

The Ascendancy War

Πίνακας περιεχομένων

[Προεπισκόπηση](#)

σελίδα 2

[Προϋποθέσεις](#)

σελίδα 2

[Mechanics](#)

σελίδα 3

[Ροή παιχνιδιού και Χρονοδιάγραμμα](#)

σελίδα 6

[Οδηγίες](#)

σελίδα 7

[Briefing](#)

σελίδα 7

[Το Παιχνίδι](#)

σελίδα 9

[Debrief](#)

σελίδα 11

Προεπισκόπηση

Αυτό το παιχνίδι LARP αναπτύχθηκε για να συνοδεύσει το κεφάλαιο «Συνεργάζομαι και ενσωματώνω» του οδηγού B.E. Y.O.U.. Περιλαμβάνει παίκτες που αναλαμβάνουν τους ρόλους των ευγενών σε μια γαλαξιακή αυτοκρατορία στο μακρινό μέλλον. Αυτοί οι ευγενείς πρέπει να συγκεντρωθούν κρυφά για να διασφαλίσουν ότι ο Πρίγκιπας/Πριγκίπισσα της επιλογής τους θα ανέβει στο θρόνο, προσπαθώντας επίσης να επιτύχουν τους προσωπικούς τους στόχους.

Προϋποθέσεις

- 12-30 παίκτες
- 3+ ώρες
- 2 ξεχωριστούς χώρους
- 1 τραπέζι αρκετά μεγάλο για να καθίσουν όλοι οι παίκτες
- Χρωματιστά χαρτιά (κόκκινο, κίτρινο, πράσινο, μπλε)
- Εκτυπωμένες κάρτες χαρακτήρων
- Εκτυπωμένοι κανόνες
- Briefing/Debriefing παρουσίαση
- WhatsApp Εφαρμογή
- Προβολέα
- Σημειωματάρια
- Στυλό
- Snacks
- The Ascendancy War Characters + Events file

Mechanics

Στάδιο επιστολών:

Κατά τη διάρκεια αυτού του σταδίου, οι παίκτες κάθονται σε ένα τραπέζι και επικοινωνούν μεταξύ τους μέσω της συνομιλίας της ομάδας WhatsApp της Συμμαχίας τους. Στο τέλος του καθορισμένου χρόνου οι Βασιλείς γράφουν σε ένα κομμάτι χαρτί το όνομά τους και πόσα ΕΖ δωρίζει η Συμμαχία τους για την επίλυση της τρέχουσας κρίσης. Αφού γίνει αυτό, οι ευγενείς μπορούν να αποκαλυφθούν και να χρησιμοποιήσουν την προσωπική τους δύναμη.

(Συμβουλή: Αυτό το στάδιο υποτίθεται ότι προσομοιώνει ότι οι ευγενείς και οι βασιλείς βρίσκονται στους πλανήτες τους και συνωμοτούν κρυφά με τους συμμάχους τους. Ενθαρρύνετε τους παίκτες σας να παραμείνουν όσο το δυνατόν πιο ήσυχοι και μυστικοπαθείς για να μην αποκαλύψουν τις συμμαχίες τους).

Στάδιο χορού:

Κατά τη διάρκεια αυτού του σταδίου, οι παίκτες συγκεντρώνονται σε έναν ξεχωριστό χώρο και είναι ευπρόσδεκτοι να αλληλεπιδράσουν μεταξύ τους. Εάν σε οποιοδήποτε σημείο, κάποιος παίκτης επιθυμεί να προβεί σε δημόσιες ανακοινώσεις ή δηλώσεις, μπορεί να απευθυνθεί στον συντονιστή για να συγκεντρώσει την προσοχή όλων. Εάν οι παίκτες επιθυμούν να ανταλλάξουν ΕΖ για χάρες, μπορούν να το κάνουν κατά τη διάρκεια αυτού του σταδίου.

(Συμβουλή: Αυτό το στάδιο υποτίθεται ότι προσομοιώνει την παρουσία των ευγενών και των βασιλικών σε μια μεγάλη τηλεοπτική εκδήλωση για την ελίτ, όπως ένα γκαλά, μια τελετή απονομής βραβείων κ.λπ. Ενθαρρύνετε τους παίκτες σας να προσπαθήσουν να μιλήσουν και να αλληλεπιδράσουν με όσο το δυνατόν περισσότερους ανθρώπους, όχι μόνο για να προσπαθήσουν να αποκτήσουν περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το ποιος συνεργάζεται με ποιον, αλλά και για να μην προδώσουν ποιοι είναι οι σύμμαχοί τους.)

Κάρτα χαρακτήρα:

Κάρτες δύο όψεων που στη μία πλευρά αναγράφουν το Όνομα του χαρακτήρα / Αρχικά χρήματα / Φορολογικά έσοδα / Περιγραφή, και στην άλλη πλευρά τη Παράταξη / Προσωπική ικανότητα / Στόχος.

Αρχικά χρήματα:

Τα χρήματα με τα οποία ο χαρακτήρας ξεκινά το παιχνίδι.

Φορολογικά έσοδα:

Κατά την έναρξη κάθε φάσης των επιστολών, με εξαίρεση την πρώτη, κάθε ευγενής και βασιλικός λαμβάνει το χρηματικό ποσό που αναγράφεται στην κάρτα χαρακτήρα του
(*Συμβουλή: Οι παίκτες σας θα πρέπει να καταγράφουν τα δικά τους ποσά ΕΖ, αλλά λόγω των συνωμοσιών και των πλεκτάνων μπορεί να ξεχάσουν τα φορολογικά τους έσοδα. Συνιστάται να τους υπενθυμίζετε προφορικά να προσθέτουν τα φορολογικά τους έσοδα στο τρέχον σύνολό τους στην αρχή κάθε σταδίου επιστολών.*)

ΕΖ:

Η ΕΖ είναι το νόμισμα αυτού του παιχνιδιού. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την επίλυση μιας κρίσης, για την επίτευξη συγκεκριμένων στόχων του χαρακτήρα ή, ενδεχομένως κατά τη διάρκεια του σταδίου του χορού, να ανταλλαγεί με άλλους χαρακτήρες για διάφορες χάρες.

