



follow me

PRAVILA IGRE

version 1.0

print & play version



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

Ta dokument je nastal v okviru projekta *Games against hoaxes – game based approach to critical thinking education of youth*, ki ga sofinancira Evropska unija v okviru programa Erasmus+. Publikacija odraža le stališča avtorjev in Evropska komisija ni odgovorna za kakršno koli uporabo informacij, ki jih vsebuje.

PROJEKTHNIH PARTNERJEV



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

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

Ta dokument je namenjen uporabi kot izobraževalno gradivo. Veljajo naslednji pogoji:

- To publikacijo lahko uporabljate v nekomercialne (izobraževalne) namene, če navedete avtorje in priznate financiranje Evropske unije.
- Tega izdelka ne smete uporabiti ali reproducirati za kakršne koli komercialne namene, niti ga ne smete uporabljati kot podporno vsebino za kateri koli komercialni izdelek ali storitev.
- Vsako nepooblaščenno razmnoževanje ali deljenje tega dokumenta se bo štelo za kršitev avtorskih pravic.

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 trenutno najbolj priljubljeni socialni medijski platformi - **Duckface**. Z veliko začetno vizijo povezovanja ljudi, je **Duckface** nekoliko ušel izpod nadzora, potem, ko je omogočil plačljivo oglaševanje. Ko so uporabniki ugotovili, da lahko dejansko zaslužijo s svojo bazo oboževalcev, so začeli množično proizvajati in deliti vsebino, samo, da bi ustvarili čim več dejavnosti na svojih profilih in privabili čim več sledilcev.

Zdelo se je, da so bili sprva vsi srečni. Dobiček **Duckface-a** je nenadoma narasel, rodil se je nov fenomen - Influencerji. Ljudje so se začeli počutiti kot del večje skupnosti, kjer lahko delijo vse, kar si mislijo in se hkrati povežejo z drugimi, ki imajo enake poglede.

Človek bi pomislil, da je to pravi spletni raj.

Dogodki prejšnjega meseca so nam pokazali, da morda vse le ni tako rožnato.





Potem, ko je eden izmed uporabnikov z največ sledilci objavil članek o lokalni trgovini s sladkarijami in zatrdil, da v kleti mučijo male zajčke, so sledilci WEnoma v trgovino vdrli z namenom, da rešijo uboge živalce. Jezni, ker so našli le zaloge lizik, so trgovino uničili.

Ti dogodki so privedli do tega, da so mnogi sedaj previdnejši glede vsebine, ki jo delijo in glede spletnih mest ter ljudi, ki jim sledijo na **Duckface-u**. Vseeno pa so se nekateri odločili, da sta število sledilcev (in količina denarja) bolj pomembna.






Kateri od teh si ti?

VSEBINA IGRE

Novice

- 10  Novice
- 10  Novice
- 10  Novice
- 10  Novice
- 6 Kombo Novice

Kartice Sledilcev

- 5  Sledilci
- 5  Sledilci
- 5  Sledilci
- 5  Sledilci
- 6  Sledilci
- 6 Kombo Sledilci

Akcijske kartice

- 10 Preverjanje dejstev
- 4 Ustavi se in premisli
- 4 Padec naklonjenosti
- 4 Prijatelji in družina
- 2 Glas razuma
- 16 Izvirna vsebina

Kartice Dogodkov

- 1 Robotska prevara
- 1 Nihče več ne ve, kaj narediti
- 1 Prebuditveni klic
- 1 Nagrada za ustvarjalce vsebin
- 1 Nov javni diskurz
- 1 Lanskoletne novice
- 4 Nič več prevar
- 4 Boljša vsebina drugje



10 Dvostranski žetoni
Prevara/Dejstvo



40 Žetoni
Verodostojnosti




1 Žeton
Aktivni igralec

O ČEM GRE V IGRI

Igralci prevzamejo vlogo uporabnikov platforme socialnega omrežja **Duckface**. Objavljajo Novice ali kreirajo lastno Izvirno vsebino z namenom pridobivanja Sledilcev.

Vendar bodite pozorni glede vsebine vaših deljenih Novic! Deljenje informacij, ki niso resnične, vas lahko stane vaše Verodostojnosti in posledično, Sledilcev. Ker zakaj bi kdorkoli želel slediti nekomu, ki zavaja, a ne?

