

Vakarėlių žaidimas, nuo 2 iki 9 žaidėjų

BLOGIAUSIAS ★★★ PREZIDENTAS



ŽAIDIMO TAISYKLĖS

BLOGIAUSIAS PREZIDENTAS

Vakarėlių žaidimas, nuo 2 iki 9 žaidėjų

Žaidimo dalys



Faktų kortelės (167 vnt.)
+ tuščios kortelės savo faktams susikurti (4 vnt.)



Balsavimo kortelės (18 vnt.)



Taškų skaičiavimo kortelės (9 vnt.)



Kandidatų kortelės (2 vnt.)



Trumpas aprašymas



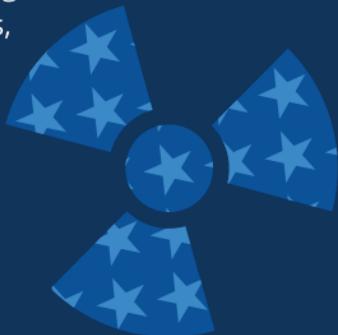
„Blogiausias prezidentas“ yra užtikrintai nepolitcorektiškas ir nesutarimus provokuojantis kortų žaidimas suaugusiesiems. Jo metu žaidėjams teks balsuoti už vieną iš dviejų siaubingų, niekam tikisių kandidatų į prezentus.

Vienas žaidėjas tampa rinkimų vedėju ir suformuoja abu kandidatus iš ištrauktų faktų kortelių – baisių charakterio savybių, radikalų idėjų arba absurdų politinių užmačių. Naudodamas balsavimo korteles ir atsižvelgdamas į savo pažiūras, vertybes bei išskaičiavimą, kiekvienas žaidėjas nusprendžia, kuriam kandidatui verčiau atiduotą balsą per tikrus rinkimus.

Jei balsai pasiskirsto po lygiai, rinkimų vedėjas laimi raundą ir pelno 2 pergalės taškus. Priešingu atveju žaidėjai, balsavę už laimėjusį kandidatą, gauna po tašką. Pirmasis 7 pergalės taškus pelnės žaidėjas laimi žaidimą. Nors iš tiesų „Blogiausio prezidento“ pagrindinis tikslas - ne pergalė

ar pralaimėjimas, o linksmos situacijos, karšti ginčai ir net po žaidimų vakaro išliekanti pasipiktinusi nuostaba:

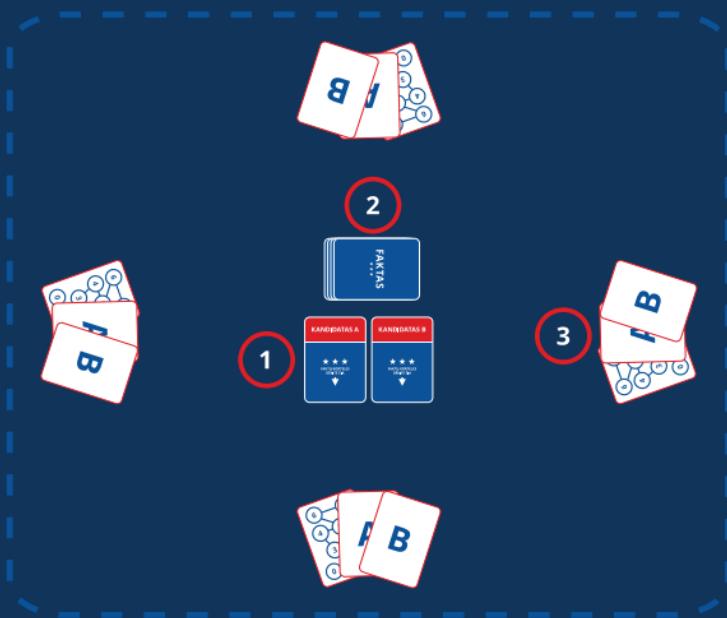
„Kaip tu galėjai balsuoti už tokią bjaurybę?“





Pasiruošimas žaidimui

Padėkite dvi **kandidatų korteles** stalo viduryje (1). Sumaišykite **faktų kortelių kaladę** ir padėkite ją šalia (2). Jteikite kiekvienam žaidėjui po **porą balsavimo kortelių** ir **taškų skaičiavimo korteļę** (3). Kalbant apie pastarają, šiame žaidime kiekvienas gali pasirinkti bet kokį niekutį laimėtų taškų skaičiui žymėti – sakykime, monetą, vestuvinį žiedą arba laisvinamųjų piliulę. Kiekvienas žaidėjas pradedas su 0 taškų.