Προβλήματα στην Αυτοκρατορία!

Σε κάθε χορό οι φήμες για αναταραχή εξαπλώνονται μεταξύ των ευγενών για ένα πρόβλημα που αντιμετωπίζει αυτή τη στιγμή μέρος του πληθυσμού της αυτοκρατορίας. Κατά τη διάρκεια της φάσης των επιστολών, οι Βασιλικοί συγκεντρώνουν χρήματα από τις παρατάξεις τους και τους ίδιους για να τα δωρίσουν για την επίλυση του προβλήματος. Στο τέλος της φάσης των επιστολών, οι Βασιλικοί γράφουν το όνομά τους και το ποσό που δωρίζει η παρατάξή τους και το δίνουν στον συντονιστή. Η υψηλότερη δωρεά κερδίζει +5 έγκριση από τον πληθυσμό, η δεύτερη υψηλότερη +3 και οι υπόλοιπες +1. Αν δεν συγκεντρωθούν αρκετά χρήματα, όλες οι παρατάξεις κερδίζουν -2 λαϊκή έγκριση και η χαμηλότερη προσφορά κερδίζει -3. Αν συγκεντρωθούν περισσότερα χρήματα από όσα απαιτούνται, τα πλεονάζοντα χρήματα χάνονται.

(*Συμβουλή 1: Αυτός ο μηχανισμός δημιουργεί ένα περιβάλλον μυστικού πολέμου προσφορών, όπου οι παίκτες πρέπει όχι μόνο να συντονίσουν τη χρήση των χρημάτων τους και των προσωπικών τους δυνάμεων στην ομάδα τους, αλλά και να προβλέψουν τι θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν οι άλλες ομάδες. Ο μηχανισμός «αν δεν συγκεντρωθούν αρκετά χρήματα» υπάρχει για να αποθαρρύνει τους παίκτες από το να μην δώσουν τίποτα, ενώ ο μηχανισμός «τα πλεονάζοντα χρήματα χάνονται» υπάρχει για να αποθαρρύνει τους παίκτες από το να χρησιμοποιήσουν όλους τους πόρους τους σε μια κρίση και να μην έχουν τίποτα να κάνουν για το υπόλοιπο του παιχνιδιού.*)

(*Συμβουλή 2: Για περισσότερες ευκαιρίες για roleplay, αν ο χρόνος το επιτρέπει, μπορείτε να καλέσετε τον Βασιλικό της παράταξης με την υψηλότερη δωρεά να μιλήσει για το πώς επιθυμεί να επιλυθεί η κρίση.*)

Έγκριση πληθυσμού:

Βαθμοί που δείχνουν πόσο συμπαθής είναι ένας βασιλικός στο γενικό πληθυσμό. Η παράταξη με τους περισσότερους πόντους στο τέλος του παιχνιδιού **κερδίζει**.

(*Συμβουλή: Αυτό είναι αυτό που σε όρους επιτραπέζιου παιχνιδιού θα λέγαμε «Πόντοι νίκης». Στόχος κάθε ομάδας είναι να συγκεντρώσει τους περισσότερους από αυτούς μέχρι το τέλος του παιχνιδιού.*)

Ευγενείς του Μήνα:

- Περιφρόνηση: Ευγενής που έχει εξοργίσει το γενικό πληθυσμό. Η παράταξη στην οποία ανήκει ο ευγενής αυτός λαμβάνει -2 έγκριση πληθυσμού σε αυτή τη φάση.
- Δόξα: Ευγενής που συνέβαλε σημαντικά για το κοινό καλό. Η παράταξη στην οποία ανήκει ο ευγενής αυτός κερδίζει +2 έγκριση πληθυσμού σε αυτή τη φάση.

(**Συμβουλή 1:** Αυτός ο μηχανισμός προσομοιώνει την κοινή γνώμη εκτός της κατάστασης κρίσης. Αν ένας ευγενής βρίσκεται σε «Περιφρόνηση», μπορείτε να τον θεωρήσετε ως «canceled», επομένως πολλοί άνθρωποι δεν θέλουν να τον υποστηρίξουν δημόσια, ενώ αν βρίσκεται σε Δόξα περισσότεροι άνθρωποι μπαίνουν στο «hype train» και τραγουδούν τους επαίνους του.)

(**Συμβουλή 2:** Οι βασιλείς δεν μπορούν να είναι σε περιφρόνηση ή σε δόξα, επειδή το να μιλάτε άσχημα για τους βασιλείς στις περισσότερες φεουδαρχικές κοινωνίες θα σας τιμωρούσε αυστηρά. Επιπλέον, από άποψη mechanics του παιχνιδιού, οι βασιλείς σε περιφρόνηση ή δόξα θα έδιναν πολύ μεγάλη προβολή και δύναμη στους παίκτες που υποδύονται τους βασιλείς.)

Υπόσχεση στο λαό!:

Κατά τη διάρκεια ενός Χορού, οι Βασιλικοί μπορούν να απευθυνθούν στο γενικό πληθυσμό και να δώσουν μια δημόσια υπόσχεση (π.χ. «Εγώ, η Πριγκίπισσα Xenorith, υπόσχομαι στο όνομά μου ότι θα λύσω τη τρέχουσα κρίση!»).