- Igra je namenjena **3 - 4 igralcem**.
- Cilj udeležencev: Pridobiti največ **Sledilcev** do konca igre, medtem ko vzdržujete **Verodostojnost**.
- Igralci imajo **Verodostojnost** (začetna vrednost **4**), na katero vplivajo (+/-) številne različne akcije med igro. Vašim točkam **Verodostojnosti** sledite z ustreznimi  žetoni.
- POTEK IGRE: Igralci poskušajo pridobiti **Sledilce** z deljenjem **Novic** ali kreiranjem **Izvirne Vsebine** tem, relevantnih za interese določenih **Sledilcev**, medtem ko poskušajo ohraniti **Verodostojnost**. Igralci vplivajo na igro in druge igralce s pomočjo **Akcijskih kartic** in kartic **Dogodkov**.
- **Pomni: To je le igra. Napadi na različne svetovne nazore drugih igralcev ali norčevanje niso cilj igre.**

ANATOMIJA KARTIC

Novice

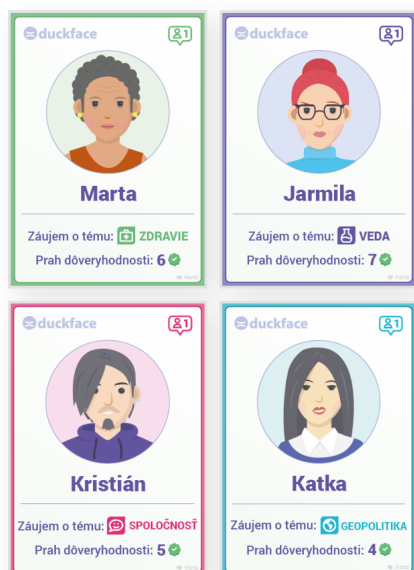


Glavna komponenta igre je, da igralci zbirajo **Sledilce**. **Novice** so lahko **Prevare** ali **Dejstva**.

Teme Novic:

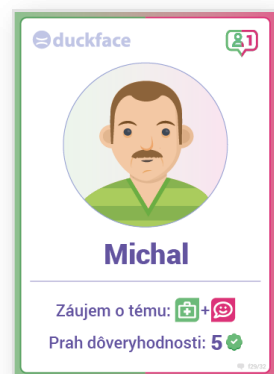
- Zdravje
- Znanost
- Družba
- Geopolitika

Kartice Sledilcev



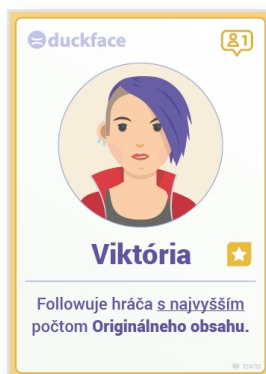
Sledilci so ključna "surovina", ki jo igralci med igro poskušajo pridobiti. Da pridobijo **Sledilce**, morajo igralci deliti **Novice** ali ustvariti **Izvirno vsebino**, ki sovpada z zanimanji določenega **Sledilca**.

- Zanimanje za temo - Sledilca** pridobi Igralec, ki ima trenutno največ deljenih **Novic** in **Izvirne vsebine**, ki sovpada s temo, ki je zanimiva določenemu **Sledilcu**. Če pride do izenačenja, gre Sledilec h igralcu z višjo **Verodostojnostjo**.
- Prag Verodostojnosti** - Če je **Verodostojnost** igralca pod to mejo, **Sledilec** igralcu ne bo sledil, tudi če tema in interes sovpadata.



Kombinirani Sledilci

Posebna vrsta **Sledilca**. Sledi igralcu, ki ima najvišjo vsoto vseh Novic in Izvirnih vsebin od tem, ki **Sledilca** zanimajo.



Posebni Sledilci

Posebna vrsta **Sledilca**. Te kartice **Sledilcev** imajo drugačen pogoj za sledenje igralcem. Nimajo zanimanja za določeno temo in nimajo Pragu **Verodostojnosti**.

Akcijske kartice

Igralci vlečejo te kartice iz kupčka **Akcijskih kartic** na začetku njihovega kroga. Igralci svojih **Akcijskih kartic** ne kažejo drugim igralcem. Te kartice vplivajo na potek igre, kako, piše na karticah. Ko se njihov efekt izvrši, se kartice odloži v odložišče, zraven kupčka svežih **Akcijskih kartic**. Ko so na vrsti, lahko igralci igrajo kolikor **Akcijskih kartic** želijo. V primeru, da se kupček svežih **Akcijskih kartic** iztroši, kartice v odložišču enostavno ponovno premešamo in namestimo na prostor za svež kupček **Akcijskih kartic**.

