy): możliwość zagrania dodatkowej karty newsa w turze raz w trakcie gry. Można to zrobić dopiero po tym jak wszyscy gracze w turze (włącznie z Tobą) zagrają już swoją kartę newsa. Wszystkie skutki i konsekwencje zagranych kart newsów muszą zajść zgodnie z opisem. Akcji nie można użyć w ostatniej turze.

Warto zwrócić uwagę, że każdej z tych akcji specjalnych można użyć tylko raz w trakcie jednej rozgrywki, a części z nich nie można użyć w ostatniej turze. Pamiętaj zatem, żeby użyć swojej akcji specjalnej zanim będzie za późno!

4. ZAKOŃCZENIE GRY. Po 5. turach (czyli 5. tygodniach poprzedzających wybory parlamentarne) wyłaniany jest zwycięzca gry **po rozpatrzeniu celów wypisanych na Kartach Celu każdego z graczy** poprzez przyznawanie Punktów Zwycięstwa. Najpierw należy sprawdzić, która z partii politycznych wygrała wybory, czyli która ma najwyższy wynik na kołach na planszy. Do ostatecznego wyniku Graczy – oprócz punktów zgromadzonych na Kartach Celu – należy także dopisać Punkty Zwycięstwa za końcowe Poziomy wiarygodności i finansów redakcji. Nalicza się je w następujący sposób:

za każde 3 pełne punkty wiarygodności/finansów redakcji na koniec gry Gracz otrzymuje 1 Punkt Zwycięstwa

Oznacza to, że jeśli Gracz na koniec gry ma wiarygodność redakcji, na przykład, na poziomie 8, to dostaje za niego 2 Punkty Zwycięstwa, gdyż w ósemce mieszczą się dwie pełne trójki. Jeśli zaś jego poziom finansów wynosi 2, to za finanse nie dostaje on żadnego Punktu Zwycięstwa (w dwójce nie mieści się żadna trójka). Te dwa wyliczenia są dokonywane osobno dla finansów i osobno dla wiarygodności. Wyniki końcowe najprościej wyliczać z użyciem załączonego do gry notesika:

CZWARTA WŁADZA

Gracz					
Początkowy poziom poparcia partii					NIE DOTYCZY
Cel 1					
Cel 2					
Cel 3					
Cel 4					
Wiarygodność 					
Finanse 					
Pkt. za pytania 					
Inne					
SUMA					

PODPOWIEDŹ: na tym notesiku warto też odnotować początkowe poziomy poparcia dla partii politycznych po ich ustaleniu na samym początku gry (drugi wiersz od góry) na początku gry.

Nie zapomnijcie o odjęciu po 1 punkcie zwycięstwa za każdą zagraną Kartę Newsa z kategorii nieetycznego dziennikarstwa, obniżającą poziom wiarygodności redakcji (i **PDP**) przez Gracza, który miał Kartę Celu „Bezstronne dziennikarstwo”!

Gracz, który na koniec gry będzie miał najwięcej

Punktów Zwycięstwa – wygrywa!

5. PRZEDRUK - dodatkowa (opcjonalna) możliwość działań w trakcie rozgrywki:

dla zaawansowanych graczy wprowadziliśmy opcjonalną możliwość używania w trakcie gry tzw. opcji PRZEDRUK. Jeżeli Gracze postanowią grać z tą opcją, może ona ubarwić rozgrywkę i wprowadzić element negocjacyjny, zwiększający rolę finansów redakcji. Zalecamy jednak stosowanie jej dopiero po rozegraniu co najmniej kilku rozgrywek.

Każdy Gracz w trakcie rozgrywania swojej tury w fazie newsów może poprosić innego Gracza o tzw. przedruk, czyli w praktyce przejęcie jednej z jego Kart Newsów, znajdujących się w jego/jej archiwum. Musi oczywiście za taki przedruk zapłacić. Gracze negocjują cenę, a jeśli dojdą do porozumienia, to wówczas Gracz, który chce dokonać przedruku (przejąć Kartę Newsa) obniża poziom finansów redakcji na swoim panelu gracza (żółto-złote koło) o liczbę jednostek, którą wynegocjował. Gracz, który oddaje Kartę Newsa (czyli od którego dokonywany jest przedruk) z kolei podwyższa swój poziom finansów redakcji o tę samą liczbę jednostek i przekazuje żądaną kartę newsa Graczowi dokonującemu przedruku.