Εάν η υπόσχεση γίνει πραγματικότητα, η παράταξη του εν λόγω Βασιλικού κερδίζει την έγκριση +3 του πληθυσμού. Ωστόσο, εάν η υπόσχεση δεν πραγματοποιηθεί, η παράταξη του Βασιλικού λαμβάνει -5 έγκριση πληθυσμού. Αυτός ο κανόνας μπορεί να χρησιμοποιηθεί από κάθε βασιλικό μία φορά κάθε δύο στάδια χορού.

(**Συμβουλή 1:** Αυτός είναι ένας μηχανισμός μεγάλου τζόγου. Ενθαρρύνει τους παίκτες είτε να σκεφτούν δημιουργικά αν βρίσκονται πίσω σε πόντους είτε να χρησιμοποιήσουν τα εργαλεία που διαθέτουν για να αποκτήσουν μεγαλύτερο πλεονέκτημα. Τα στάδια «μία φορά κάθε δύο στάδια χορού» και «-5 έγκριση του πληθυσμού» υπάρχουν για να αποθαρρύνουν τους παίκτες από το να κάνουν κατάχρηση του μηχανισμού. Να θυμάστε, ότι ως συντονιστής πρέπει να είστε εσείς ο κριτής για το αν η υπόσχεση έγινε πραγματικότητα και πρέπει να απονεμηθούν πόντοι.)

(**Συμβουλή 2:** Δεδομένου ότι η διατύπωση των υποσχέσεων μπορεί να είναι ασαφής, φροντίστε να ελέγξετε δημόσια τι ακριβώς υπόσχεται ο βασιλικός στο λαό.)

Δημόσια Διακήρυξη!:

Κατά τη διάρκεια ενός χορού, μία φορά ανά παιχνίδι, κάθε βασιλικός μπορεί να κάνει δημόσια δήλωση σχετικά με έναν ευγενή του οποίου η παράταξη έχει αποκαλυφθεί. Μπορούν να επαινέσουν έναν Ευγενή της παράταξής τους για να τον αναδείξουν σε Δόξα, Ευγενής του Μήνα ή να κατηγορήσουν έναν Ευγενή της αντίπαλης παράταξης για να τον αναδείξουν σε Περιφρόνηση: Ευγενής του Μήνα.

(**Συμβουλή:** Αν ο παίκτης που θέλει να κάνει τη δήλωση έχει πρόβλημα να τραβήξει την προσοχή του πλήθους, φροντίστε να τον βοηθήσετε. Παράδειγμα: «Την προσοχή σας παρακαλώ! Η πριγκίπισσα Xenorith θα ήθελε να κάνει μια ανακοίνωση!».)

Προσωπική ικανότητα:

Μοναδική ικανότητα που κάθε ευγενής μπορεί να χρησιμοποιήσει μία φορά ανά παιχνίδι. Όταν τη χρησιμοποιούν, πρέπει να γυρίσουν την κάρτα χαρακτήρα τους, **αποκαλύπτοντας** την Παράταξη, την Προσωπική τους Ικανότητα και τον Στόχο του χαρακτήρα τους.

(Συμβουλή: Παρόλο που οι προσωπικές ικανότητες είναι πολύ ισχυρές, η προϋπόθεση για την ενεργοποίησή τους δεν είναι μόνο η αποκάλυψη της Παράταξης και, κυρίως, του Προσωπικού τους Στόχου, αλλά και το γεγονός ότι ο ευγενής είναι ευάλωτος στις Προσωπικές ικανότητες άλλων ευγενών. Για να το επιβάλλετε αυτό στους παίκτες σας, μπορείτε να το συσχετίσετε με κάποιον που διαβάζει το ημερολόγιό τους ή τις εσωτερικές τους σκέψεις.)

Στέψη

Κατά τη διάρκεια της στέψης, ο νικητής βασιλικός ανεβαίνει στο θρόνο του και όλοι οι ευγενείς ελέγχουν αν έχουν επιτύχει τους **στόχους** τους. Αφού αποκαλυφθούν και ελεγχθούν όλοι οι Στόχοι, το παιχνίδι τελειώνει

(Συμβουλή: Αυτό το στάδιο λειτουργεί ως ενδιάμεσο για να μοιραστούν οι παίκτες τις ιστορίες τους και να περάσουν στο debriefing. Ως συντονιστής, θα πρέπει να δημιουργήσετε μια εορταστική ατμόσφαιρα και να γιορτάσετε τις προσπάθειες όλων των παικτών.)

Ροή παιχνιδιού και Χρονοδιάγραμμα

1. Πρώτες επιστολές	10 λεπτά
2. Πρώτος χορός	20 λεπτά
3. Επιστολές	5 λεπτά
4. Χορός	15 λεπτά
5. Επιστολές	5 λεπτά
6. Χορός	15 λεπτά
7. Επιστολές	5 λεπτά
8. Χορός	15 λεπτά
9. Επιστολές	5 λεπτά
10. Τελευταίος χορός	10 λεπτά
11. Στέψη	10 λεπτά

(Συμβουλή: Αυτά τα χρονικά όρια είναι κατευθυντήριες γραμμές. Αν παρατηρήσετε ότι οι παίκτες σας χρειάζονται περισσότερο χρόνο, μπορείτε να κλέψετε ένα ή δύο λεπτά από κάποιο άλλο στάδιο.)

