

INSTRUKCJA

USTAWKA

CEL GRY:

Celem gry dla każdego gracza jest uchwalenie ustaw, które pozwolą mu na zebranie jak największej liczby **punktów poparcia** na koniec rozgrywki. Punkty te otrzymuje się za spełnienie poszczególnych warunków, opisanych na Kartach Partii oraz w wyniku niektórych ustaw.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

1. 40 kart Ustaw
2. 36 kart Poprawek
3. 10 kart Senatu
4. 24 kart Skutków Ustaw
5. 24 kart Negocjacji
6. **12 kart Głosowania (6 kart "Za" oraz 6 kart "Przeciw")**
7. **8 kart Partii**
8. 1 Plansza Analizy Gospodarczej
9. 5 żetonów Analizy, po jednym na każdą dziedzinę
10. 1 żeton Marszałka
11. **6 pionków graczy**, każdy w innym kolorze
12. 7 kart instrukcji skrócone

LICZBA GRACZY: od 4 do 6 graczy

CZAS GRY ORIENTACYJNY: 60-90 minut

DLA KOGO (CHARAKTERYSTYKA GRACZA): gra skierowana jest do osób w wieku nastoletnim i starszych, ze względu na wielofazową mechanikę. 15+

PRZEBIEG GRY:

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Należy potasować wszystkie talie i kładą zakryte na stole. **Talie Ustaw** należy ustawić nazwą do góry
2. Należy osobno potasować 3 talie skutków ustawy i ułożyć w osobnych stosach treścią do dołu
3. Należy ustawić wszystkie **żetony Analizy** na środku planszy **Analizy Gospodarczej** (poła **50%**)

4. Każdy z graczy losuje jedną **kartę Partii**, pozostaje ona ukryta dla innych graczy
5. Każdy z graczy dobiera 4 Karty Negocjacji
6. Każdy z graczy losuje **3 karty Poprawek**, pozostaną one ukryte dla innych graczy
7. Każdy gracz wybiera pionek i umieszcza go na 5 polu toru punktów poparcia (każdy startuje z 5 **Punktami Poparcia**).
8. Pierwszym **czytającym kartę Ustaw** jest gracz, który jako **ostatni czytał książkę**. Dostaje on żeton **Marszałka**, który w kolejnych rundach jest przekazywany zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
9. Prezydent pełni rolę „mistrza gry” – nie bierze on udziału w głosowaniach. Rolę tę powinien otrzymać nauczyciel/opiekun grupy ze względu na to, że nie uczestniczy aktywnie w rozgrywce, może natomiast odpowiednio ją kierować i moderować.

WŁAŚCIWA GRA (FAZY, RUNDY, TURY)

Faza 1 - Czytanie Pierwsze

1. Marszałek bierze na rękę 3 **karty Ustaw** z wierzchu **Talii Ustaw**.
2. Marszałek wybiera jedną z **kart ustaw**, resztę odkładając na dół talii. Następnie czyta na głos treść wybranej karty.
3. Gracze dyskutują ze sobą czy głosować Za czy Przeciw.
4. Pod koniec negocjacji, jeśli wszyscy gracze są zgodni żeby ustawę przyjąć - runda wchodzi w Fazę 2. Jeśli natomiast przynajmniej jeden z graczy chce ustawę odrzucić - następuje pierwsze **Głosowanie**.
5. **Głosowanie**: gracze wybierają w tajemnicy kartę Za lub Przeciw, następnie równocześnie je odkrywają.
Jeśli większość graczy zagłosowała “Za” - runda wchodzi w Fazę 2
Jeśli większość graczy zagłosowała “Przeciw” - Ustawa została odrzucona i przechodzicie do kolejnej rundy, pamiętając o przekazaniu żetonu Marszałka następnej osobie.
6. Negocjacje: Na każdym etapie głosowań gracze mogą ze sobą negocjować i wymieniać się Kartami Negocjacji oraz Kartami Poprawek.

