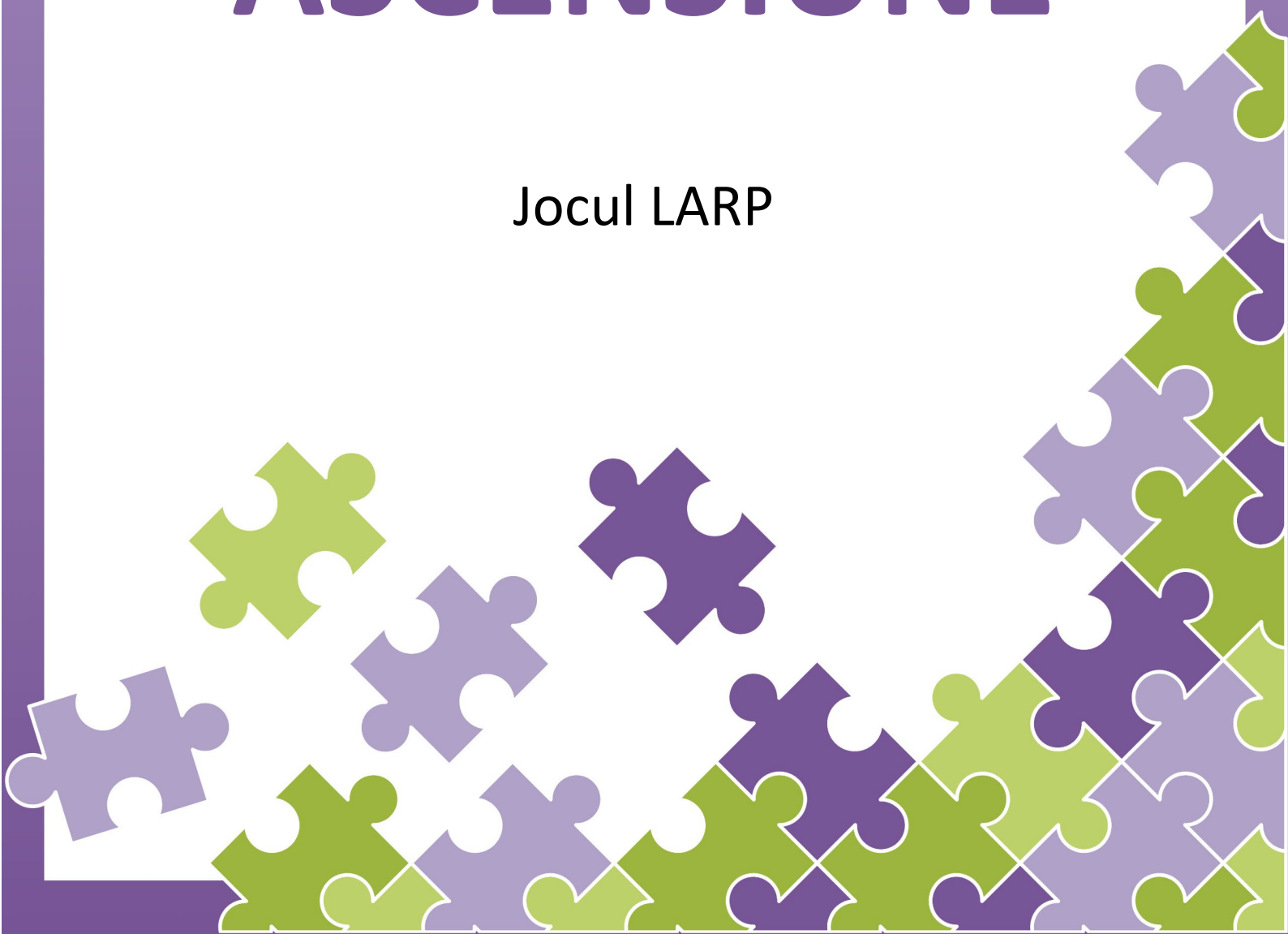




BUILD EFFICIENTLY YOUR OWN UNDERSTANDING

# RĂZBOIUL DE ASCENSIUNE

Jocul LARP



## Previzualizare

Acest joc LARP a fost dezvoltat pentru a însoți capitolul "Colaborez și integrez" al ghidului B.E. Y.O.U. Implică jucătorii care își asumă rolurile de nobili într-un imperiu galactic în viitorul îndepărtat. Acești nobili trebuie să se unească în secret pentru a se asigura că prințul/prințesa aleasă de ei urcă pe tron, încercând în același timp să-și atingă propriile obiective personale.