Οδηγίες

Πριν το παιχνίδι

Διαιρέστε τον αριθμό των παικτών σας με το 4. Για κάθε 4 παίκτες προσθέστε έναν βασιλικό και 3 ευγενείς της παράταξής τους (1 από το Influential, 1 από το Stable και 1 από το Conscientiousness) από το αρχείο «The Ascendancy War Characters + Events». Αν έχετε επιπλέον παίκτες, κάθε παράταξη έχει έναν επιπλέον χαρακτήρα για να προσθέσετε. Αφού επιλέξετε τους χαρακτήρες που θα παίξουν, ετοιμάστε μια ξεχωριστή ομαδική συνομιλία WhatsApp για κάθε παράταξη. Τοποθετήστε τους εκτυπωμένους κανόνες σε ένα μέρος ορατό και προσβάσιμο από τους παίκτες.

(Συμβουλή: Συνιστάται πριν από το παιχνίδι να έχετε διαχωρίσει τους χαρακτήρες σας σε Κυρίαρχους/ Επιρροή/ Σταθερούς/ Ευσυνείδητους σε ένα μέρος που δεν είναι ορατό ή προσβάσιμο από τους παίκτες για ευκολότερη κατανομή.)

Briefing

Τεστ «Προσωπικότητας» (με βάση το μοντέλο DISC)

Αφήστε τα χρωματιστά χαρτιά σε ένα μέρος προσβάσιμο από τους παίκτες σας και βάλτε την παρουσίαση Briefing/Debriefing στον προβολέα. Καθοδηγήστε τους να διαλέξουν το χαρτί που αντιστοιχεί στην ειλικρινή τους απάντηση για κάθε ερώτηση. Οι ερωτήσεις είναι οι εξής:

Αν ο φίλος σας προκαλούσε προβλήματα, πώς θα το αντιμετωπίζατε;

- Σταματήστε τους, με κάθε μέσο (D)
- Μιλήστε τους (I)
- Αποφύγετε να εμπλακείτε (S)
- Κάντε ένα βήμα πίσω και εκτιμήστε την κατάσταση (C)
- Τι σας προσφέρει χαρά;
 - Αποτελέσματα (D)
 - Αναγνώριση (I)
 - Γαλήνη (S)
 - Τελειότητα (C)
- Περιμένετε ένα σημαντικό τηλεφώνημα, αλλά η μπαταρία του τηλεφώνου σας είναι στο 5%, τι κάνετε;
 - Τηλεφωνήστε τους και ζητήστε τους να επικοινωνήσουν μαζί σας σε διαφορετική ώρα. (D)
 - Ρωτήστε τους ανθρώπους γύρω σας αν έχουν φορτιστή που μπορείτε να δανειστείτε. (I)
 - Δεν πειράζει, θα σας καλέσουν αργότερα. (S)
 - Κανένα πρόβλημα, έχετε μαζί σας το power bank σας(C)
- Ποια φράση σας εκφράζει περισσότερο;
 - Ο σκοπός αγιάζει τα μέσα (D)
 - Να φέρεστε στους άλλους, όπως θέλετε να σας φέρονται (I)

- Αν δεν είναι χαλασμένο, μην το φτιάχνεις. (S)
- Αν θέλετε να γίνει σωστά, κάντε το μόνοι σας (C)
- Είστε αντιμέτωποι με ένα γιγαντιαίο έργο, τι κάνετε;
 - Πιεστήτε και κάντε το (D)
 - Ζητήστε από κάποιον άλλο να σας βοηθήσει (I)
 - Προσεγγίστε το βήμα προς βήμα (S)
 - Ερευνήστε τον καλύτερο τρόπο για να το κάνετε (C)

Dominant (D) -> Κόκκινο

Influential (I) -> Κίτρινο

Stable (S) -> Πράσινο

Conscientious(C) -> Μπλε

Διανείμετε τους χαρακτήρες σύμφωνα με τα χρωματιστά χαρτιά με γνώμονα την ισοκατανομή. Καθοδηγήστε τους παίκτες να κρατήσουν κρυφή την πλευρά της κάρτας του χαρακτήρα με την ιδιότητά τους/ την προσωπική τους ικανότητα/ τον στόχο τους.

(Συμβουλή: Μπορεί να έχετε περισσότερα άτομα με πλειοψηφία σε ένα χαρακτηριστικό από όσους έχετε διαθέσιμους χαρακτήρες. Παράδειγμα, από τους 12 παίκτες σας οι 5 μπορεί να έχουν κυρίως κόκκινα χαρτιά, αλλά έχετε μόνο 3 βασιλείς [Dominant χαρακτήρες] για να διανείμετε. Σε τέτοιου είδους περιπτώσεις, μοιράστε έτσι ώστε όλοι οι ρόλοι να έχουν κάποια σχέση με τους παίκτες. Στο παραπάνω παράδειγμα, αν έχετε λιγότερους παίκτες με κίτρινα χαρτιά και ένας από τους παίκτες σας με κυρίως κόκκινα χαρτιά έχει ένα κίτρινο χαρτί, δώστε του έναν Influential χαρακτήρα.)

Το πλαίσιο του παιχνιδιού

Βρισκόμαστε στο έτος 25025 μ.Χ. και η αυτοκράτειρα Aurora Borealis είναι έτοιμη να αποχωρήσει από τον θρόνο της Γαλαξιακής Αυτοκρατορίας και να αφήσει ένα από τα παιδιά της να τη διαδεχθεί με βάση τις επιθυμίες του λαού της αυτοκρατορίας. Έτσι ξεκίνησε ο μεγάλος αγώνας για την ανάδειξη του Ανώτατου Μονάρχη! Ευγενείς από κάθε γωνιά της Αυτοκρατορίας συνωμοτούν για να βοηθήσουν κρυφά τον Βασιλικό της προτίμησής τους να κερδίσει τον θρόνο, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι δεν έχουν τη δική τους ατζέντα...