WAŻNE! Na końcu gry ogromne znaczenie ma to, kto posiada Karty Newsów z jakiej kategorii. Dlatego kiedy inny Gracz prosi Cię o przedruk, rozważnie zdecyduj czy Ci się to opłaca i twardo negocjuj cenę. Nie zawsze musisz się zgadzać! Czasem jednak potrzeba środków finansowych jest za duża, by oprzeć się pokusie.

UWAGA: przedruku karty nie można anulować używając Akcji Specjalnej dostępnej na Panelu Gracza o nazwie „CAŁA PRAWDA” (gazeta codzienna)!

W przypadku, kiedy od Gracza posiadającego Kartę Celu „Bezstronnego Dziennikarza” przedrukowana zostanie Karta Newsa z kategorii nieetycznego dziennikarstwa i pozbędzie się on jej ze swojego archiwum, to wówczas nie odejmuje mu się -1 punktu zwycięstwa na koniec gry za zagranie wcześniej tej karty nieetycznego dziennikarstwa.

6. SYTUACJE PROBLEMOWE I ICH ROZWIĄZYWANIE

W grze mogą się zdarzyć rzadkie sytuacje, w których Gracze mogą nie mieć pewności co dalej zrobić. Oto te sytuacje i ich rozwiązania:

- a) Poziom poparcia żadnej z partii nie może spaść poniżej 5% (czyli poniżej progu wyborczego), ani wzrosnąć powyżej 44%. Takie są zakresy kół na planszy i nie ma możliwości, aby odzwierciedlić na nich wynik spoza przedziału 5-44. Dlatego – w drodze wyjątku – jeśli z Karty Newsa wynika, że poziom którejś z partii miałby spaść poniżej 5% lub wzrosnąć powyżej 44% (ten drugi przypadek jest niemal niemożliwy), to nie należy do tego doprowadzać, a jedynie zmniejszyć/zwiększyć poziom poparcia danej partii do dostępnego limitu i o tyle samo zmniejszyć/zwiększyć poziom drugiego koła.

Przykład: *aktualny poziom poparcia **Partii Czerwonej** wynosi 6%. Następnie kolejny gracz zagrywa Kartę Newsa, która ma obniżyć poziom poparcia dla tej partii o -2, a podwyższyć poziom poparcia **Partii Niebieskiej** o +2. Na kole nie jest możliwe obniżenie poziomu poparcia dla **Partii Czerwonej** o -2 (bo wówczas wynik byłby niższy niż 5%) więc obniża się go o -1. Poziom poparcia dla **Partii Niebieskiej** – zgodnie z Kartą Newsa – powinien podnieść się o +2, jednak zostaje podwyższony tylko o +1. W ten sposób wszystkie koła nadal sumują się do 100%. Jeżeli ta sytuacja miałaby miejsce w ostatniej turze (gdzie wyniki oddziaływania politycznego się podwajają), wówczas*

poziom **Partii Czerwonej** wciąż zostałby obniżony tylko o -1, a poziom poparcia dla **Partii Niebieskiej** zwiększyłby się rzecz jasna o +1.

Przykład 2: poziom poparcia dla **Partii Zielonej** wynosi 10%. Mamy ostatnią turę, więc wyniki w zakresie skutków politycznych się podwajają. Kolejny z graczy zagrywa kartę, która obniża o -6 poziom poparcia dla **Partii Zielonej**, a pozostałym partiom dodaje +2 (tzw. „karta killer”). Dodatkowo, wyniki się podwajają, a zatem powinno się odjąć **Partii Zielonej** aż -12! Nie jest to jednak możliwe, ponieważ minimalny poziom Partii Zielonej może wynieść 5. Poziom **Partii Zielonej** obniża się zatem o -5. Pozostałym trzem partiom – zgodnie z kartą Newsa – powinno podwyższyć się poziom o +2 każdej, jednak pomnożone przez dwa, ze względu na ostatnią turę, czyli ostatecznie o +4. Nie jest to jednak możliwe, ponieważ mamy do rozdysponowania tyle samo punktów ile odjęliśmy, czyli w tym przypadku 5. Patrząc zatem na kolejne kolory partii zawarte w gradiencie na prawym górnym boxie u dołu Karty Newsa („karty killer”) przyznajemy punkty do limitu w kolejności od lewej do prawej strony gradientu, czyli partii będącej po lewej stronie gradientu +4, partii w środku gradientu +1, a partii po prawej stronie gradientu 0, ponieważ limit 5. punktów został osiągnięty. W ten sposób suma wszystkich kół nadal wynosi 100%.