Faza 2 - Czytanie Drugie

1. Marszałek ponownie czyta treść ustawy.
2. Gracze rzucają po maksymalnie jednej Karcie Poprawek z ręki na środek. **UWAGA**: Zgłoszenie każdej poprawki kosztuje odpowiednią liczbę **punktów poparcia**, widoczną na karcie. Gracze płacą punkty poparcia **TYLKO** kiedy zostanie zaakceptowana w głosowaniu po Fazie 2.
3. Marszałek czyta kartę Ustaw po raz trzeci (**Trzecie czytanie**) wraz z poprawkami
4. Gracze ponownie negocjują i głosowanie odbywa się na takich samych zasadach jak w **Fazie 1**
Jeśli większość graczy zagłosowała “Za” - runda wchodzi w **Fazę 3**
Jeśli większość graczy zagłosowała “Przeciw” - Ustawa została odrzucona i przechodzicie do kolejnej rundy, pamiętając o przekazaniu żetonu Marszałka następnej osobie

Faza 3 - Senat

1. Marszałek bierze kartę z wierzchu **talii Senatu** a następnie czyta jej treść
2. Gracze wykonują polecenia zapisane na **karcie Senatu**.
3. JEŚLI gracze losują kartę Senatu "*Przyjęcie ustawy bez zmian*" - ustawa trafi do Prezydenta.
4. JEŚLI gracze losują kartę Senatu "*Poprawki Senatu*" - ustawa wraca do Sejmu i następuje kolejne Głosowanie. Jeśli Sejm chce odrzucić poprawki Senatu, to "Przeciw" zagłosować musi bezwzględna większość graczy (3 graczy $\frac{2}{3}$ Przeciw, 4 graczy $\frac{3}{4}$ Przeciw, 5 graczy $\frac{4}{5}$ Przeciw). W przypadku przegłosowania odrzucenia poprawek ustawa trafia do Prezydenta w wersji uchwalonej pierwotnie przez Sejm. W przeciwnym razie do Prezydenta trafia ustawa z uwzględnieniem poprawek Senatu.
5. JEŚLI gracze losują kartę Senatu "*Odrzucenie ustawy*" - ustawa wraca do Sejmu i następuje kolejne Głosowanie. Jeśli Sejm chce pomimo sprzeciwu Senatu przyjąć ustawę, to "Przeciw" zagłosować musi bezwzględna większość graczy (3 graczy $\frac{2}{3}$ Przeciw, 4 graczy $\frac{3}{4}$ Przeciw, 5 graczy $\frac{4}{5}$ Przeciw).
6. Po rozpatrzeniu Karty Senatu należy ją ponownie wstawić do talii

Faza 4 - Prezydent

1. Prezydent decyduje czy ustawę podpisać, czy zawetować. Opcjonalnie może też przekazać ją do Trybunału Konstytucyjnego.
2. Gracze rozpatrują skutki decyzji Prezydenta:
 - Ustawa została podpisana** - Gratulacje! Możecie przejść do Fazy 5.
 - Weto** - ustawa wraca do Sejmu do ponownego rozpatrzenia. Następuje kolejne Głosowanie - jeśli $\frac{2}{3}$ graczy będzie Za - ustawa została podpisana i gracze przechodzą do Fazy 5.
 - Skierowanie do Trybunału Konstytucyjnego** - Prezydent zagląda do zestawienia na końcu instrukcji gry i sprawdza czy dana ustawa jest zgodna z Konstytucją. Prezydent czyta na głos decyzję Trybunału. Jeśli ustawa jest zgodna z Konstytucją, to Prezydent ją podpisał i zarządza jej ogłoszenie. Jeśli ustawa jest niezgodna z Konstytucją, Prezydent odmawia jej podpisania, a ustawa została ostatecznie odrzucona. **UWAGA: Prezydent zagląda do zestawienia z wyrokami Trybunału Konstytucyjnego dopiero po podjęciu decyzji, o której mowa w pkt. 1 powyżej!**

UWAGA: Główną rolą Prezydenta jest moderowanie rozgrywki. Jeśli gracze mocno ze sobą debatują, nie mogą dojść do porozumienia lub dyskusja jest zażarta wtedy może interweniować poprzez weto (w kolejnym głosowaniu wymagane będzie 3/5 głosów za ustawą co może doprowadzić do kolejnej dyskusji).