## Cerințe

- 12-30 JUCĂTORI
- 3 ore
- 2 spații separate
- 1 masă suficient de mare pentru ca toți jucătorii să stea
- Hârtii colorate (roșu, galben, verde, albastru)
- Carduri de personaje tipărite
- Reguli tipărite
- Prezentare de briefing/debriefing
- Aplicația WhatsApp
- Proiector
- Notepads
- Stilouri
- Gustări
- Fișierul Ascendancy War Characters + Events

# Mecanica

## Etapă scrisorilor:

În această etapă, jucătorii sunt așezați pe o masă și comunică între ei prin chat-ul lor de grup WhatsApp de afiliere. La sfârșitul timpului alocat, familia regală scrie pe o bucată de hârtie numele lor și cât de mult donează EZ afilierea lor pentru rezolvarea crizei actuale. După ce acest lucru este făcut, nobilii se pot dezvălui și își pot folosi puterea personală.

*(Sfat: Această etapă ar trebui să simuleze că nobilii și regalii se află pe planetele lor natale și conspiră în secret cu aliații lor. Încurajați-vă jucătorii să rămână cât mai tăcuți și secretoși posibil pentru a nu-și dezvălui loialitatea.)*

## Etapă balului:

În această etapă, jucătorii sunt adunați într-o zonă separată și sunt bineveniți să interacționeze între ei. Dacă în orice moment, vreun jucător dorește să facă anunțuri sau declarații publice, poate aborda facilitatorul pentru a atrage atenția tuturor pentru el. Dacă jucătorii doresc să schimbe EZ pentru favoruri, pot face acest lucru în această etapă.

*(Sfat: Această scenă ar trebui să simuleze participarea nobililor și regalilor la un mare eveniment televizat pentru elită, cum ar fi o gală, o ceremonie de premiere etc. Încurajați-vă jucătorii să încerce să vorbească și să interacționeze cu cât mai mulți oameni posibil, nu numai pentru a încerca să obțină mai multe informații despre cine lucrează cu cine, ci și pentru a nu trăda cine sunt aliații lor.)*

## Carte de personaj:

Cărți cu două fețe pe care o parte indică numele personajului / banii de pornire / veniturile din taxe / descrierea și afilierea / abilitățile personale / scopul pe cealaltă.

## Bani de pornire:

Banii cu care personajul începe jocul.

## Venituri fiscale:

La începutul fiecărei faze a Misivelor, cu excepția primei, fiecare Nobil și Regal primesc suma de bani indicată pe cardul lor de personaj.

*(Sfat: Jucătorii tăi vor avea sarcina de a-și ține evidența propriilor sume EZ, dar din cauza tuturor comploturilor și intrigilor ar putea uita de veniturile lor fiscale. Este recomandat să le reamintiți verbal să-și adauge veniturile fiscale la totalul lor curent la începutul fiecărei etape a scrisorilor.)*

## EZ:

EZ este moneda acestui joc. Poate fi folosit pentru a rezolva o criză, pentru a atinge anumite obiective ale unui personaj sau, eventual în timpul etapei balului, schimbat cu alte personaje pentru diverse favoruri.

## Probleme în Imperiu!

La fiecare Bal se răspândesc zvonuri de neliniște printre nobili despre o problemă cu care se confruntă în prezent o parte din populația Imperiului. În timpul fazei de scrisori, membrii familiei regale adună fonduri de la facțiunile lor și de la ei înșiși pentru a dona pentru rezolvarea problemei. La sfârșitul etapei de scrisori, membrii familiei regale își notează numele și suma donată de afilierea lor și o dau facilitatorului. Cea mai mare donație primește +5 aprobare a populației, a doua cea mai mare +3 și restul +1. **Dacă nu se strâng suficienți bani**, toate facțiunile primesc -2 aprobarea populației, iar cea mai mică ofertă câștigă -3. Dacă sunt necesari mai mulți bani decât este necesar, se pierd banii în exces.