PREVERJANJE DEJSTEV



Izberite **Novico**, ki jo je igral drug igralec, za katero menite da je prevara. Preverite pravilni odgovor v knjižici z navodili. Če ste imeli prav, položite žeton Prevare na karto. Igralec, ki je delil prevarantno **Novico** izgubi 2 in vi pridobite 1 . V nasprotnem primeru na karto postavite žeton Dejstva.

PADEČ NAKLONJENOSTI



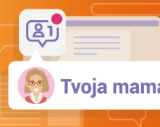
Imeli ste nekaj precej prepričljivih argumentov o drugem igralcu in njihovi sledilci so začeli prepričevati določene stvari. Izberite igralca, ki ima 4 ali manj. Ta igralec naključno izbere enega od svojih Sledilcev in ga vmeša nazaj v kupček kartic s Sledilci.

USTAVI SE IN PREMISLI



Vlecite 2 **Akcijski Kartici**, nato odvrzite 1 **Akcijsko Kartico** iz roke.

PRIJATELJI IN DRUŽINA



Vaši prijatelji in družina vam želijo izkazati podporo in vam pričnejo slediti.

Ko igrate to karto, jo položite na prostor za Sledilce pred seboj. Ta karta šteje kot 1 Sledilec in ostane z vami do konca igre.

GLAS RAZUMA



Ljudje vas poslušajo.

To karto lahko igrate samo, če nimate nobenih **Novic** z žetoni Prevare in imate skupno vsaj 5 . Odprite zgornjo karto iz kupčka s Sledilci in jo nemudoma položite pred seboj v svoj prostor za Sledilce.

IZVIRNA VSEBINA

OBJAVA O GEOPOLITIKI



Izbrali ste zanimivo temo, jo temeljito raziskali in samostojno napisali objavo. Ta karta je **Novica** o in ko jo igrate, jo položite pred seboj v vaš prostor za **Novice**. Dobite 1 . (Vsaki krog lahko igrate samo 1 karto Originalne vsebine.)

IZVIRNA VSEBINA

OBJAVA O ZDRAVJU



Izbrali ste zanimivo temo, jo temeljito raziskali in samostojno napisali objavo. Ta karta je **Novica** o in ko jo igrate, jo položite pred seboj v vaš prostor za **Novice**. Dobite 1 . (Vsaki krog lahko igrate samo 1 karto Originalne vsebine.)

IZVIRNA VSEBINA

OBJAVA O ZNANOSTI



Izbrali ste zanimivo temo, jo temeljito raziskali in samostojno napisali objavo. Ta karta je **Novica** o in ko jo igrate, jo položite pred seboj v vaš prostor za **Novice**. Dobite 1 . (Vsaki krog lahko igrate samo 1 karto Originalne vsebine.)

IZVIRNA VSEBINA

OBJAVA O DRUŽINI



Izbrali ste zanimivo temo, jo temeljito raziskali in samostojno napisali objavo. Ta karta je **Novica** o in ko jo igrate, jo položite pred seboj v vaš prostor za **Novice**. Dobite 1 . (Vsaki krog lahko igrate samo 1 karto Originalne vsebine.)

Kartice Izvirnih vsebin

Posebna vrsta **Akcijske kartice**. Z igranjem te kartice, Igralec ustvari **Izvirno vsebino** na določeno temo.

- Ko igralec igra to karto, jo nemudoma položi predse v svoj prostor z **Novicami**. Kartico se do konca igre tretira kot **Novico**, tema je določena na karti.
- V nasprotju z osnovnimi karticami **Novic**, te karte niso nikoli Prevare (ker je pred objavo avtor skrbno raziskal ozadje novice).
- Igralec lahko igra le eno kartico **Izvirne vsebine** na krog.

Kartice Dogodkov

ROBOTSKA PREVARA



Novice avtorjev, katerih imena niso prava, temveč zaporedje naključnih števil in črk, so bila spisana s strani umetne inteligence.


Vsak igralec, ki je delil takšne **Novice**, izgubi 1 .

