



follow me

PRAVIDLÁ HRY

verzia 1.0

print & play verzia



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

Tento produkt vznikol v rámci projektu *Games against hoaxes – game based approach to critical thinking education of youth* spolufinancovaného zo zdrojov Európskej únie v rámci programu Erasmus+. Reflektuje iba názory autorov a Európska komisia nie je zodpovedná za akékoľvek použitie informácií, ktoré obsahuje.

PARTNERI PROJEKTU



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

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

Tento produkt bol vytvorený na vzdelávacie účely. Jeho použitie sa riadi nasledujúcimi podmienkami:

- Použitie hry a všetkých jej častí na nekomerčné (vzdelávacie) účely je podmienené uvedením autora a informácie o financovaní zo zdrojov Európskej únie.
- Žiadna časť tohto diela nemôže byť reprodukována na komerčné účely ani použitá ako súčasť akéhokoľvek komerčného produktu alebo služby.
- Akákoľvek neautorizovaná reprodukcia alebo zdieľanie tohto produktu bude pokladané za porušenie autorského práva.

Herný dizajn

Ivan Kozmon, Veronika Golianová

Obsah

Ivan Kozmon, Veronika Golianová

Grafický dizajn

Ivan Kozmon

Ilustrácie

Martin Kozmon

Preklad a edit

Ivana Cingelová

Jazyková korektúra

Veronika Šeliga Pilátová

Podakovanie

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

VITAJTE

Na najpopulárnejšej sociálnej sieti súčasnosti – **Duckface**. Pôvodne vznešený zámer spájať ľudí sa majiteľom **Duckface** trochu vymkol spod kontroly po tom, ako ľuďom umožnil umiestňovanie platenej reklamy na svojich profiloch. Keď si používatelia uvedomili, že na svojich fanúšikoch môžu zarobiť peniaze, začali vo veľkom vytvárať a zdieľať obsah len preto, aby na svojich profiloch vyprodukovali čo najväčšiu aktivitu a prilákali tak čo najviac followerov.

Spočiatku sa zdalo, že sú všetci šťastní. Zisky **Duckface** raketovo vzrástli a zrodil sa nový fenomén influencerov. Ľudia sa cítili ako súčasť niečoho veľkého. Komunita. Mohli zdieľať čokoľvek, čo im behalo po rozume a spojiť sa s ostatnými, ktorí zdieľali rovnaké názory.

Vyzeralo to celé ako online verzia raja.

Neraz sa ukázalo, že zdanie klame. Udalosti z minulého mesiaca to len potvrdili.





Po tom, čo jeden z najsledovanejších používateľov WEnom zverejnil informácie o miestnom obchode so sladkosťami, v ktorého suteréne údajne údajne mučia malých králikov, sa tam jeho followeri vlámali s úmyslom zachrániť roztomilé chúďatká. Našli len zásoby lízaniek, no žiadne králiky. To ich rozzúrilo a zničili celý obchod.

Tieto udalosti viedli k zvýšenej opatrnosti pri zdieľaní obsahu a sledovaní stránok i ľudí na **Duckface**. Niektorí sa však rozhodli, že počet followerov (a zisky) sú dôležitejšie.






Do ktorej skupiny patríš ty?

HRA OBSAHUJE

Novinky

- 10  Kariet Noviniek
- 10  Kariet Noviniek
- 10  Kariet Noviniek
- 10  Kariet Noviniek
- 6 kombo Kariet Noviniek

Followeri

- 5  Followerov
- 5  Followerov
- 5  Followerov
- 5  Followerov
- 6  Followerov
- 6 Kombo Followerov

Akčné karty

- 10 Fact Check
- 4 Zastav sa a premýšľaj
- 4 Strata priazne
- 4 Rodina a priatelia
- 2 Hlas rozumu
- 16 Originálny obsah

Udalosti

- 1 Oklamání robotmi
- 1 Už nikto nevie, čo má robiť
- 1 Budíček
- 1 Cena pre tvorcov obsahu
- 1 Nový verejný diskurz
- 1 To už sú včerajšie správy
- 4 Už žiadne hoaxy
- 4 Lepší obsah inde



10 Obojstranných žetónov
Hoax /Fakt



40 Žetónov
Dôveryhodnosti




1 Žetón
Aktívneho hráča

O ČO V HRE IDE

Hráči sa dostávajú do role používateľov sociálnej siete **Duckface**. Zdieľajú Novinky alebo vytvárajú vlastný Originálny obsah s cieľom získať čo najviac Followerov.