Δώστε σάρκα και οστά στον χαρακτήρα

Δώστε στους παίκτες 5 λεπτά για να σκεφτούν μια ιστορία για τον χαρακτήρα που τους δόθηκε, ενώ παράλληλα θα τους βάζετε έναν προς έναν να σαρώσουν κρυφά και να συμμετάσχουν στο Whats App Chat της παράταξης που αναφέρεται στην κάρτα χαρακτήρα. Υπενθυμίστε στους παίκτες σας ότι η χρυσή πλευρά της Κάρτας Χαρακτήρα τους πρέπει να παραμείνει μυστική. Αφού όλοι οι παίκτες έχουν ενταχθεί στις αντίστοιχες συνομιλίες τους, συγκεντρώστε τους παίκτες σε κύκλο και βάλτε τους να μοιραστούν τον τίτλο, το όνομα και τον υποτίτλο / ψευδώνυμο του χαρακτήρα τους (π.χ. « Είμαι η πριγκίπισσα Xenorith, η Αμετακίνητη!»

(Συμβουλή: Αυτή είναι μια καλή στιγμή για να απαντήσετε ιδιαίτερα σε τυχόν ερωτήσεις που μπορεί να έχουν οι παίκτες σχετικά με τις Προσωπικές τους Ικανότητες ή τον Προσωπικό τους Στόχο.)

Το παιχνίδι

Πρώτη φάση Επιστολών (~10 λεπτά)

Οι φάσεις Επιστολών θα λάβουν χώρα σε έναν χώρο που θα είναι προετοιμασμένος με ένα τραπέζι, αρκετά μεγάλο για να καθίσουν όλοι οι παίκτες, και έναν προβολέα. Κατά τη διάρκεια αυτής της φάσης, ενθαρρύνετε τους παίκτες να αναγνωρίσουν ποιος ανήκει στη θυγατρική τους και να εμπλακούν σε κάποιο roleplay χρησιμοποιώντας μόνο τις κατανεμημένες συνομιλίες WhatsApp. Οι παίκτες δεν επιτρέπεται να μιλήσουν μεταξύ τους κατά τη διάρκεια της φάσης Missives (υποτίθεται ότι πρέπει να είναι στους πλανήτες καταγωγής τους). Στο τέλος των 10 λεπτών, προσκαλέστε τους στον δευτερεύοντα χώρο που έχετε ετοιμάσει για τον Χορό. Είναι σημαντικό, όταν μετακινούνται στον επόμενο χώρο, οι παίκτες να αφήνουν τις κάρτες των παικτών τους μπροστά από τις θέσεις τους στη θέση που βρίσκονταν στο τέλος κάθε φάσης Επιστολών.

*(Συμβουλή: Αυτό το στάδιο εξυπηρετεί το σκοπό να επιτρέψει στους παίκτες να δουν ποιοι είναι οι συμπαίκτες τους και να αρχίσουν να διαμορφώνουν τη δυναμική της ομάδας τους, παρόμοια με το στάδιο της **Διαμόρφωσης στα στάδια ανάπτυξης της ομάδας του Tuckman**.)*

Πρώτη φάση Χορού (~20 λεπτά)

Οι φάσεις του Χορού θα πραγματοποιηθούν σε έναν δευτερεύοντα χώρο (κατά προτίμηση ανοιχτό), όπου θα υπάρχουν σνακ και ποτά. Κατά τη διάρκεια αυτής της φάσης, ενθαρρύνετε τους παίκτες να κάνουν roleplay πρόσωπο με πρόσωπο, να ξανασυστηθούν μεταξύ τους αν το επιθυμούν ή να αρχίσουν να συνάπτουν νέες συμμαχίες και συμφωνίες. Μετά από ~5 λεπτά αρχίστε να διαδίδετε φήμες για την Κρίση της επιλογής σας (διαφάνειες 7-12 της παρουσίασης Briefing/Debriefing). Μετά από 15 λεπτά σε αυτή τη φάση, ανακοινώστε δραματικά την Κρίση που επιλέξατε. Μετά από συνολικά 20 λεπτά, καλέστε τους παίκτες πίσω στον πρώτο χώρο.

(Συμβουλή 1: Αυτή η φάση δεν εξυπηρετεί μόνο το σκοπό να επιτρέψει στους παίκτες να αλληλεπιδράσουν με ευγενείς άλλων παρατάξεων, αλλά και να τους ενθαρρύνει να κάνουν roleplay μεταξύ τους. Για να το διευκολύνετε αυτό, θα μπορούσατε να ενεργήσετε ως «προσωπικό του χώρου» ανακοινώνοντας κάθε ευγενή και βασιλικό καθώς εισέρχονται στον δευτερεύοντα χώρο ή περπατώντας τριγύρω προσφέροντας σνακ και αναψυκτικά.)

(Συμβουλή 2: Η διάδοση των φημών πριν από την πραγματική ανακοίνωση της Κρίσης γίνεται όχι μόνο για να παρουσιαστεί πιο οργανικά στους παίκτες, αλλά και για να τους δώσει υλικό για να κάνουν roleplay.)