*(Sfat 1: Această mecanică a creat un mediu secret de război de licitații în care jucătorii nu numai că trebuie să-și coordoneze utilizarea fondurilor și a puterilor personale în afilierea lor, dar și să anticipeze ce ar putea folosi celelalte afilieri. Mecanica "dacă nu se strâng suficienți bani" există pentru a descuraja jucătorii să nu doneze nimic, în timp ce mecanica "se pierd bani în exces" există pentru a descuraja jucătorii să-și folosească toate resursele într-o singură criză și să nu aibă nimic de făcut pentru restul jocului.)*

*(Sfat 2: Pentru mai multe posibilități de joc de rol, dacă timpul permite, puteți invita regalul facțiunii cu cea mai mare donație să țină un discurs despre cum dorește să fie rezolvată criza)*

## Aprobarea populației:

Puncte care arată cât de mult este plăcut un membru al familiei regale de către populația generală. Facțiunea cu cele mai multe puncte până la sfârșitul jocului **wins**.

*(Sfat: Aceasta este ceea ce în termeni de jocuri de societate am numi "Puncte de victorie". Scopul fiecărei afilieri este să obțină maximum de acestea până la sfârșitul jocului.)*

## Nobilii lunii:

- Dispreț: Nobil care a înfuriat populația generală. Facțiunea din care face parte acest nobil câștigă aprobarea populației de -2 în această fază.
- Glorie: Nobil care a contribuit foarte mult la binele comun. Facțiunea din care face parte acest nobil câștigă +2 aprobare a populației în această fază.

*(Sfat 1: Această mecanică simulează opinia publică în afara situației de criză. Dacă un nobil este în "dispreț", te poți gândi la el ca fiind "anulat", astfel încât mulți oameni nu vor să-l susțină public, în timp ce dacă sunt în glorie, mai mulți oameni se alătură "trenului" și le cântă laudele.)*

*(Sfat 2: Membrii familiei regale nu pot fi în dispreț sau glorie pentru că a vorbi de rău despre membrii familiei regale în majoritatea societăților feudale ți-ar aduce o pedeapsă severă. În plus, în termeni de mecanică de joc, Royals in Contempt or Glory ar oferi prea multă lumină și putere jucătorilor care joacă Royals.)*

## Promisiune poporului!:

În timpul unui bal, membrii familiei regale se pot adresa populației și pot face o promisiune publică (de exemplu, "Eu, prințesa Xenorith, promit pe numele meu că voi rezolva criza în curs!").

Dacă promisiunea se adevărește, afilierea lui Royal câștigă +3 aprobarea populației. Cu toate acestea, dacă promisiunea nu se va împlini, facțiunea regală câștigă aprobarea populației de -5. Această regulă poate fi folosită de fiecare regal o dată la două etape de bal.

*(Sfat 1: Aceasta este o mecanică mare de pariuri. Încurajează jucătorii fie să gândească creativ dacă sunt în urmă la puncte, fie să folosească instrumentele pe care le au pentru a obține un avantaj mai mare. "O dată la două etape Ball" și "aprobarea populației -5" sunt acolo pentru a descuraja jucătorii să abuzeze de mecanică. Amintiți-vă că, în calitate de facilitator, trebuie să judecați dacă promisiunea s-a împlinit și dacă trebuie acordate puncte.)*

*(Sfat 2: Având în vedere că formularea promisiunilor ar putea fi vagă, asigurați-vă că verificați public ce anume promite regalul oamenilor.)*

## Declarație publică!:

În timpul unui bal, o dată pe meci, fiecare regal poate face o declarație publică cu privire la un nobil a cărui alianță a fost dezvăluită. Ei pot cânta laudele unui nobil din facțiunea lor pentru a-l face Gloria, Nobilul lunii sau poate acuza un nobil al unei facțiuni adverse pentru a-i face Dispreț: Nobilul lunii.

*(Sfat: Pentru această mecanică, precum și pentru "Promisiune poporului!", dacă jucătorul care dorește să facă declarația are probleme în a atrage atenția mulțimii, asigurați-vă că îi ajutați. Exemplu, "Atenția ta, te rog! Prințesa Xenorith ar dori să facă un anunț!".)*

## Abilitate personală:

Abilitate unică pe care fiecare nobil o poate folosi o dată pe joc. Când îl folosesc, trebuie să-și întoarcă cartea de personaj, **Dezvăluie** afilierea, capacitatea personală și scopul caracterului.