Dávajte si však pozor na to, čo zdieľate! Zdieľanie informácií, ktoré nie sú pravdivé, môže znížiť vašu Dôveryhodnosť a následne aj počet vašich Followerov. Kto by predsa chcel sledovať niekoho, kto ho zavádza, však?

- Hra je optimálne určená pre 3 - 4 hráčov.
- Cieľ hráča: Získaj do konca hry čo najviac **Followerov** a udrž si pri tom čo najväčšiu **Dôveryhodnosť**.
- Hráči majú **Dôveryhodnosti** (základná hodnota 4), ktoré sú ovplyvňované (+/-) rôznymi hernými činnosťami. Sleduj svoju **Dôveryhodnosť** pomocou žetónov  **Dôveryhodnosti**.
- PRIEBEH HRY: Hráči sa snažia získať **Followerov** zdieľaním **Noviniek** alebo vytváraním **Originálneho obsahu** s témami, ktoré zaujímajú jednotlivých **Followerov**, pričom sa snažia udržať si čo najvyššiu **Dôveryhodnosť**. Hráči menia priebeh hry a ovplyvňujú ostatných hráčov pomocou **Akčných kariet** a kariet **Udalostí**.
- Pamätaj: Je to iba hra. Cieľom nie je útočiť na niekoho svetonázor alebo si z neho robiť srandu.

ANATÓMIA KARIET

Karty Noviniek

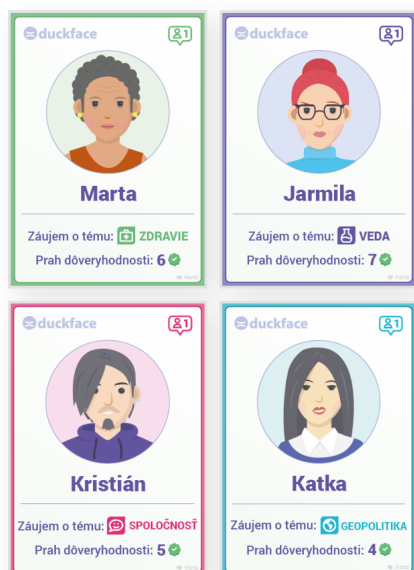


Hlavná zložka hry, ktorú hráči používajú na získavanie **Followerov**. **Novinky** môžu byť buď **Fakt** alebo **Hoax**.

Téma Novinky:

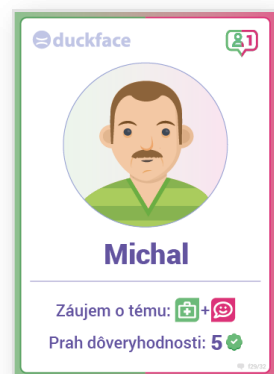


Karty Followerov



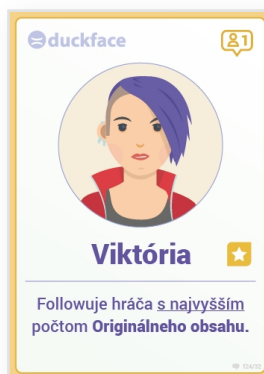
Followeri sú kľúčovým „zdrojom“, ktorý sa hráč snaží získať počas hry. Ak chcú hráči získať **Followerov**, musia zdieľať **Novinky** alebo vytvárať **Originálny obsah** na tému, ktorá je relevantná pre záujmy **Followerov**.

- Záujem o tému - Followera** získa hráč s najväčším počtom zdieľaných **Noviniek** a **Originálneho obsahu** s témou, ktorá zaujíma konkrétneho **Followera**. Ak dôjde k remíze medzi dvoma alebo viacerými hráčmi, **Follower** ide k hráčovi s vyššou **Dôveryhodnosťou**.
- Prah dôveryhodnosti** - Ak je **Dôveryhodnosť** hráča nižšia ako táto hodnota, **Follower** nebude followovať daného hráča, aj keď je splnená podmienka témy.



Kombo Followeri

Špeciálny typ **Followera** so záujmom o viac ako jednu tému. Followuje hráča, ktorý má najvyšší kombinovaný počet zdieľaných **Noviniek** a **Originálneho obsahu** z tém, ktoré **Followera** zaujímajú.