Φάση Επιστολών (~5 λεπτά)

Ανακοινώστε στους παίκτες σας ότι μπορούν να προσθέσουν τα «Φορολογικά έσοδα» τους στο τρέχον σύνολο ΕΖ τους. Στη συνέχεια, αποκαλύψτε την κρίση που επιλέξατε (Διαφάνειες 7 - 12 της παρουσίασης Briefing/Debriefing) και δώστε στους παίκτες 4 λεπτά για να επικοινωνήσουν, μέσω των συνομιλιών WhatsApp, πώς θα αντιμετωπίσουν την τρέχουσα

κρίση. Οι ευγενείς και οι βασιλείς επικοινωνούν πόσα από τα τρέχοντα ΕΖ τους θα ήθελαν να δωρίσουν για την επίλυση της Κρίσης (οι παίκτες οφείλουν να παρακολουθούν τα ατομικά τους σύνολα ΕΖ χρησιμοποιώντας στυλό και χαρτί). Στο τέλος των 4 λεπτών, οι Royals πρέπει να γράψουν σε ένα κομμάτι χαρτί το όνομα του χαρακτήρα τους και το ποσό της ΕΖ που δωρίζει η παράταξή τους και να το δώσουν στον συντονιστή. Πριν αποκαλύψετε τις δωρεές, ρωτήστε τους παίκτες αν κάποιος από αυτούς θα ήθελε να χρησιμοποιήσει την Προσωπική του Ικανότητα. Εφαρμόστε τις Προσωπικές Ικανότητες που χρησιμοποιήθηκαν και, στη συνέχεια, αποκαλύψτε τις δωρεές. Ανταμείψτε τους πόντους έγκρισης του πληθυσμού ανάλογα και ρωτήστε τον Βασιλικό της Παράταξης με την υψηλότερη προσφορά πώς επιλύει την κρίση. Μετά από αυτό, καλέστε τους παίκτες σας στον δευτερεύοντα χώρο για την επόμενη φάση Χορού.

(Συμβουλή 1: Ανάλογα με τον αριθμό των παικτών, μια Κρίση μπορεί να φαίνεται πολύ δύσκολη ή πολύ εύκολη για να επιλυθεί, οπότε χρησιμοποιήστε την κρίση σας όταν επιλέγετε ποια θα ανακοινώσετε. Επιπλέον, ο μηχανισμός «το πλεόνασμα των χρημάτων χάνεται» δημιουργεί στρατηγική πολυπλοκότητα ακόμη και σε μια Κρίση που απαιτεί χαμηλό ποσό ΕΖ, καθώς οι παίκτες τείνουν να προσπαθούν να μην κάνουν υπερβολικές δωρεές, διατηρώντας παράλληλα ένα πλεονέκτημα έναντι των αντιπάλων τους.)

(Συμβουλή 2: Οι Προσωπικές Ικανότητες μπορούν να επηρεάσουν από τη δωρεά μιας Φράξιας έως και την ίδια την Κρίση, γι' αυτό είναι απαραίτητο να χρησιμοποιηθούν πριν από την αποκάλυψη των δωρεών.)

*(Συμβουλή 3: Αυτή η φάση εξυπηρετεί τον σκοπό της πρόκλησης της τρέχουσας δυναμικής της ομάδας, αναγκάζοντας τους παίκτες να σταθμίσουν την αξία των ατομικών τους αναγκών [Προσωπικός στόχος] με τις ανάγκες της ομάδας [επίλυση της Κρίσης], παρόμοια με το στάδιο **Storming στα στάδια ανάπτυξης της ομάδας του Tuckman.**)*

Φάση Χορού (~15 λεπτά)

Αφήστε χρόνο στους παίκτες να κάνουν roleplay και σε 5 λεπτά αρχίστε να διαδίδετε φήμες για την επερχόμενη κρίση. Στα 10 λεπτά, ανακοινώστε δραματικά την κρίση που έχετε επιλέξει. Θυμηθείτε να είστε διαθέσιμοι για να τραβήξετε την προσοχή όλων, εάν κάποιοι παίκτες επιθυμούν να προβούν σε ανακοινώσεις ή δηλώσεις. Μετά από 15 λεπτά, καλέστε τους παίκτες πίσω στον πρώτο χώρο.

Final Ball Phase (~15 minutes)

Αφού ολοκληρωθούν 5 φάσεις Επιστολών, το παιχνίδι περνάει σε έναν τελικό Χορό. Κατά τη διάρκεια αυτής της φάσης επιτρέψτε στους παίκτες να κάνουν roleplay όσο θέλουν και να επιλύσουν τυχόν αφηγηματικά νήματα που παραμένουν. Μετά από 15 λεπτά, ή όταν το νιώσετε κατάλληλο, μπορείτε να μεταβείτε στη φάση της Στέψης.

Στέψη (~10 λεπτά)

Αυτή είναι η τελική φάση του παιχνιδιού. Εάν έχετε ένα prop όπως ένα στέμμα, ένα σκήπτρο ή μια φανταχτερή καρέκλα, μπορείτε να το παρουσιάσετε τελετουργικά στον Βασιλικό

της παράταξης που συγκέντρωσε την περισσότερη Έγκριση Πληθυσμού. Μετά από έναν σύντομο εορτασμό, συγκεντρώστε τους παίκτες σας σε κύκλο. Ένας προς έναν, μπορούν να αποκαλύψουν τον στόχο του χαρακτήρα τους και αν κατάφεραν να τον πετύχουν ή όχι. Αφού το μοιραστούν όλοι οι παίκτες, μπορείτε να περάσετε στο Debriefing.

Debrief

Derolling

Συγκεντρώστε τους παίκτες σας με τις κάρτες των χαρακτήρων τους σε έναν κύκλο. Καθοδηγήστε τους να κλείσουν τα μάτια τους και να πάρουν μια βαθιά ανάσα. Καθώς εκπνέουν, καθοδηγήστε τους να αρχίσουν να κουνάνε το σώμα τους σαν να προσπαθούν να απομακρύνουν κάτι που έχει κολλήσει στο δέρμα τους. Αυτή η διαδικασία ονομάζεται «Shaking off the character». Αφού επαναληφθεί αυτή η διαδικασία τρεις φορές, οι παίκτες θα πρέπει να πουν με τη σειρά « Δεν είμαι πλέον [Όνομα χαρακτήρα], είμαι [Όνομα παίκτη]» και να πετάξουν την κάρτα του χαρακτήρα τους στο κέντρο του κύκλου.