Žaidėjas, kuris tą dieną atrodo reprezentatyviausiai ir preidentiškiausiai, tampa pirmuoju rinkimų vedėju.

Raundo eiga

Kiekvieną raundą sudaro trys etapai:

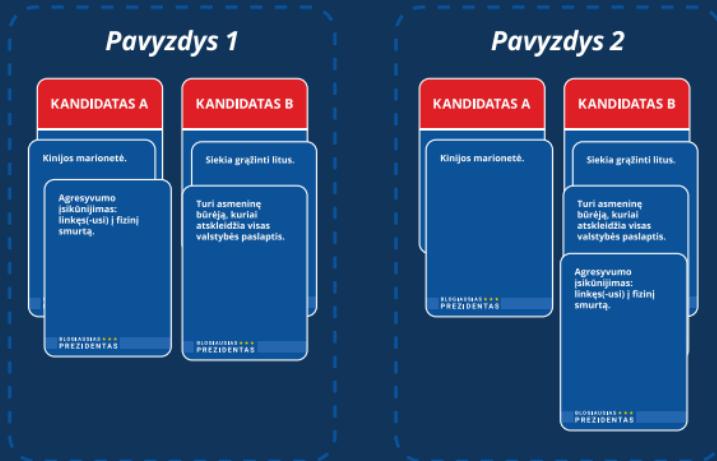
- ★ Kandidatų formavimas
- ★ Rinkimai
- ★ Rezultatai



1. Kandidatų formavimas

Rinkimų vedėjas nuo faktų kortelių kaladės viršaus ima keturias korteles ir su jomis susipažįsta. Tada jis paskirsto gautas savybes dviem kandidatams, sudėliodamas faktus po atitinkamomis kandidatų kortelėmis. Galima abiem kandidatams paskirstyti po dvi savybes (pavyzdys 1) arba vienam kandidatui suteikti vieną, o kitam – tris savybes (pavyzdys 2). Tačiau negalima visų keturių savybių suteikti vienam kandidatui arba kažkurių iš ištrauktų savybių nesuteikti niekam. Rinkimų vedėjo tikslas – sukurti kuo labiau subalansuotai šlykščius kandidatus.

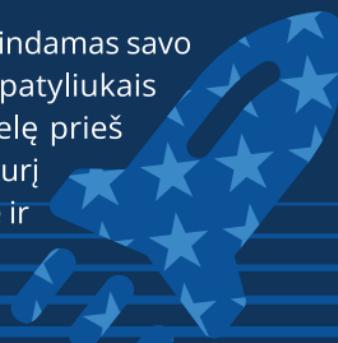




Patarimas: dėliojant kandidatų savybes, rinkimų vedėjui patariama jas perskaityti balsu, kadangi ypač didesnėse grupėse toliau nuo stalo centro sėdintiems žaidėjams gali būti nepatogu jas skaityti.

2. Rinkimai

Nediskutuodamas ir nejgarsindamas savo sprendimo, kiekvienas žaidėjas patyliukais padeda užverstą balsavimo kortelę prieš save. Kortelėje – raidė kandidato, kurį šis žaidėjas laiko mažesne blogybe ir kurį verčiau rinktysi realybėje.





Žaidžiant lyginiam žaidėjų skaičiui, rinkimų vedėjas taip pat dalyvauja balsavime.

Esant nelyginiam žaidėjų skaičiui, vedėjas nuo balsavimo susilaiko.

Taigi visuomet balsuoja lyginis skaičius žaidėjų.



3. Rezultatai

Visiems žaidėjams nubalsavus, kortelės yra atverčiamos, kad kiekvienas galėtų matyti, kas kurį kandidatą pasirinko.