Faza 5 - Skutki ustawy

1. Należy przydzielić Punkty Poparcia z głosowania:
 - Jeśli gracz głosował Za i ustawa przeszła, dostaje **2 punkty poparcia**
 - Jeśli gracz głosował Przeciw i ustawa została odrzucona dostaje **2 punkty poparcia**

MECHANIKA GRY

Jeśli gracz wstrzymał się od głosu podczas przynajmniej 2 głosowań - **dostaje 1 punkty poparcia niezależnie od tego czy ustawa weszła w życie, czy nie**

2. Marszałek odwraca Kartę Ustawy i czyta jej efekt fabularny.
3. Marszałek dobiera kartę z odpowiedniej Talii Skutków (oznaczenie znajduje się na dole każdej Karty Ustawy) i przesuwają na planszy Analizy Gospodarczej żetony Analizy, zgodnie z jej treścią
4. Marszałek przesuwa na planszy Analizy Gospodarczej Żetony Analizy zgodnie z poprawkami, które weszły razem z ustawą
5. Marszałek przekazuje Żeton Marszałka kolejnemu graczowi siedzącemu po lewej stronie
6. Gracze uzupełniają karty Poprawek na ręce do 3
7. Ustawa, która weszła w życie zostaje odwrócona na stole i nie bierze udziału w dalszej rozgrywce.
8. Nowy Marszałek tasuje **talie Ustaw** - gra ponownie wchodzi w Fazę 1. Po przegłosowaniu 8 (4 graczy)/10 (5 graczy)/12 (6 graczy) Kart Ustaw gra kończy się i gracze rozpatrują wyniki.

OPIS MECHANIK

Karty Partii - opisują podstawowe wartości i cele danej partii politycznej, którą kieruje gracz. Na karcie oprócz nazwy partii, znajduje się jej krótki opis fabularny oraz **Cele**, których realizacja zapewnia Punkty Poparcia (PP). Karta pozostaje tajna dla innych graczy do końca gry.

Karty Ustaw - opisują kilkoma zdaniem daną ustawę. Na jej rewersie znajdują się skutki zarówno przegłosowania ustawy, jak i jej odrzucenia, które stanowią podstawę mechaniki gry.

Karty Skutków – opisują efekty ustaw, które weszły w życie. Po przegłosowaniu ustawy należy dobrać kartę z odpowiedniej talii i zastosować jej efekty. Karty dzielą się na 3 talie, każda z nich odnosi się głównie do jednego znacznika.

TALIA 1 - nacisk na edukację

TALIA 2 - nacisk na bezpieczeństwo

TALIA 3 - nacisk na społeczeństwo

Karty Poprawek - opisują poprawki zgłaszane do ustawy. Na koniec każdej rundy gracze uzupełniają rękę do trzech Kart Poprawek. Możliwe jest odrzucenie do dwóch kart przed dobraniem do limitu.

Karty Senatu - Każda karta Senatu jest opatrzona małą fabularną notką wprowadzającą do decyzji Senatu. Senat może:

Przyjąć ustawę bez zmian (5 karty)

Uchwalić poprawki - gracze losują jedną kartę z wierzchu talii Poprawek i dodają ją do Ustawy. (3 karty)

Uchwalić odrzucenie w całości - powrót do Sejmu i musi przegłosować bezwzględną większością głosów (2 karty)

Karty Negocjacji – służą do wymiany między graczami. Każdy z graczy dysponuje 4 Kartami Negocjacji, które może podczas negocjacji zaoferować innym graczom (np. w celu uzyskania poparcia dla ustawy). Kart Negocjacji można użyć w dowolnym momencie, a po użyciu wracają one do właściciela (jeśli kilka kart zostanie zagranych w jednym momencie, rozpatruje się je zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od Marszałka).