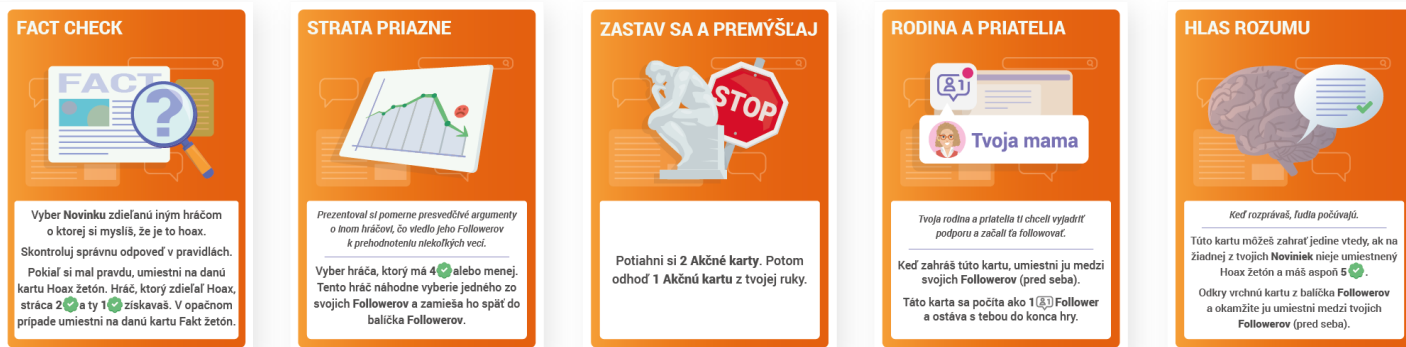
Špeciálni Followeri

Špeciálny typ **Followera**. Každý z týchto **Followerov** má odlišné podmienky, ktoré je potrebné splniť. Nemajú osobitný záujem o žiadnu z tém ani hranicu **Dôveryhodnosti**.

Akčné karty

Hráči si tieto karty ťahajú z balíčka **Akčných kariet** na začiatku svojho kola. Hráči ostatným hráčom neukazujú **Akčné karty**, ktoré majú v ruke. Tieto karty ovplyvňujú hru určitým spôsobom, ktorý je vysvetlený na samotnej karte. Hneď, ako sa ich efekt vyrieši, uložia sa na odhadzovaciu kôpku, ktorá sa nachádza vedľa balíčka **Akčných kariet**. Počas svojho kola môžu hráči použiť toľko **Akčných kariet**, koľko chcú.

V prípade, že v balíčku už nezostali žiadne **Akčné karty**, všetky už použité **Akčné karty** (tie na odhadzovacej kôpke) sa zamiešajú a vytvoria novú kôpku.

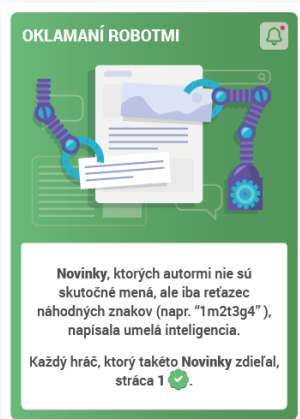


Karty Originálneho Obsahu

Špeciálny typ **Akčnej karty**. Pomocou tejto karty hráč vytvára **Originálny obsah** na konkrétnu tému.

- Keď hráč zahrá túto kartu, okamžite sa umiestni medzi zdieľané **Novinky** daného hráča (pred hráča) a po zvyšok hry sa s ňou zaobchádza ako s **Novinkou** na tému danej karty.
- Na rozdiel od bežných kariet **Noviniek**, karty **Originálneho obsahu** nikdy nie sú hoaxy (pretože hráč predtým, ako ich zverejnil, túto tému podrobne preskúmal!).
- Hráč môže počas svojho kola zahráť iba 1 kartu **Originálneho obsahu**.