Vsak krog aktivni igralec povleče eno karto **Dogodek**, ter jo predstavi ostalim igralcem, efekt kartice se izvrši takoj. Ko je efekt kartice razrešen, se kartico odstrani iz igre (lahko kar nazaj v škatlo).

Nasvet

Če vas zanima bolj enostavna in hitrejša igra, lahko kartice **Dogodkov** popolnoma izpustite ter igrate brez njih.

POSTAVITEV IN ZAČETEK IGRE

- Premešajte vse kartice **Novic**, **Sledilcev**, **Akcijske kartice** in kartice **Dogodkov** (vsak kupček posebej) in jih položite na mizo kot prikazano na sliki.
- Zraven **Akcijskih kartic** pustite prostor za odlagališče igranih kart.
- Vsak igralec prejme 4 žetone  **Verodostojnosti**.
- Igralec, ki je nazadnje nekaj objavil na svojem profilu družbenega omrežja začne z igro (dobi žeton **Aktivni igralec**), igra se nadaljuje z igralci v smeri urinega kazalca.
- Nato vsak igralec povleče 2 **Akcijski kartici**, prvi vleče **Aktivni igralec**.
- Sedaj ste pripravljeni za igro!



IGRANJE IGRE

Vsak krog igre sledi istemu vzorcu korakov kot je opisano tukaj.

- 1 Vleci Akcijsko karto**
Na začetku vsakega kroga, vsak igralec povleče eno **Akcijsko kartico** iz kupčka **Akcijskih kartic**.
- 2 Igraj Akcijske kartice**
Vsak igralec lahko na svojem krogu igra kolikor **Akcijskih kartic** želi. **Aktivni igralec** začne, nato mu sledijo igralci v smeri urinega kazalca.
- 3 Razkrij karte Novic**
Razkrije se toliko kartic **Novic**, kot je igralcev igre. Če igrate s tremi igralci, odkrijte 3 **Novice**, če igrate s štirimi igralci, odkrijete 4 karte **Novic**.
- 4 Deli Novice**
Začne **Aktivni igralec**, vsak igralec izbere eno od razkritih **Novic** in jih "deli" tako, da jih položi v svoj prostor za deljene **Novice** (pred seboj). Če igralcu ni všeč nobena od razkritih **Novic**, ne rabi objaviti nobene **Novice**. **Novice**, katerih nihče ni delil, ostanejo odkrite na sredini mize, saj jih lahko igralci delijo tudi kasneje med igro.
- 5 Razkrij kartice Sledilcev**
Razkrijte število kartic **Sledilcev**, ki je enako številu igralcev. Če igrate s tremi igralci, odkrijte 3 **Sledilce**, če igrate s štirimi igralci, odkrijete 4 karte **Sledilcev**.
- 6 Pridobi Sledilce**
Vsak igralec preveri, če dosegajo pogojem Zanimanja tem, Pragu verodostojnosti ali posebnim pogojem, za katerega od razkritih **Sledilcev**. Če zadostujejo, ga lahko vzamejo in si ga položijo predse v svoj prostor za **Sledilce**.

STRUKTURA KROGA

- 1 Vleci Akcijsko karto**
- 2 Igraj Akcijske kartice**
- 3 Razkrij karte Novic**
- 4 Deli Novice**
- 5 Razkrij kartice Sledilcev**
- 6 Pridobi Sledilce**
- 7 Odkrij in razreši kartico Dogodek**
- 8 Predajte žeton Aktivni igralec**

- Če pogoji za določenega **Sledilca** niso izpolnjeni pri nobenem od igralcev, ostane **Sledilec** neodločen in razkrit zraven kupčka kart **Sledilcev**.
- Če pogoje določenega **Sledilca** izpolnjuje večje število igralcev (več igralcev ima enako število deljenih **Novic** določene teme, ki **Sledilca** zanima, pa še prag **Verodostojnosti** dosegajo), bo **Sledilec** sledil igralcu z višjo **Verodostojnostjo**. Če je še vedno izenačeno, ostane **Sledilec** neodločen zraven kupčka.

7 Odkrij in razreši kartico Dogodek

Aktivni igralec razkrije eno kartico **Dogodek** iz kupčka kartic **Dogodkov**, ter jo predstavi ostalim. Efekt se razreši takoj. Če igrate brez kartic **Dogodkov**, preskočite ta korak.