UWAGA – nie można użyć własnych kart negocjacji, tylko tych uzyskanych od innych graczy.

W ramach negocjacji gracze mogą ponadto wymieniać się kartami poprawek.

Plansza Analizy Gospodarczej - Plansza przedstawiająca stan Państwa. Znajdują się na niej tory dla 5 żetonów Analizy Gospodarczej oraz tor Punktów Poparcia.

UWAGA: jeśli żeton budżetu spadnie na sam dół - gra kończy się bankructwem Państwa i wszyscy gracze przegrywają. Tory przedstawione są w formie słupków statystycznych, a ich wartość oznaczona w procentach (od 0% na dole do 100% na górze)

ZAKOŃCZENIE

Gra kończy się w momencie przegłosowania ostatniej Karty Ustawy. Po rozpatrzeniu skutków ostatniej ustawy oraz poprawek, gracze odsłaniają Partie polityczne, którymi grali. Następnie gracze sprawdzają, czy w trakcie rozgrywki udało im się spełnić Cele zawarte na kartach Partii - zarówno te pozytywne, jak i negatywne. Za każdy spełniony cel pozytywny dodają +10 punktów poparcia, za każdy negatywny odejmują -10 punktów poparcia. Na koniec wygrywa gracz z największą liczbą punktów poparcia.

Poziomy trudności

w grze możemy dostosowywać poziom trudności:

Państwo wysoko rozwinięte - gracze zaczynają ze wszystkimi znacznikami ustawionymi na 60%

Państwo średnio rozwinięte - wszystkie wskaźniki na 50%

Państwo słabo rozwinięte - wszystkie wskaźniki na 40%

Widmo bankructwa - wszystkie wskaźniki na 25%

WARIANT DRUŻYNOWY

Możliwe jest, aby jedną partią grała więcej niż jedna osoba. W takim wypadku graczy należy w miarę równomiernie podzielić na drużyny, z czego każda drużyna zarządza w rozgrywce jedną partią. Wszystkie decyzje podejmowane są wspólnie, każdy członek partii ma dostęp do kart oraz komponentów. W zależności od zaangażowania grupy, partia może wybrać jednego reprezentanta, który będzie zagrywał karty i negocjował w imieniu całej partii. W przypadku utrudnionego dostępu do planszy i aktualnej pozycji znaczników analizy, zalecamy tworzenie notatek.

Zestawienie wyroków Trybunału Konstytucyjnego w sprawie zgodności Ustawy z Konstytucją