Karty Udalostí




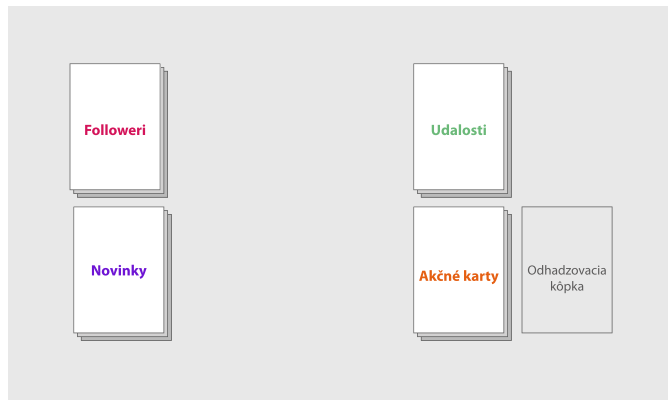
Každé kolo Aktívny hráč odkryje jednu kartu **Udalostí** a spoločne so všetkými hráčmi ju vyhodnotia. Po vyriešení jej efektu odstránite kartu z hry (napr. vložte ju späť do obalu hry).

Tip

V prípade, že máte záujem o ľahšiu a kratšiu hru, môžete balíček kariet **Udalostí** úplne vynechať a hrať bez neho.

PRÍPRAVA A ZAČIATOK HRY

- Zamiešajte všetky karty **Noviniek**, **Followerov**, **Akčné karty** a karty **Udalostí**, vytvorte z nich samostatné balíčky a položte ich na stôl ako na obrázku.
- Nechajte trochu priestoru vedľa balíčka **Akčných kariet** na odhadzovaciu kôpku.
- Každý hráč dostane 4 žetóny  **Dôveryhodnosti**.
- Hráč, ktorý niečo zdieľal na svojich sociálnych sieťach naposledy, ide ako prvý (dostane žetón **Aktívneho hráča**). Ostatní hráči nasledujú v smere hodinových ručičiek.
- Potom, počnúc aktívnym hráčom, každý hráč ťahá **2 Akčné karty**.
- Teraz ste pripravení hrať!



AKO HRAŤ HRU

Každé kolo má rovnakú postupnosť krokov, ktoré sú uvedené nižšie.

1 Ťahajte Akčné karty

Na začiatku každého kola si každý hráč potiahne **Akčnú kartu** z balíčka **Akčných kariet**.

2 Zahrajte Akčné karty

Každý hráč použije toľko **Akčných kariet**, koľko chce. Ako prvý ide **Aktívny hráč**, a po ňom ďalší hráči v smere hodinových ručičiek.

3 Odkryte karty Noviniek

Z hornej časti balíčka **Noviniek** sa odkryje počet kariet **Noviniek** rovnajúci sa počtu hráčov. Ak hrajú 3 hráči, odkryjú sa v tomto kole vždy 3 karty noviniek. V prípade 4 hráčov sú to 4 karty.

4 Zdieľajte karty Noviniek

Počnúc **Aktívnym hráčom** si každý hráč môže vybrať jednu z odkrytých kariet **Noviniek** a „zdieľať“ ju tak, že ju vezme a umiestni do svojej oblasti zdieľaných **Noviniek** (pred seba). Pokiaľ sa hráčovi nepáči žiadna z odkrytých kariet **Noviniek**, nemusí zdieľať žiadnu z nich. Karty **Noviniek**, ktoré nezdieľal žiadny hráč, zostávajú odkryté vedľa balíčka kariet Noviniek a môžu byť zdieľané počas neskorších kôl.

5 Odkryte karty Followerov

Z hornej časti balíčka **Followerov** sa odkryje počet kariet **Followerov** rovnajúci sa počtu hráčov. Ak hrajú 3 hráči, odkryjú sa v tomto kole vždy 3 karty Followerov. V prípade 4 hráčov sú to 4 karty.

6 Získajte Followerov

Každý hráč skontroluje či spĺňa podmienku témy záujmu, prah dôveryhodnosti alebo špeciálnej podmienky pre niektorého z odkrytých **Followerov**. Ak áno, „získava“ daného **Followera**, vezme ho a umiestni pred seba.

ŠTRUKTÚRA KOLA

- 1 Ťahajte **Akčné karty**
- 2 Zahrajte **Akčné karty**
- 3 Odkryte karty **Noviniek**
- 4 Zdieľajte karty **Noviniek**
- 5 Odkryte karty **Followerov**
- 6 Získajte **Followerov**
- 7 Odkryte a vyriešte kartu **Udalosti**
- 8 Posuňte žetón **Aktívneho hráča**

- Ak žiadny z hráčov **nesplňa** podmienky konkrétného **Followera**, **Follower** zostáva nepresvedčený a odkrytý vedľa balíčka **Followerov**.
- Ak podmienky konkrétného **Followera** **spĺňa viacero** hráčov (viac hráčov má rovnaké množstvo zdieľaných **Noviniek**, ktoré sa týkajú témy, o ktorú sa **Follower** zaujíma a ich **Dôveryhodnosť** je vyššia ako prah Dôveryhodnosti), **Follower** followuje hráča s vyššou **Dôveryhodnosťou**. Ak je výsledok stále nerozhodný, **Follower** zostáva nepresvedčený a odkrytý vedľa balíčka **Followerov**.