*(Sfat: În timp ce abilitățile personale sunt foarte puternice, cerința pentru activarea lor nu este doar dezvăluirea afilierii lor și, mai important, a scopului lor personal, ci și a face nobilul vulnerabil la abilitățile personale ale altor nobili. Pentru a impune acest lucru jucătorilor tăi, îl asociezi cu cineva care le citește jurnalul sau gândurile interioare.)*

## Încoronare

În timpul încoronării, regalul câștigător urcă pe tron și toți nobilii verifică dacă și-au atins **Obiectivele**. După ce toate golurile au fost dezvăluite și verificate, jocul se termină.

*(Sfat: Această scenă acționează ca un segway pentru jucători care își împărtășesc poveștile și trec la debriefing. În calitate de facilitator, ar trebui să stabiliți o atmosferă festivă și să sărbătoriți eforturile tuturor jucătorilor.)*

## Bucula de joc și cronologia

|                     |              |
|---------------------|--------------|
| 1. Primele scrisori | 10 minute    |
| 2. Primul Bal       | 20 de minute |
| 3. Scrisori         | 5 minute     |
| 4. Bal              | 15 minute    |
| 5. Scrisori         | 5 minute     |



|                   |           |
|-------------------|-----------|
| 6. Bal            | 15 minute |
| 7. Scrisori       | 5 minute  |
| 8. Bal            | 15 minute |
| 9. Scrisori       | 5 minute  |
| 10. Balul final   | 10 minute |
| 11. Misive finale | 5 minute  |
| 12. Încoronare    | 10 minute |

*(Sfat: Aceste termene sunt orientative. Dacă observi că jucătorii tăi au nevoie de mai mult timp, nu ezita să furi un minut sau două de la o altă etapă.)*



# Instrucțiuni

## ÎNAINTE DE JOC

Împărțiți-vă numărul de jucători la 4. Pentru fiecare 4 jucători adăugați un regal și 3 nobili de afiliere (1 de la Influent, 1 de la Grajd și 1 de la Conștiinciozitate) din "Personajele Războiului de Ascensiune + Evenimente" . Dacă aveți jucători suplimentari, fiecare afiliere are un personaj suplimentar pe care îl puteți adăuga. După ce ați selectat personajele care urmează să fie jucate, pregătiți un chat de grup WhatsApp separat pentru fiecare afiliere. Plasați regulile tipărite într-un loc vizibil și accesibil jucătorilor.

*(Sfat: Este recomandat ca înainte de joc să aveți personajele separate în Dominant/Influentă/ Stabilă/Conștiinciozitate într-un loc care nu este vizibil sau accesibil jucătorilor înainte de joc pentru o distribuție mai ușoară)*

## Briefing

### Test de "personalitate" (bazat pe DISC)

Lăsați hârtia colorată într-un loc accesibil jucătorilor și puneți prezentarea Briefing/Debriefing pe proiector. Instruiți-i să aleagă lucrarea care corespunde răspunsului lor onest pentru fiecare întrebare. Întrebările sunt:

- **Dacă prietenul tău ar cauza probleme, cum te-ai descurca?**
  - Oprindu-l, prin orice mijloace necesare (D)
  - Vorbind cu ei (I)
  - Eviți să te implici (S)
  - Face un pas înapoi și evaluezi situația (C)
- **Ce îți aduce bucurie?**
  - Rezultate (D)
  - Recunoaștere (I)



- Liniște (S)
- Perfecțiune (C)
- **Te aștepti la un apel telefonic important, dar telefonul tău are 5% baterie, ce faci?**
  - Suni și ceri să te contacteze la o altă oră (D)
  - Întreabi oamenii din jurul tău dacă au un încărcător pe care îl poți împrumuta (I)
  - Este în regulă, te vor suna înapoi mai târziu (S)
  - Nicio problemă, ai power bank-ul cu tine (C)
- **Care frază rezonază cel mai mult cu tine?**
  - Scopul justifică mijloacele (D)
  - Tratează-i pe ceilalți, așa cum vrei să fii tratat (I)
  - Dacă nu este rupt, nu-l repara (S)
  - Dacă vrei să fie făcut bine, fă-o singur (C)
- **Te confrunți cu o sarcină gigantică, ce faci?**
  - Forțezi și termini (D)
  - Cere altcuiva să te ajute cu asta (I)
  - Abordezi pas cu pas (S)
  - Cercetezi cel mai bun mod de a face acest lucru (C)

Dominantă (D) -> Roșu

Influent (I) -> Galben

Stabil (S) -> Verde

Conștiincios (C) -> albastru

Distribuiți personajle în funcție de hârtii colorate, având în vedere distribuția egală.