8 Predajte žeton Aktivni igralec in začnite nov igralni krog

Aktivni igralec preda svoj žeton naslednjemu igralcu (v smeri urinega kazalca) in začne se nov krog.

KONEC IGRE

Igra s tremi igralci

Igra se konča po 9 krogih.


- Z drugimi besedami, ko je vsak igralec prejel žeton **Aktivni igralec 3 krat**.

Igra s štirimi igralci

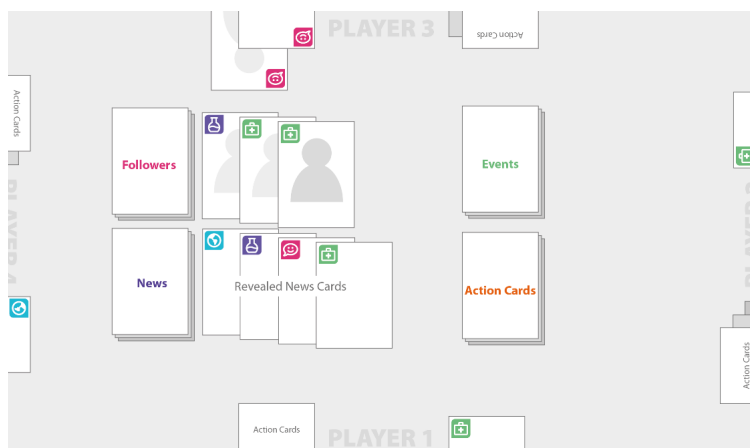
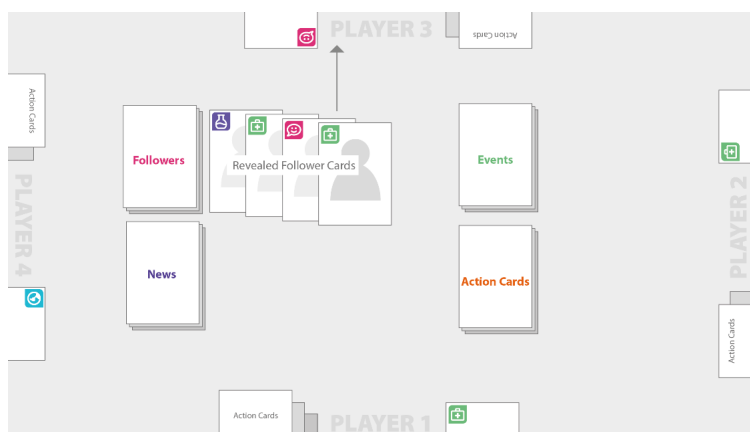
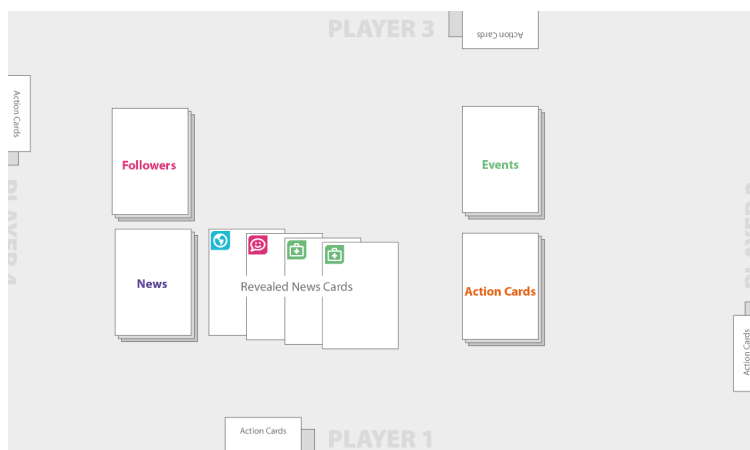
Igra se konča po 8 krogih.

- Z drugimi besedami, ko je vsak igralec prejel žeton **Aktivni igralec 2 krat**.




KDO ZMAGA?

- Igralec z najvišjim številom **Sledilcev** ob koncu igre zmaga.
- Če je število več igralcev izenačeno, zmaga igralec z višjo  **Verodostojnostjo**.
- Če je še vedno izenačeno, se igra konča z izenačenjem.