7 Odkryte a vyriešte kartu Udalosti

Aktívny hráč odkryje kartu **Udalosti** z balíčka kariet **Udalostí** a všetci hráči spoločne okamžite vyriešia jej efekt. Ak hráte bez balíčka kariet **Udalostí**, tento krok ignorujte.

8 Posuňte žetón Aktívneho hráča ďalej a začnite nové kolo

Aktívny hráč odovzdá žetón **Aktívneho hráča** ďalšiemu hráčovi (v smere hodinových ručičiek) a začne sa nové kolo.

KONIEC HRY

Hra 3 hráčov

Hra končí po 9 kolách.


- Inými slovami, keď každý hráč mal žetón **Aktívneho hráča** 3-krát.

Hra 4 hráčov

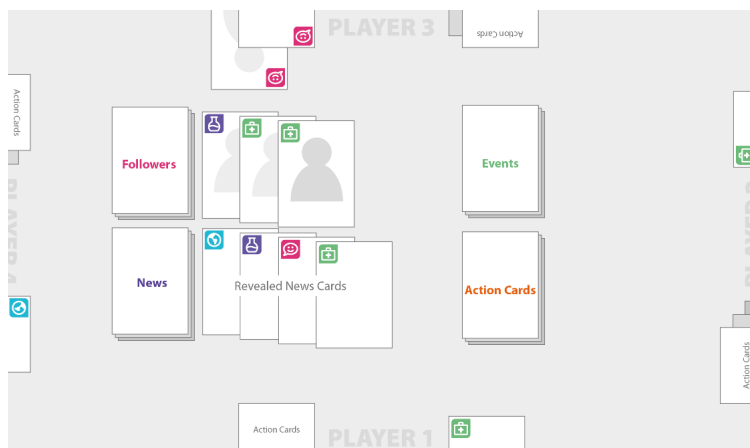
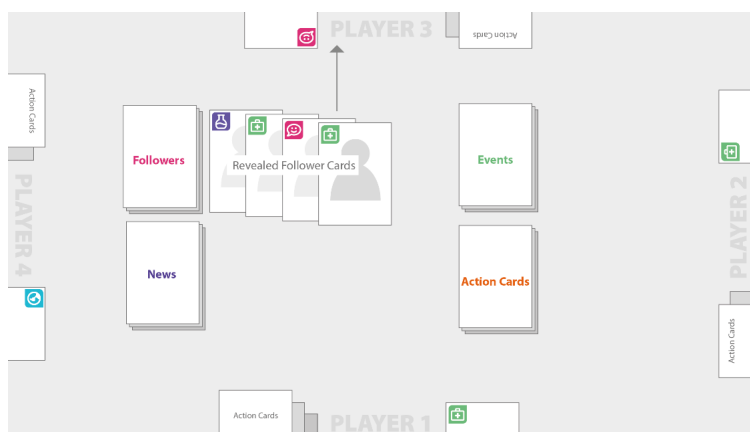
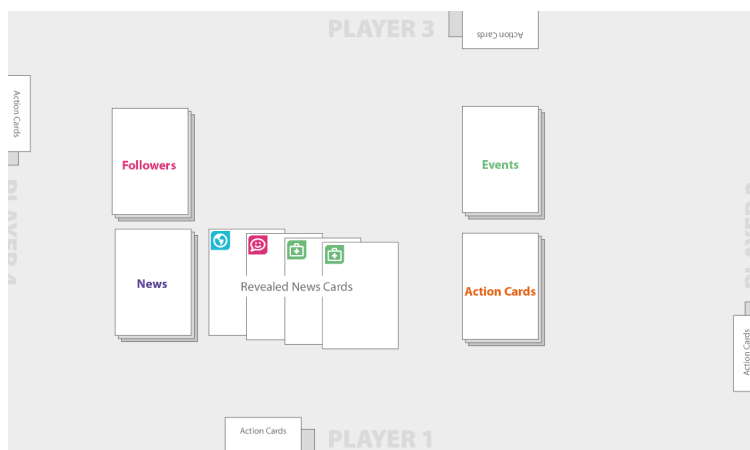
Hra končí po 8 kolách.