Instruiți-i pe jucători să păstreze ascunsă partea cărții de personaj cu afilierea/abilitatea personală/obiectivul lor.

*(Sfat: S-ar putea să aveți mai mulți oameni cu o majoritate într-o caracteristică decât aveți personaje disponibile. De exemplu, din cei 12 jucători ai tăi, 5 ar putea avea în mare parte hârtii*



roșii, dar ai doar 3 Royals [personaje dominante] de distribuit. În aceste tipuri de cazuri, distribuți astfel încât toate rolurile să aibă o legătură cu jucătorii. În exemplul de mai sus, dacă aveți mai puțini oameni cu bucăți de hârtie galbene și unul dintre jucătorii voștri cu o hârtie roșie are o hârtie galbenă, dați-le un jucător influent.)

## Contextul jocului

Anul este 25025 d.Hr., iar împărăteasa Aurora Borealis este gata să se retragă de pe tronul Imperiului Galactic și să-l lase pe unul dintre copiii ei să-i succedă pe baza dorințelor oamenilor imperiului. Astfel a început marea rasă pentru a fi Monarh Suprem! Nobilii din toate colțurile Imperiului conspiră pentru a-și ajuta în secret regalul preferat să câștige tronul, dar asta nu înseamnă că nu au o agendă proprie...

## Dezvoltarea personajului

Dă-le jucătorilor 5 minute să se gândească la o poveste pentru personajul care le-a fost dat, în timp ce îi ia unul câte unul să scaneze în secret și să se alăture chat-ului Whats App al afilierii indicate pe cardul personajului. Odată ce toți jucătorii s-au alăturat chat-urilor respective, adunați-i într-un cerc și puneți-i să împărtășească titlul, numele și subtitlul / porecla personajelor lor (de exemplu, "Sunt Prințesa Xenorith, Imobilul!")

*(Sfat: Acesta este un moment bun pentru a răspunde în privat la orice întrebări pe care jucătorii le-ar putea avea despre abilitățile lor personale sau despre obiectivul lor personal)*

## Jocul

### Prima fază a scrisorilor (~10 minute)

Fazele Missives vor avea loc într-un spațiu pregătit cu o masă, suficient de mare pentru ca toți jucătorii să fie așezați, și un proiector. În această fază, încurajează jucătorii să recunoască cine aparține afilierii lor și să se angajeze într-un joc de rol folosind doar chat-urile WhatsApp alocate. La sfârșitul celor 10 minute, invită-i în spațiul secundar pe care l-ai pregătit pentru Baluri. Este important ca, atunci când se mută în următoarea zonă, jucătorii să-și lase cărțile de jucător în fața locurilor lor în poziția în care se aflau la sfârșitul fiecărei faze de misive.

*(Sfat: Această etapă servește scopului de a permite jucătorilor să vadă cine sunt coechipierii lor și să înceapă să-și formeze dinamica de grup, similar cu **Formarea** etapa în **Etapale de dezvoltare a grupului lui Tuckman**)*

## Prima fază a balului (~20 minute)

Fazele Balului se vor desfășura într-un spațiu secundar (de preferință unul deschis) pregătit cu gustări și băuturi. În această fază, încurajați jucătorii să joace față în față, să se reprezinte unul altuia dacă doresc sau să înceapă să facă noi alianțe și înțelegeri. După ~5 minute, începeți să răspândiți zvonuri despre criza la alegere (diapozitivele 7-12 ale prezentării Briefing/Debriefing). La 15 minute din această fază, anunțați dramatic criza pe care ați selectat-o. După un total de 20 de minute, invitați jucătorii înapoi în primul spațiu.