- ★ Jeigu balsavusių žaidėjų balsai pasiskirsto po lygiai, rinkimų vedėjas laimi 2 pergalės taškus ir joks kitas žaidėjas taškų negauna.
- ★ Jeigu kažkuris iš kandidatų surenka daugumą balsų, už jį balsavę žaidėjai gauna po tašką. Tas taikoma ir vedėjui, jei jis dalyvavo balsavime ir balsavo už laimėjusį kandidatą.
- ★ Viršuje paminėta taisyklė turi išimtį: jeigu visi žaidėjai, išskaitant rinkimų vedėją, balsavo už tą patį kandidatą, po tašką gauna kiekvienas, išskyrus rinkimų vedėją.





Raundo pabaigoje panaudotos faktų kortelės pašalinamos iš žaidimo. Rinkimų vedėjo rolę perima žaidėjas, esantis dabartinio rinkimų vedėjo kairėje, ir prasideda naujas raundas.

Pastebėjimas: Rezultatų etapas yra pati smagiausia žaidimo dalis, nes žaidėjai sužino vienas kito pasirinkimus ir gali iki valios prisiginčyti ir prisibaisėti, kodėl rinkosi tą ar aną kandidatą. Tai ir yra šio žaidimo esmė!



Raundo pavyzdys

Žaidžiant keturiese, vedėjas Petras taip paskirsto ištrauktas keturių savybes: „Nori panaikinti greičio ribojimus.“ ir „Žada į mokyklas grąžinti fizines bausmes.“ priskiria kandidatui A, o „Tvirtina, kad Žemė yra plokščia.“ ir „Siekia grąžinti litus.“ priskiria kandidatui B. Kadangi žaidime dalyvauja lyginis žaidėjų skaičius, balsuoja visi, išskaitant vedėją Petrą. Visiems padėjus po užverstą balsavimo kortelę prieš save, šios yra atskleidžiamos: paaikėja, kad Petras, Aldona ir Kęstas balsavo už kandidatą B, o Darija - už kandidatą A. Taigi Petras, Aldona ir Kęstas gauna po pergalės tašką, o Darija taškų nepelno. Jei balsai būtų pasiskirstę po lygiai, vienintelis vedėjas Petras būtų laimėjęs du pergalės taškus, o kiti žaidėjai šį raundą būtų taškų negavę.





Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiasi, kai vienas iš žaidėjų surenka 7 ar daugiau pergalės taškų. Jis tampa laimėtoju. Jei tai pavyksta padaryti keliems žaidėjams iš karto, jie visi tampa lygiaverčiais laimėtojais.



ALTERNATYVŪS ŽAIDIMO VARIANTAI

Dviejų žaidėjų variantas

Žaidimą galima žaisti ir dviese, nors taisyklės kiek pasikeičia:

- ★ Suformavęs kandidatus, vedėjas padeda užverstą balsavimo kortelę priešais save – kaip ir standartinio žaidimo metu, ši kortelė nurodo, už ką ji ar jis balsuotų realybėje.





- ★ Kitas žaidėjas, užuot irgi balsavęs už labiau patikusį kandidatą, bando atspėti, už ką balsavo vedėjas. Savo spėjimą išreiškiančią kortelę jis deda atvirą, jau po to, kai vedėjas nubalsavo.
- ★ Jei vedėjo oponentui pavyksta atspėti vedėjo pasirinkimą, oponentas gauna 1 pergalės tašką. Priešingu atveju tašku apdovanojamas vedėjas.
- ★ Žaidžiant dviese, laimi pirmasis žaidėjas, surinkęs 5 (ne 7) pergalės taškus.



Kvotos variantas

Žaidžiant šį variantą, atsiranda papildomas žaidimo etapas, vadintinas kvota. Jis įsiterpia tarp kandidatų formavimo ir balsavimo. Kvotos metu, pradedant nuo žaidėjo, esančio vedėjo kairėje, ir judant pagal laikrodžio rodyklę, kiekvienas žaidėjas (išskyrus patį vedėją) turi galimybę paklausti po vieną klausimą apie bet kurį iš kandidatų. Pavyzdžiu: „Šitas kandidatas yra eksibicionistas – ar tai reiškia, kad jis nesusilaikės gali pradėti nusirenginėti ir spaudos konferencijos metu?“ Atsižvelgdamas į klausimą, vedėjas turi čia pat sukurti naujų detalių apie kandidatą ir atsakyti. Pasibaigus kvotai, žaidimas vyksta įprastai.