- Inými slovami, keď každý hráč mal žetón **Aktívneho hráča** 2-krát.




KTO VYHRÁVA?

- Hráč s najvyšším počtom **Followero**v na konci hry vyhráva.
- Ak je remíza medzi viacerými hráčmi s rovnakým počtom **Followero**v, hru vyhráva hráč s vyššou  **Dôveryhodnosťou**.
- Ak je výsledok medzi hráčmi stále nerozhodný, hra sa končí remízou.

VZOROVÁ HRA



1. kolo

- Každý hráč si z balíčka **Akčných kariet** potiahne jednu **Akčnú kartu**.
- Každý hráč zahrá toľko **Akčných kariet**, koľko chce. **Aktívny hráč** ide prvý, ďalší hráči nasledujú v smere hodinových ručičiek.
- Zvrchu balíčka s **Novinkami** sa odkryjú 4 karty **Noviniek** (keďže v tomto príklade hru hrajú 4 hráči).
- **Aktívny hráč** si vyberie kartu **Noviniek**, ktorú chce „zdieľať“. Nasledujú ďalší hráči (v smere hodinových ručičiek).
- Z vrchu balíčka **Followerov** sa odkryjú 4 karty **Followerov**.
- Hráči 1 a 2 majú remízu pre väčšinu **Noviniek** , takže títo **Followeri** ostávajú nepresvedčení.
- Jeden **Follower** ide k hráčovi 3, pretože ako jediný má **Novinky** .
- **Follower**, ktorý sa zaujíma o  ostáva nepresvedčený.
- **Aktívny hráč** odkryje kartu **Udalosti** zvrchu balíčka **Udalostí**. Hráči vyriešia efekt tejto karty spoločne.
- **Aktívny hráč** odovzdá žetón **Aktívneho hráča** ďalšiemu hráčovi (v smere hodinových ručičiek).

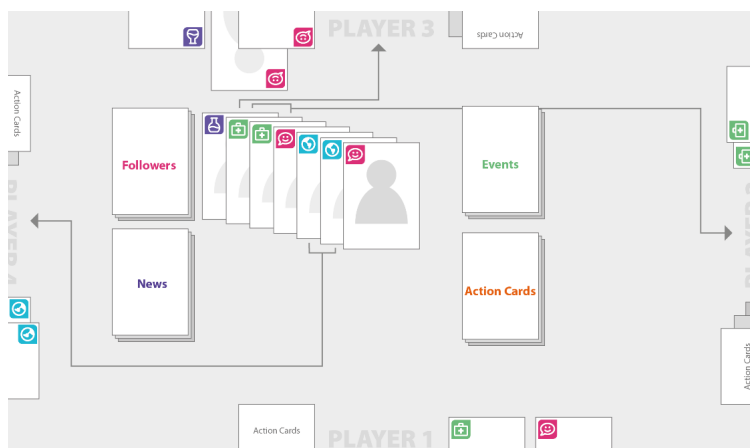
2. kolo




- Každý hráč si z balíčka **Akčných kariet** potiahne jednu **Akčnú kartu**.
- Každý hráč zahrá toľko **Akčných kariet**, koľko chce. Začína hráč 2, ktorý je teraz **Aktívnym hráčom**.
- Z vrchu balíčka s **Novinkami** sa odkryjú 4 karty **Noviniek**.
- Počnúc **Aktívnym hráčom**, hráči si vyberú **Novinky**, ktoré chcú „zdieľať“.

PRAVIDLÁ HRY

verzia 1.0

follow me



- Z vrchu balíčka **Followero**v sa odkryjú 4 nové karty **Followero**v.
- Keďže má Hráč 2 najviac zdieľaných **Noviniek** o , títo **Followeri** idú k nemu.
- Hráč 3 zdieľal **Novinky** o , takže k nemu teraz ide dovtedy nepresvedčený **Followero**.
- Hráč 4 má najviac **Noviniek** o , takže títo **Followeri** idú k nemu.
- Hráči 1 a 3 majú remízu pre väčšinu **Noviniek** o , takže noví **Followeri** ostávajú nepresvedčení.