*(Sfat 1: Această fază nu numai că servește scopului de a permite jucătorilor să interacționeze cu nobilii de alte afilieri, ci și de a-i încuraja să joace pe roluri unii cu alții. Pentru a facilita acest lucru, puteți acționa ca "personalul locației", anunțând fiecare nobil și regal când intră în spațiul secundar sau plimbându-se oferind gustări și băuturi răcoritoare.)*

*(Sfat 2: Răspândirea zvonurilor înainte de anunțul propriu-zis al crizei este acolo nu numai pentru a fi prezentat mai organic jucătorilor, ci și pentru a le oferi material despre care să joace pe rol.)*

## Faza scrisorilor (~5 minute)

Anunță-ți jucătorii că își pot adăuga "Veniturile fiscale" la totalul lor actual de EZ. Apoi, dezvăluieți criza aleasă (diapozitivele 7 - 12 ale prezentării Briefing/Debriefing) și acordați jucătorilor 4 minute pentru a comunica, prin chat-urile lor de grup WhatsApp, cum să facă față crizei actuale. Nobilii și membrii familiei regale comunică cât din EZ-ul lor actual ar dori să doneze pentru rezolvarea crizei (jucătorii trebuie să țină evidența totalului EZ individual folosind pix și hârtie). La sfârșitul celor 4 minute, membrii familiei regale trebuie să scrie pe o bucată de hârtie numele personajului lor și suma de EZ pe care o donează afilierea lor și să o dea facilitatorului. Înainte de a dezvălui donațiile, întrebați jucătorii dacă vreunul dintre ei ar dori să-și folosească abilitățile personale. Aplicați orice abilități personale utilizate și apoi dezvăluiți donațiile. Recompensați punctele în consecință și întrebați Regalul cu cea mai mare ofertă de afiliere cum rezolvă criza. După aceea, invitați-vă jucătorii în spațiul secundar pentru următoarea fază a balului.

*(Sfat 1: În funcție de numărul de jucători, o criză poate părea prea dificilă sau prea ușor de rezolvat, așa că folosește-ți judecata atunci când alegi pe care să o anunți. În plus, mecanica "se pierd bani în exces" creează complexitate strategică chiar și într-o criză care necesită o cantitate mică de EZ, deoarece jucătorii vor încerca să nu doneze în exces, păstrând în același timp un avantaj față de adversarii lor.)*

*(Sfat 2: Abilitățile personale pot fi manipulate din donarea unei afilieri la criza în sine, așa că este imperativ ca acestea să fie folosite **înainte** dezvăluind donațiile.)*

*(Sfat 3: Această fază servește scopului de a provoca dinamica actuală a grupului, făcându-i pe jucători să cântărească valoarea nevoilor lor individuale [Obiectiv personal] cu nevoile grupului [rezolvarea crizei], similar cu **Asalt** etapa în **Etapale de dezvoltare a grupului lui Tuckman**)*

## Faza balului (~15 minute)

Lăsați timp jucătorilor să joace pe rol și la 5 minute începeți să răspândiți zvonuri despre viitoarea criză. La 10 minute, anunță dramatic criza pe care ai ales-o. Nu uitați să fiți disponibil pentru a atrage atenția tuturor dacă vreun jucător dorește să facă anunțuri sau declarații. După 15 minute, invitați jucătorii înapoi în primul spațiu.

## Faza finală a balului (~15 minute)

După ce 5 faze de misive au fost finalizate, jocul intră într-o minge finală. În timpul acestei faze, permiteți jucătorilor să joace roluri după bunul plac și să rezolve orice fire narative rămase. După 15 minute sau când simți că este potrivit, poți trece la faza de încoronare.

## Încoronare (~10 minute)

Aceasta este faza finală a jocului. Dacă aveți o coroană, un sceptru sau un scaun elegant, îl puteți prezenta ceremonios Regalului Afilierii care a adunat cea mai mare aprobare a populației. După o scurtă sărbătoare, adunați-vă jucătorii într-un cerc. Unul câte unul, ei pot dezvălui scopul personajului lor și dacă au reușit să-l atingă sau nu. După ce toți jucătorii au împărtășit, puteți trece la Debrief.

# Debriefing

## Derulare

Adună-ți jucătorii cu cărțile lor de personaj într-un cerc. Instruiți-i să închidă ochii și să respire adânc. În timp ce expiră, instruiți-i să înceapă să-și scuture corpul ca și cum ar încerca să îndepărteze ceva lipit de piele. Acest proces se numește "Scuturarea personajului". După ce acest proces se repetă de trei ori, jucătorii ar trebui să spună în ordine "Nu mai sunt [Nume personaj], sunt [Nume jucător]" și să-și arunce cartea de personaj în centrul cercului.

