

## Правила игрового такта Ассамблеи

Перед началом игрового такта пройдет несколько событий (см расписание), после которых у каждой команды - будет свой вариант блок-схемы этапов (каждый этап расположен на листе А4). Это место размещения всех плакатов, схем группы назовем условно **Карта Проекта**.

**Нападение, защита** на проект осуществляется возле Карты Проекта команды, на которую совершено нападение.

Нападающий может подойти к любой карте Проекта и атаковать проект.

### Проектный бой

**Атака** - это формулировка критической проблемы по данному проекту (пишется в письменном виде на карточке проблемы - кратко, но понятно). Атакующий вызывает на бой любого члена команды и предъявляет ему проблему ( у карты проекта).

Защищающийся может отбить карточку атаки (проблемы), если предъявит карточку ресурса, на которой он может написать с помощью какого ресурса данная проблема будет решена. Защищающийся может позвать помощника для защиты в течение 1 минуты, Далее должен защищаться самостоятельно.

У всех игроков есть пустые карточки ресурсов. Они могут быть четырех видов (разные цвета):

- **карточка знаний** (компетенты, учебный модуль по хардам, софтам)
- **карточка ресурса** (инфраструктура, оборудование, деньги)
- **карточка информации** (связи, эксперты, стейкхолдеры)
- **медийное сопровождение** (лендинг, видеоблоги, соцсети)

Если у Карты Проекта, на который совершено нападение нет ни одного члена команды, то атакующий привешивает на поле проблем проекта свою карточку проблемы.

Если атака отбита, то на Карту Проекта вывешивается карточка ресурса на тот этап проекта, где этот ресурс актуален. (Примечание: иногда этот ресурс уже может быть на карте, просто атакующий его не заметил)

### **Распределение карточек социальной активности при Атаке.**

Удачная атака - 3 балла

Удачно отбил 2 балла (получает **Хранитель карты** - игрок, который отбивал атаку)

Баллы (карточки) получают у игротехников ( у каждого сектора - свой игротехник)

В случае, если стороны (нападающий и отбивающий, не могут договориться, то они могут привлечь референта - игрока из другой команды, который разрешает спор). При этом референт получает 1 балл.

Если референт не может помочь, то объявляется публичный поединок, на который приглашается эксперт (игротехник - наставник). Который распределяет карточки, принимая во внимание убедительность аргументов соперников)

Если у Карты Проекта нет игрока – Хранителя карты, то проблема вывешивается на лист проблем, а нападающий получает 1 балл от игротехника.

Команда может снять потом проблему, объяснив игротехнику и отбив карточку нападения.

### **Дополнительные способы зарабатывание баллов социальной активности (баллов)**

#### **Роль “Дипломат”**

Игрок любой другой команды может решить проблему другой команды, предложив свой вариант. Если другая команда принимает решение в виде карточки и ресурса и вешает его на свою карту игрок получает - **2 балла**.

Если команда не берет карточку, но эксперт считает, что этот вариант решения проблем - достойный, то игрок может разместить свой вариант на Центральной карте **“Достойные предложения для проектов”** с указанием для какого проекта и какую проблему решает. За это получает 1 балл, Если в течение игры эта карточка перемещается как решение в какой-то проект, то игрок получает 1 балл ( от каждого проекта)

#### **Роль Аналитик**

Бродит между картами проектов находит общие проблемы и вывешивает на карте **“Общие проблемы”** (указывает названия проектов, 2 и более). За найденную общую

проблему получает **1 балл**. За значимость проблемы Мастер Карты (игротехник) может выдать дополнительные баллы (**но не более 4**).

Если аналитик находит решение для нескольких команд и вывешивает ее на карте **“Достойные предложения для проектов”** в зоне общих предложений, то игротехник Карты выдает ему 2 балла за удачное решение. За оригинальность решения или сложность решенной проблемы, Мастер карты (игротехник) может выдать дополнительные баллы (**но не более 4**).

### **Биржа проблем и решений**

Игроки могут оставлять заявки за решение проблем на бирже, выставляя цену - сколько баллов они готовы заплатить за это решение. Данные решения могут предлагать как игроки, так и наставники (игротехники). Баллы, которые платят игроки, выдаются игрокам, решившим проблему. Процент, которая оставляет себе биржа определяется биржевиками (Игротехниками).

Сделки по решению проблем можно делать и между игроками в игре. Для этого подписывается договор.

За каждый договор, зарегистрированный на бирже игроки получают по 1 баллу, если договор заключен между командами - по 2 баллу (для этого, с каждой стороны должны подписать не менее 2 человек).

### **В заключении:**

Каждая команда сама решает, как распределяются роли и ресурсы на игре, определять стратегию и тактику команды. Но каждый игрок вправе играть индивидуальную игру. Но, по итогам игры подсчитываются баллы социальной активности всей команды.