PRIMER POTEKA IGRE



Krog 1

- Vsak igralec vleče **Akcijsko kartico** iz kupčka.
- Vsak igralec odigra kolikor **Akcijskih kartic** želi. Prvi začne **Aktivni igralec**, nakar mu sledijo ostali v smeri urinega kazalca.
- Razkrije se **4 Novice** iz kupčka (saj se v tem primeru igramo s **4** igralci)
- **Aktivni igralec** prvi izbere **Novico**, ki jo želi deliti. Nato mu sledijo ostali igralci v smeri urinega kazalca.
- Razkrije se **4 Sledilce** iz vrha kupčka.
- Igralec 1 in 2 sta izenačena za največ **Novic** iz teme , zato **Sledilca** ostanega neodločena.
- Eden od **Sledilcev** gre k igralcu 3, ker je on edini z **Novicami** iz teme .
- **Sledilec**, katerega zanima , ostane neodločen.
- **Aktivni igralec** razkrije karto **Dogodek** iz vrha kupčka. Igralci takoj skupaj razrešijo efekt.
- **Aktivni igralec** poda žeton **Aktivni igralec** naprej k naslednjemu igralcu v smeri urinega kazalca.

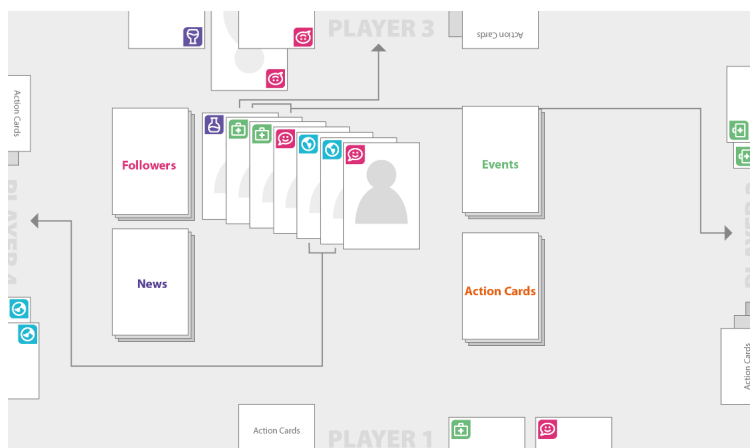
Krog 2





- Vsak igralec vleče **Akcijsko kartico** iz kupčka.
- Vsak igralec odigra kolikor **Akcijskih kartic** želi. Prvi začne igralec 2, ki je sedaj **Aktivni igralec**.
- Razkrije se **4 Novice** iz kupčka (saj se v tem primeru igramo s **4** igralci)
- **Aktivni igralec** prvi izbere **Novico**, ki jo želi deliti. Nato mu sledijo ostali igralci v smeri urinega kazalca.

PRAVILA IGRE



























version 1.0

follow me



- Razkrije se 4 **Sledilce** iz vrha kupčka.
- Ker ima sedaj Igralec 2 največ deljenih **Novic** iz teme , ti **Sledilci** začnejo slediti njemu.
- Igralec 3 je delil **Novico** o , zato gre prej neodločen **Sledilec**, sedaj k njemu.
- Igralec 4 ima največ deljenih **Novic** iz , zato začnejo ti **Sledilci** slediti njemu.
- Igralca 1 in 3 sta izenačena pri številu **Novic** o , zato novi **Sledilci** ostanejo neodločeni.

ALI SO NOVICE PREVARE ALI NE?