*(Sfat: Este important să faci "Derolling" la sfârșitul fiecărei experiențe de joc de rol pentru a crea o separare clară între personaj și jucător. În acest fel, nu numai că le spui clar jucătorilor că acțiunile oamenilor din jurul lor au făcut parte din joc, dar creezi alibi pentru propriile acțiuni. E.x. "Prințesa Xenorith l-a disprețuit pe Prințul Gareth", nu "L-am disprețuit pe John".)*

## Partajarea poveștilor

În acest moment, cu jucătorii tăi deja într-un cerc, pune-le următoarele întrebări:

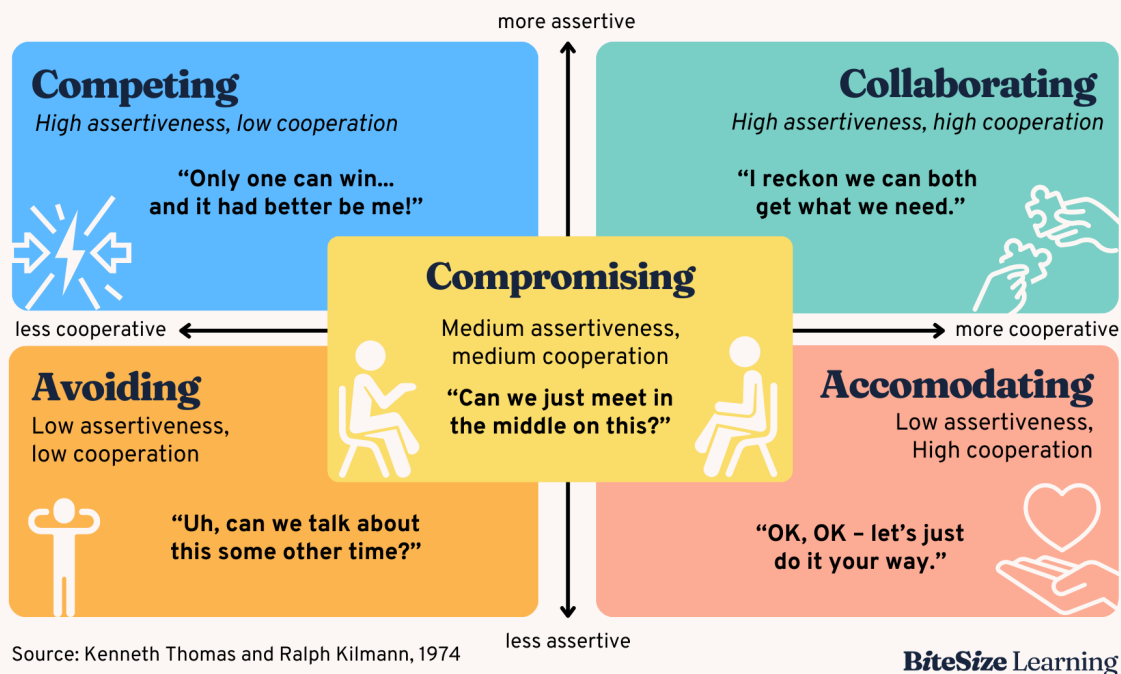
- "Care a fost cel mai amuzant moment pentru tine? S-a întâmplat o poveste amuzantă, pe care poate nu toată lumea a observat-o?"
- "Ai avut vreun moment "AHA!"? Momente în care ai simțit că ai învățat ceva de la personajul tău sau de la o interacțiune pe care ai avut-o?"
- "Te-ai simțit frustrat la un moment dat? A existat un plan care a fost distrus sau o interacțiune care nu a mers așa cum ți-ai dorit?"

Acordați aproximativ un minut fiecărei persoane care dorește să împărtășească în timpul oricărei întrebări.