IR PABAIGAI: 3 AUKSINĖS TAISYKLĖS, KAD ŽAIDIMAS VYKTŲ SMAGIAI

Mes, žaidimo kūrėjai: dailininkai, žaismo dizaineriai, redaktoriai – esame fantastiškai džiaugsmingi ir beprotiškai dėkingi už tai, kad išbandysite „Blogiausią prezidentą“. Prieš pradedant jūsų pirmą žaidimą, norime pasidalinti trimis patarimais – auksiniais principais, kurie padės užtikrinti, kad žaidimas vyks smagiai bei sklandžiai.

„Blogiausias prezidentas“ nežaidžiamas dėl laimėjimo



Kaip jau minėta taisyklose, nors pergalė yra saldi bei motyvuojanti, pagrindinis šio žaidimo tikslas – smagus laikas, aršūs debatai, įdomios diskusijos, juokeliai - žodžiu, visokeriopas fun. Todėl raginame balsuoti nuoširdžiai, reikšti nuomonę karštai ir skatinti tai daryti kitus žaidėjus – nes taip žaisdami nuotaikos atžvilgiu išloš visi ir kiekvienas.





Klausimai klausimėliai

Žaidžiant tokius vakarėlių žaidimus, apibrėžtumą labai vertinantieims žaidėjams neišvengiamai kils klausimų (sakykime, jei prezidentas alkoholikas – konkrečiai kiek daug jis arba ji geria?), o radikalaus realizmo atstovus gali sugluminti kai kurie netikroviški kandidatų planai (na, kaip ribotas galias turintis valstybės vadovas gali legalizuoti vairavimą išgėrus arba uždrausti aukštakulnius?).

Norint išvengti šių nesusipratimų, siūlome įsivaizduoti, jog faktus apie kandidatą sužinojote iš patikimų šaltinių tiesiai prie balsavimo dėžės.

Nėra jokio papildomo konteksto ar detalių, tačiau žinote, kad faktai tikri (beje, siūlome išbandyti Kvotos variantą, kuris tą kontekstą suteikia).



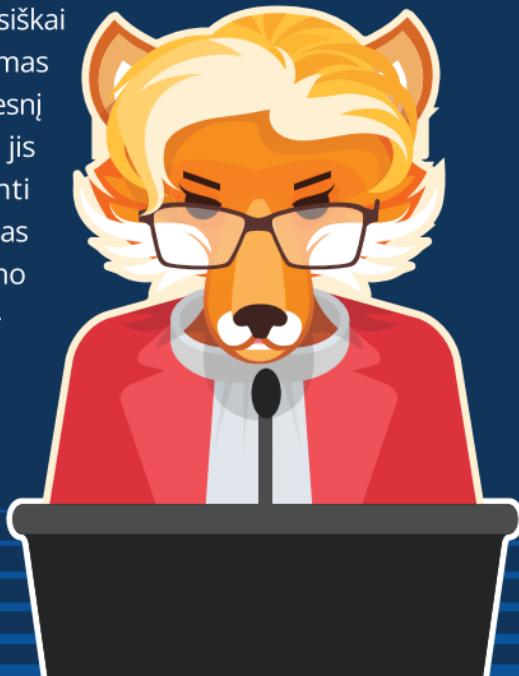


Taip pat įsivaizduokite, kad kandidatai turi pakankamai netiesioginės įtakos (draugai ir marionetės leidžiamojos valdžioje, socialiniai ir planavimo įgūdžiai, minios kvailumas ir t.t.), kuri ilgainiui iugalins juos įgyvendinti net beprotiškiausias savo idėjas. Jūs, kaip žaidėjas, neturite galimybės susilaikyti ir privalote pasirinkti vieną iš kandidatų.