(Συμβουλή: Είναι σημαντικό να κάνετε «Derolling» στο τέλος κάθε εμπειρίας παιχνιδιού ρόλων για να δημιουργήσετε έναν σαφή διαχωρισμό μεταξύ χαρακτήρα και παίκτη. Με αυτόν τον τρόπο όχι μόνο ξεκαθαρίζετε στους παίκτες ότι οι πράξεις των ανθρώπων γύρω τους ήταν μέρος του παιχνιδιού, αλλά δημιουργείτε και άλλοθι για τις δικές τους πράξεις. Π.χ. «Η πριγκίπισσα Xenorith ήταν απορριπτική προς τον πρίγκιπα Gareth», όχι «Εγώ ήμουν απορριπτική προς τον Γιάννη».)

Ανταλλαγή ιστοριών

Σε αυτό το σημείο, με τους παίκτες σας ήδη σε κύκλο, κάντε τους τις ακόλουθες ερωτήσεις:

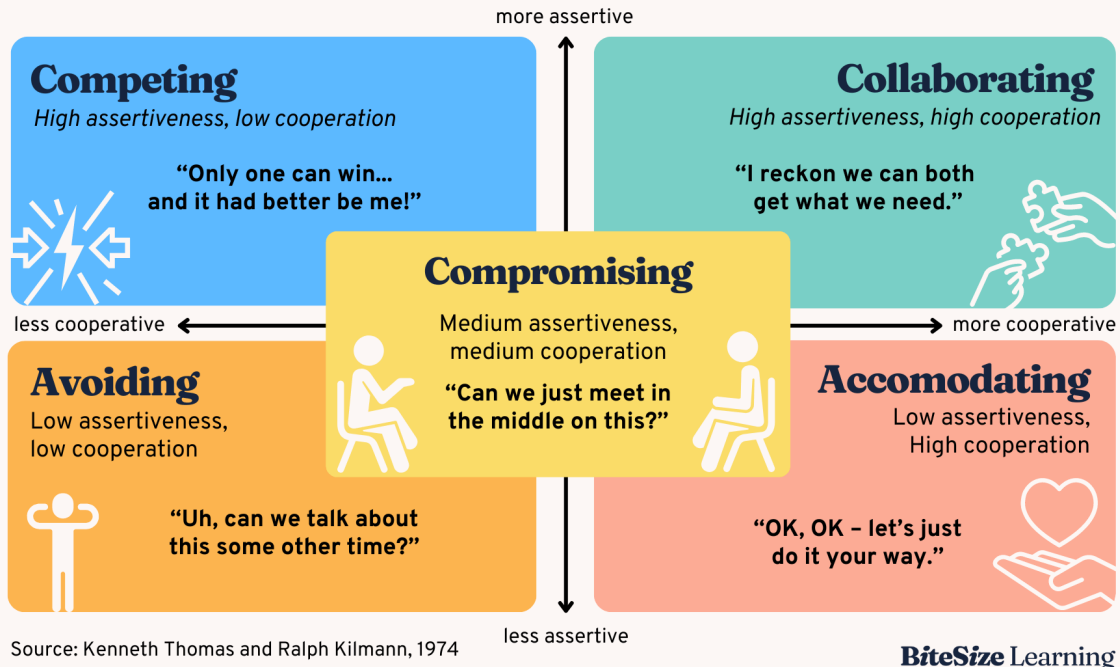
- «Ποια ήταν η πιο αστεία στιγμή για εσάς; Υπήρξε κάποια αστεία ιστορία που συνέβη, που ίσως δεν την πρόσεξαν όλοι;»
- «Είχατε κάποιες στιγμές «ΑΧΑ!»; Στιγμές όπου αισθανθήκατε ότι μάθατε κάτι από τον χαρακτήρα σας ή από μια αλληλεπίδραση που είχατε;»
- «Νιώσατε απογοήτευση σε κάποιο σημείο; Υπήρξε κάποιο σχέδιο που καταστράφηκε ή μια αλληλεπίδραση που δεν πήγε όπως θα θέλατε;»

Αφήστε περίπου ένα λεπτό για κάθε άτομο που επιθυμεί να μοιραστεί τις απόψεις του κατά τη διάρκεια οποιασδήποτε ερώτησης..

(Συμβουλή: Με αυτό το βήμα καλούμε τους παίκτες να θυμηθούν τα γεγονότα του παιχνιδιού και να προβληματιστούν σχετικά με τις ενέργειες των χαρακτήρων τους. Μέσω αυτού του αναστοχασμού, οι παίκτες μπορούν να ανακαλύψουν τον εαυτό τους βλέποντας τη δράση των χαρακτήρων τους τόσο από την οπτική γωνία των χαρακτήρων στην κατάσταση όσο και από τη δική τους οπτική γωνία εκ των υστέρων.)