*(Sfat: Cu acest pas invităm jucătorii să-și amintească evenimentele jocului și să reflecteze asupra acțiunilor personajelor lor. Prin această reflecție, jucătorii pot afla despre ei înșiși văzând acțiunea personajelor lor din perspectiva atât a personajelor din situație, cât și ca propria lor perspectivă după fapt.)*

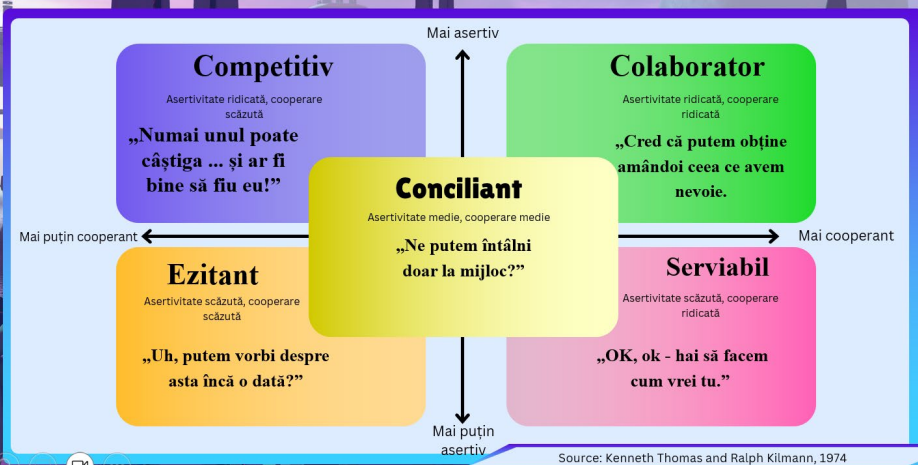
## Instrumentul modului de conflict

### Thomas-Kilmann Conflict Model



**BiteSize Learning**

### TIPURI DE RĂSPUNS LA CONFLICTE



Setați Briefing/Debriefing la diapozitivul 13. Întreabă-ți jucătorii:

"În timpul jocului, în ce categorie simți că comportamentul personajului tău aparține cel mai mult și de ce?"

Acordați aproximativ un minut fiecărei persoane care dorește să împărtășească.

(*Sfat: Cu acest pas consolidăm învățarea experiențială prin legarea acțiunilor din joc de teorie. Simțiți-vă liber să vă încurajați jucătorii să parcurgă chat-urile lor de grup de afiliere pentru a vedea dacă pot identifica modele de comportament dacă doresc.*)

## 5 disfuncții ale unei echipe

### 5 Dysfunctions of a Team





## 5 Disfuncții ale unei echipe



Setați Briefing/Debriefing la diapozitivul 14. Întreabă-ți jucătorii:

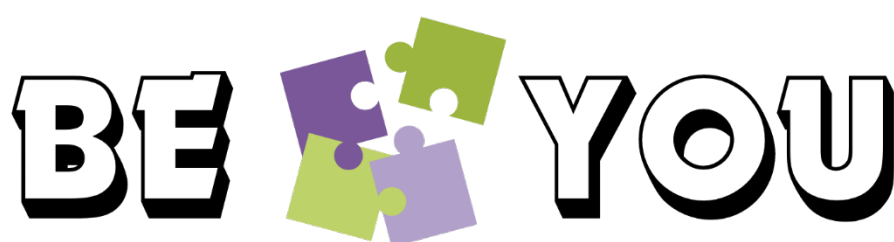
*“Care dintre cele de mai sus, dacă există, crezi că a existat în afilierea ta? De ce crezi că se întâmplă asta?”*

Acordați aproximativ un minut fiecărei persoane care dorește să împărtășească.

*(Sfat: Deoarece acest pas necesită reflecție asupra acțiunilor unui grup în loc de un individ, asigurați-vă că vă încurajați jucătorii să se exprime fără judecată și fiți gata să atenuați orice argumente care ar putea apărea. Dacă apare o ceartă, amintiți-le jucătorilor că toate acele acțiuni au fost ale personajelor, nu ale lor înșiși.)*



# ERASMUS+ KA2 PROJECT



BUILD EFFICIENTLY YOUR OWN UNDERSTANDING

## PROJECT PARTNERS



Co-funded by  
the European Union

This project has been funded by the Erasmus+ Programme of the European Union (Grant Agreement No 2023-2-RO01-KA220-YOU-000183045). Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the ANPCDEFP. Neither the European Union nor the ANPCDEFP can be held responsible for them.