Nebijokite išmesti kortelių, kad išvengtumėte kraujo praliejimo



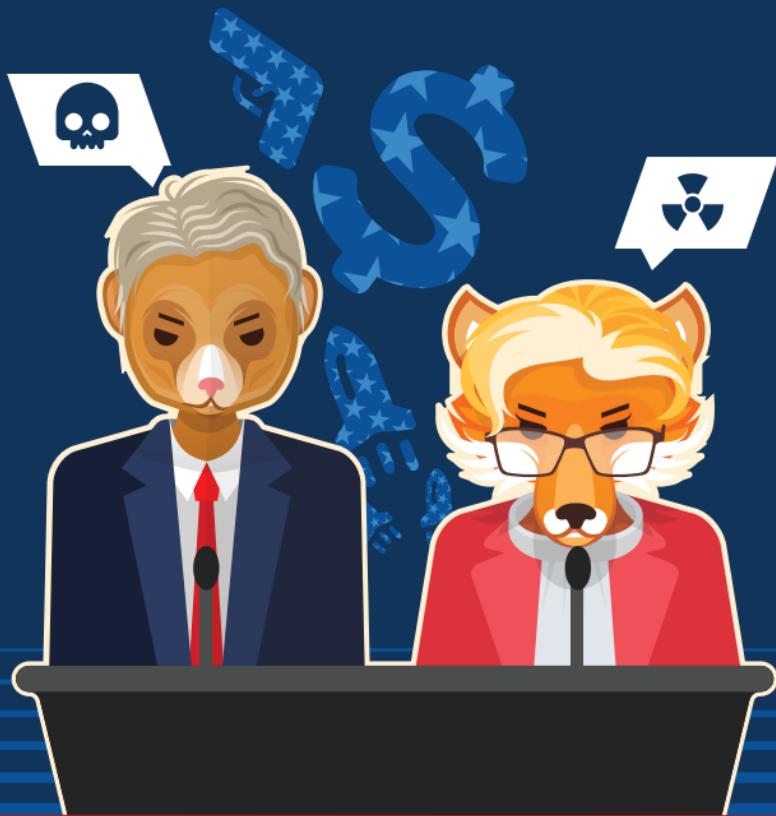
Kaip kūrėjai, mes visiškai suprantame, kad šis žaidimas gali sukelti vieną kitą karštesnį nesutarimą. Tiesą sakant, jis tyčia kurtas kaip palyginti nepolitcorektiškas, diskusijas skatinantis laiko praleidimo būdas žmonėms, kurie mo-ka sugyventi nesutikdami.





Tačiau taip pat suvokiami, kad skirtiniems žmonėms skirtinos temos gali būti itin jautrios, o jų gvildenimas įvairiose draugijose - sukelti daugiau nei tiesiog barnj.

Todėl jei jaučiate, kad tam tikros kortelės jūsų grupėje gali kažkaip privesti prie žlungančių draugysčių ir gilių nuoskaudų, raginame nedvejoti ir iš anksto laikinai jas pašalinti iš kaladės.



KITI KŪRĖJŲ ŽAIDIMAI

PEREKUPAI

Patinka juoktis? Tuomet išbandykite kitą „Slightly Magic Games“ žaidimą. Tapkite 90-ųjų perekupu ir virinkite baksus visais įmanomais būdais. Nes kas nesisuka, tas ir negyvena.



PYROMIND



Patinka sprogimai? Patinka geiminti? Patinka sprodinti savo draugus geiminant? „Steam“ parduotuvėje galite įsigyti žaidimo „Blogiausias prezidentas“ autoriaus Dmitrijaus Babičiaus sukurtą minimalistinį galvosūkių žaidimą „PyroMind“, skirtą asmeniniams kompiuteriams.



Žaidimo kūrėjai

Žaidimo dizainas
Dmitrijus Babičius



Grafinis dizainas

Edas Ramoška, V, Eglė Zioma, Ganna Pakhomova,
Dmitrijus Babičius

Maketavimas

Edas Ramoška

Tekstų kūrėjai

Dmitrijus Babičius, Simonas Jatkonis

Kalbos redaktorė

Julė Jankauskaitė

Ačiū

Martynui Valikoniu, Justui Brazauskui, Rasai Pempei, Justinui
Pempei, Gintarei Kukuraitienei, Mindaugui Kukuraičiui, Ignui
Veršinskui, Mindaugui Šukiui, Karoliui Uzielai, Vidmantui
Zemleriu, Jurgui Sakalauskui, Aurelijui Rinkevičiui, V, J ir P