Conflict Mode Instrument

Thomas-Kilmann Conflict Model



BiteSize Learning

Ρυθμίστε την παρουσίαση Briefing/ Debriefing στη διαφάνεια 13. Ρωτήστε τους παίκτες σας:

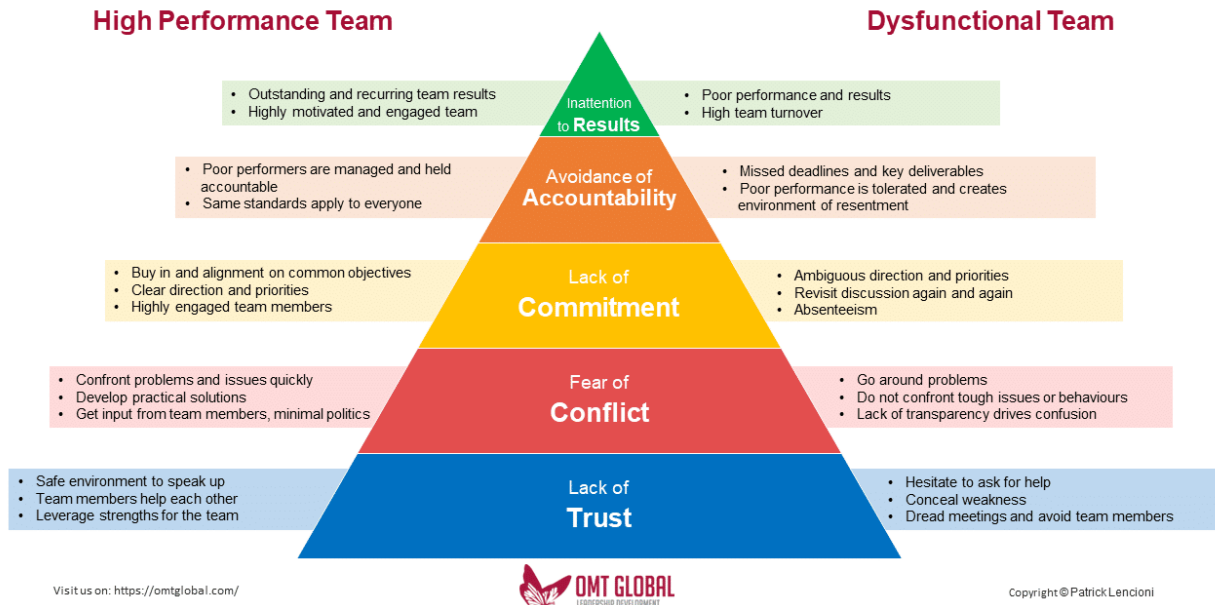
«Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, σε ποια κατηγορία θεωρείτε ότι ανήκε περισσότερο η συμπεριφορά του χαρακτήρα σας και γιατί;»

Αφήστε περίπου ένα λεπτό για κάθε άτομο που επιθυμεί να μιλήσει.

(**Συμβουλή:** Με αυτό το βήμα ενισχύουμε τη βιωματική μάθηση συνδέοντας τις ενέργειες στο παιχνίδι με τη θεωρία. Μη διστάσετε να ενθαρρύνετε τους παίκτες σας να περάσουν από τις ομαδικές συνομιλίες των παρατάξεων τους για να δουν αν μπορούν να εντοπίσουν μοτίβα συμπεριφοράς, αν το επιθυμούν.)

5 Dysfunctions of a Team

5 Dysfunctions of a Team



Ρυθμίστε την παρουσίαση Briefing/ Debriefing στη διαφάνεια 14. Ρωτήστε τους παίκτες σας:

«Ποιο από τα παραπάνω, αν υπάρχει, αισθάνεστε ότι υπάρχει στην παράταξή σας; Γιατί πιστεύετε ότι συμβαίνει αυτό;»

Αφήστε περίπου ένα λεπτό για κάθε άτομο που επιθυμεί να μιλήσει.

(Συμβουλή: Δεδομένου ότι αυτό το βήμα απαιτεί προβληματισμό σχετικά με τις ενέργειες μιας ομάδας και όχι ενός ατόμου, φροντίστε να ενθαρρύνετε τους παίκτες σας να εκφραστούν χωρίς να κρίνουν και να είστε έτοιμοι να κατευνάσετε τυχόν διαφωνίες που μπορεί να προκύψουν. Αν προκύψει κάποια διαφωνία, υπενθυμίστε στους παίκτες ότι όλες αυτές οι ενέργειες ήταν των χαρακτήρων και όχι των ίδιων.)

F.A.Q.

- Μπορείτε να παίξετε αυτό το παιχνίδι με παίκτες που δεν έχουν διαβάσει το κεφάλαιο 3 του οδηγού B.E. Y.O.U. «Συνεργάζομαι και ενσωματώνομαι»;
 - Ναι, αλλά κατά τη διάρκεια του «Debriefing» θα πρέπει να εξηγήσετε τις θεωρίες του μοντέλου D.I.S.C., τα στάδια ανάπτυξης της ομάδας του Tuckman, το μοντέλο συγκρούσεων Thomas - Kilmann και τις «5 δυσλειτουργίες μιας ομάδας» του Lencioni, προκειμένου να διευκολύνετε την εκπαιδευτική εμπειρία.
- Γιατί να χρησιμοποιήσω το Whatsapp; Μπορώ να χρησιμοποιήσω κάποια άλλη εφαρμογή;
 - Τη στιγμή του σχεδιασμού, το Whatsapp ήταν η πιο διαδεδομένη εφαρμογή επικοινωνίας που επέτρεπε την εύκολη προσθήκη μελών σε μια ομαδική συνομιλία με τη σάρωση ενός κωδικού QR. Εάν εσείς ή οι παίκτες σας, προτιμάτε κάποια άλλη πλατφόρμα, μπορείτε να τη χρησιμοποιήσετε ελεύθερα.
- Ποιος είναι ο σκοπός του παιχνιδιού;
 - Με αυτό το παιχνίδι η κύρια εμπειρία που θέλουμε να έχουν οι παίκτες είναι να εξισορροπήσουν τις ατομικές τους ανάγκες και τις ανάγκες της ομάδας. Η εμπειρία του πώς η προσπάθεια διατήρησης αυτής της ισορροπίας επηρεάζει τη λήψη αποφάσεων, τις ενέργειες και τις σχέσεις τους είναι ο τρόπος με τον οποίο δημιουργούμε μια εκπαιδευτική εμπειρία.