- b) Rozstrzygnięcie remisu kiedy dwoje Graczy ma na koniec gry zebranych tyle samo kart z którejś z kategorii dziennikarstwa etycznego** (zwiększającego wiarygodność i PDP). Jeżeli taka sytuacja ma miejsce, wówczas Gracz **nie otrzymuje punktów za realizację celu 4. z Karty Celu**, ponieważ musiał(a)by mieć tych kart najwięcej ze wszystkich graczy.
- c) Poziomy Wiarygodności i Finansów redakcji doprowadzone do skrajnie niskich poziomów.** Zarówno wiarygodność jak i finanse redakcji są w tej grze traktowane jako waluta dla możliwości zagrywania Kart Newsów.

Co oznacza, że jeśli któryś z Graczy doprowadzi do bardzo niskiego poziomu swoją wiarygodność lub finanse (w skrajnej sytuacji do zera), to nie przegrywa w grze, tylko znacznie zmniejsza sobie możliwości zagrania kolejnej Karty Newsa. Jeżeli bowiem doprowadzi swoją redakcję do poziomu „0” finansów, to nie będzie miał możliwości zagrania Karty Newsa, która obniża poziom finansów redakcji (żółto-złote pole) w kolejnej turze. Będzie zmuszony do zagrania karty, która te finanse podwyższa. Dokładnie tak samo to wygląda z wiarygodnością.

- d) Może się również zdarzyć tak, że Gracz **nie będzie miał możliwości zagrania żadnej Karty Newsa w turze**, właśnie ze względu na zbyt niskie poziomy wiarygodności/finansów lub/i przez to, że jedyna/e możliwa/e do zagrania karta/y doprowadza/ją do zerowego Poziomu Debaty Publicznej, co sprawia, że Gracz, który do tego doprowadza - przegrywa grę. Wówczas Gracz, który nie ma możliwości zagrania żadnej Karty Newsa po prostu opuszcza kolejkę (fazę newsów) i odejmuje się mu (za karę) -2 Punkty Zwycięstwa (najlepiej odnotować to na notesiku w wierszu „inne”). Gracz ten normalnie odpowiada jednak na pytanie quizowe (czyli uczestniczy w fazie pracy redakcyjnej).

Ważne zastrzeżenie! Gracz może zrezygnować z zagrywania Karty Newsa i pogodzić się z utratą dwóch Punktów Zwycięstwa **tylko jeżeli faktycznie nie ma możliwości zagrania żadnej z nich bez doprowadzenia do „0” PDP.**

Jeżeli znajduje się choć jedna Karta Newsa, którą Gracz może zagrać bez doprowadzania PDP do poziomu zerowego, wówczas musi to zrobić, nawet jeśli jest ona dla niego/niej niekorzystna. Nie może zrezygnować z zagrywania karty i odjąć sobie dwóch Punktów Zwycięstwa jako wyboru/decyzji taktycznej. Wynika to z faktu, że redakcje medialne muszą publikować jakieś newsy, a fakt zrezygnowania z tego jest absolutną rzadkością spowodowaną najczęściej jakimiś okolicznościami zewnętrznymi.

To by było na tyle jeśli chodzi o zasady gry. Jeżeli coś jest niejasne i wymaga doprecyzowania – zapraszamy do kontaktu z Wydawcą na adres e-mail:

biuro@indid.pl

ŻYCZYMY MIŁEJ I EMOCJONUJĄCEJ ROZGRYWKI!

Gra planszowa „Czwarta Władza” jest unikatowym przedsięwzięciem na skalę światową. Nigdzie nie powstała dotychczas gra planszowa tego typu, która odzwierciedlałaby realne mechanizmy funkcjonowania mediów, dziennikarstwa i debaty publicznej. Stworzyliśmy ją w Instytucie Dyskursu i Dialogu po to, aby uświadamiać Obywateli jak wielki wpływ na decyzje polityczne mają prezentowane przez media treści – zarówno te rzetelne, jak i zmanipulowane, propagandowe czy po prostu fałszywe. Wymiar edukacyjny gry jest tu istotnie zaakcentowany i wpleciony w jej mechanikę, jednak w sposób nienarzucający się. Pytania quizowe mają bezpośredni wpływ na możliwość odniesienia zwycięstwa, ale same w sobie nie wystarczą – potrzebny jest jeszcze zmysł Gracza, uważność i strategia. Liczymy, że gra okaże się także atrakcyjną ofertą dla fanów planszówek. Daje wiele możliwości taktycznych, chwilowych sojuszy i wariantów strategicznych. Element losowości w postaci ustanawiania poziomu początkowego poparcia dla partii politycznych sprawia, że żadne dwie rozgrywki nie będą nigdy takie same!



INDID

Instytut Dyskursu
i Dialogu