| | | |
|--|---|---------|
|  | Šokantna izjava medicinske sestre iz Gane: Ebola ni resnična! | PRAVARA |
|  | Čarobna kombinacija limone in sode bikarbone je deset tisočkrat močnejša od kemoterapije! | PRAVARA |
|  | Šokantna izjava medicinske sestre iz Gane: Virus HIV ni resničen! | PRAVARA |
|  | Šokantna izjava medicinske sestre iz Gane: Prašičja gripa ni resnična! | PRAVARA |
|  | Nemški znanstveniki trdijo, da čez 200 let ne bo več svetlolasi ljudi | PRAVARA |
|  | Recept starih Rimljanov za svetlejša zoba? Urin! | DEJSTVO |
|  | Mladi Nemec doživlja epileptične napade med reševanjem Sudokuja! | DEJSTVO |
|  | 'Zombie' geni? Po smrti, se nekateri geni v možganih šele zbudijo | DEJSTVO |
|  | Moški umre za tem, ko ga polži njegov pes | DEJSTVO |
|  | 4 znojne čebele najdene v očesu Tajvanke, hranile so se z njenimi solzami | DEJSTVO |
|  | Britanski znanstvenik ustvaril barvni indikator urina, ki spremeni barvo vode, kadar je v njej tudi lulanje | PRAVARA |
|  | Video prikazuje okultne obrede, ki jih izvajajo v CERN-u! Ali odpirajo vrata v pekel?! | PRAVARA |
|  | Ali bo konec sveta? Domnevni planet na poti proti Zemlji. | PRAVARA |
|  | Chem Trails! Ali nas zastrupljajo z letali, ki letijo po našem nebu? | PRAVARA |
|  | Vodni vrtinci se vrtijo drugače, ko splakuješ v Avstraliji in v Evropi | PRAVARA |
|  | Znanstveniki, ki so raziskovali ščurke, so postali alergični na predhodno zmleto kavo | DEJSTVO |
|  | Ljudje niso prepričani, če so flamingoti sploh še resnični | DEJSTVO |
|  | Človeški DNK in DNK banane sta skoraj 60% identična | DEJSTVO |
|  | Prepogibanje papirja nas lahko pripelje na Luno! | DEJSTVO |
|  | Ali si ljubitelj Skrillex-a? Komarji očitno niso. | DEJSTVO |
|  | Vsi moški v Severni Koreji morajo imeti isto frizuro, kot Kim Jong-Un | PRAVARA |
|  | Ali Finska sploh obstaja? Mnogi ne mislijo tako | PRAVARA |
|  | Rihanna - Princesa Iluminatov | PRAVARA |
|  | Kitajska: Našli nismo nobenih sledi domnevnega Ameriškega pristanka na Luni | PRAVARA |
|  | Zaroto teorije o okrogli Zemlji je organizirala NASA. Tu je dokaz! | PRAVARA |
|  | Albert Einstein je skoraj postal drugi predsednik Izraela | DEJSTVO |
|  | Ali ste vedeli da je na Antarktiki doprsni kip Lenina? | DEJSTVO |

| | | |
|--|--|---------|
|  | Vojna med Rusijo in Japonsko se nadaljuje | DEJSTVO |
|  | Kitajska prepove medvedka Pu-ja zaradi ljudi, ki so se norčevali iz predsednika | DEJSTVO |
|  | Samorog je nacionalna žival Škotske | DEJSTVO |
|  | Šokantno!!! Medvedi NE obstajajo! Izmislili so si jih, da turiste držijo na pohodniških poteh! | PRAVARA |
|  | Odlično poletno delo! "Pingvin erektor" je zdaj služba | PRAVARA |
|  | Microsoft je lastnik patenta "666", ki obsega tudi vstavljanje mikročipov v ljudi | PRAVARA |
|  | Kitajski zid je edini človeško narejen objekt, viden iz vesolja | PRAVARA |
|  | Televizijska oddaja Simpsonovi napovedala izbruh korona virusa že v epizodi iz leta 1993 | PRAVARA |
|  | Spletna podatkovna baza, ki vam pove ali ste bili čipirani in vašo ID številko | DEJSTVO |
|  | Nepokvarjeni kozarci medu, stari 3000 let, najdeni med izkopavanji egiptovskih grobnic | DEJSTVO |
|  | Češki 'Jedi Vitezi' želijo biti uradno priznani | DEJSTVO |
|  | Namesto BDP, ta država meri srečo | DEJSTVO |
|  | Iniciativa, ki želi poslati "privržence teorije ravne zemlje" v vesolje | DEJSTVO |
|  |  Zahvaljujoč prodoru s cepivi mRNA, cepivo proti raku ni več znanstvena fantastika | DEJSTVO |
|  |  Ali menite, da je COVID-19 povzročitelj potovanj pogojenih s cepljenjem? Motite se. | DEJSTVO |
|  |  Vas skrbi, da se vaša babica med "lockdownom" počuti osamljeno? Podarite ji robotskega psa | DEJSTVO |
|  |  Skrita resnica: Podnebne spremembe so samo Kitajska propaganda! | PRAVARA |
|  |  Zaradi omejitev, povezanih s pandemijo, se delfini in labodi spet vračajo v beneške kanale | PRAVARA |
|  |  Kdo vleče za niti sveta? | PRAVARA |