USTAWA	ROZSTRZYGNIECIE TRYBUNAŁU
UŁATWIENIE EKSPLOATACJI ZASOBÓW NATURALNYCH	Ustawa zgodna z Konstytucją
USTAWA O DEREGULACJI OCHRONY PRACOWNIKÓW	Ustawa niezgodna z Konstytucją
PRZYSTĄPIENIE DO REGIONALNEJ ORGANIZACJI MIĘDZYNARODOWEJ	Ustawa zgodna z Konstytucją
POLSKA BROŃ DLA POLSKIEGO WOJSKA	Ustawa niezgodna z Konstytucją
ZNIESIENIE WYMOGU UZYSKANIA ZEZWOLENIA NA SPRZEDAŻ NAPOJÓW ALKOHOLOWYCH	Ustawa zgodna z Konstytucją
LIKWIDACJA PŁACY MINIMALNEJ	Ustawa niezgodna z Konstytucją
ZEROEMISYJNOŚĆ BUDYNKÓW MIESZKALNYCH	Ustawa zgodna z Konstytucją
BEZPŁATNA KOMUNIKACJA ZBIOROWA W CAŁYM KRAJU	Ustawa zgodna z Konstytucją
OGRANICZENIE CZYNNEGO PRAWA WYBORCZEGO	Ustawa niezgodna z Konstytucją
EDUKACJA NA MIARĘ XXI WIEKU	Ustawa zgodna z Konstytucją
NAUKA ZAMIAST ZBROJEŃ	Ustawa zgodna z Konstytucją
ZIELONA STREFA BUFOROWA NA WSCHODNIEJ GRANICY	Ustawa zgodna z Konstytucją
ZAOSTRZENIE DOSTĘPU DO BRONI	Ustawa zgodna z Konstytucją
ZAOSTRZENIE WYMOGÓW WOBEC NOWYCH INWESTYCJI ZAGRANICZNYCH	Ustawa zgodna z Konstytucją
ZAKAZ AUTOMATYZACJI W KLUCZOWYCH SEKTORACH	Ustawa zgodna z Konstytucją
OBOWIĄZKOWA SŁUŻBA WOJSKOWA	Ustawa zgodna z Konstytucją
USTAWA O NARODOWYM SYSTEMIE MONITORINGU MIEJSKIEGO	Ustawa niezgodna z Konstytucją
ZAKAZ SPRZEDAŻY PAPIEROSÓW DLA	Ustawa niezgodna z Konstytucją

MECHANIKA GRY

OSÓB URODZONYCH PO 2006 R.	
DARMOWE POSIŁKI W SZKOLE DLA KAŻDEGO UCZNIĄ	Ustawa zgodna z Konstytucją
MIESZKANIE PRAWEM, NIE TOWAREM	Ustawa zgodna z Konstytucją
LIKWIDACJA TELEWIZJI PUBLICZNEJ	Ustawa zgodna z Konstytucją
NOWELIZACJA KODEKSU KARNEGO	Ustawa zgodna z Konstytucją
KONIEC Z BHP	Ustawa niezgodna z Konstytucją
KONFISKATA MIENIA PRZEDSIĘBIORCÓW	Ustawa zgodna z Konstytucją
USTAWA O WPROWADZENIU OPŁAT ZA UŻYTKOWANIE DRÓG PRZEZ CIĘŻARÓWKI	Ustawa zgodna z Konstytucją
PŁATNE STUDIA NA UCZELNIACH PUBLICZNYCH	Ustawa niezgodna z Konstytucją
OGRANICZENIU WYDATKÓW NA BADANIA NAUKOWE	Ustawa zgodna z Konstytucją
PRYWATYZACJA SPÓŁEK SKARBU PAŃSTWA	Ustawa zgodna z Konstytucją
LIKWIDACJA STRAŻY GRANICZNEJ	Ustawa zgodna z Konstytucją
ZRÓWNANIE WIEKU EMERYTALNEGO KOBIET I MĘŻCZYŹN	Ustawa zgodna z Konstytucją
WYŻSZY PODATEK NA PRODUKTY ODZWIERZĘCE	Ustawa zgodna z Konstytucją
NIŻSZE PODATKI DLA MAŁYCH PRZEDSIĘBIORSTW	Ustawa niezgodna z Konstytucją
KORPOKRACJA	Ustawa zgodna z Konstytucją
OBOWIĄZKOWA EDUKACJA EKOLOGICZNA	Ustawa zgodna z Konstytucją
DOFINANSOWANIE POLSKIEJ NAUKI	Ustawa zgodna z Konstytucją
PAŃSTWOWE KIESZONKOWE	Ustawa niezgodna z Konstytucją
MIESZKANIE+	Ustawa zgodna z Konstytucją
NOWOCZESNE SŁUŻBY MUNDUROWE	Ustawa zgodna z Konstytucją
6% PKB NA OBRONNOŚĆ	Ustawa zgodna z Konstytucją
USTAWA WIATRAKOWA	Ustawa zgodna z Konstytucją