

**v  
DRIEŽAI  
IR MELAI**

**Taisyklės**

# Turinys

## **3 Žaidimo apžvalga / taisyklės**

3 Žaidimo tikslas

4 Žaidėjai-personažai

## **4 Žaidimo dalys**

## **5 Lentos aprašymas**

## **6 Kaip žaisti**

## **8 Žaidimo eiga**

8 Raundai

9 Ėjimai

9 Žaidimo pagrindai

## **10 Pagrindinės taisyklės / sąlygos**

## **11 Žetonai**

## **12 Taškai**

12 4- ių žaidėjų žaidimas

12 2- ių žaidėjų žaidimas

## **13 Išsamūs žaidimo personažų aprašymai**

13 Skleidėjas: konspiracijos teorijų šalininkai

14 Skleidėjas: pretenzingieji-pakraščiai „karaliukai“ („Edgelords“)

14 Stabdytojas: platformų moderatoriai

15 Stabdytojas: skaitmeninio raštingumo ugdytojai

# Žaidimo apžvalga / taisyklės

Sveikiname nusprendus išmėginti žaidimą „Driežai ir melai“! Šiuo, daliniu bendradarbiavimu paremtu asimetriniu stalo žaidimu siekiama paskatinti diskusiją apie sąmokslų teorijų plitimą socialinės žiniasklaidos tinkluose. Žaidėjai prisiima Skleidėjo arba Stabdytojo vaidmenis, – vieni platina absurdiškas teorijas, tuo tarpu kiti, stengiasi neleisti joms įsitvirtinti.

Yra du galimi žaidimo variantai: konkurencinga 2-ų žaidėjų iteracija ir 4-ių žaidėjų daliniu bendradarbiavimu paremta (2v2) versija. Jei esate mažiau susipažinę su stalo žaidimais, rekomenduojame pradėti nuo 2-jų žaidėjų varianto. Jei turite patirties, rekomenduojame 4-ių žaidėjų iteraciją, nes ji geriausiai perteikia žaidimo tikslus.

## Žaidimo tikslas

Žaidėjų tikslas – skleisti arba stabdyti sąmokslų teorijų plitimą internete. Pasibaigus Jūsų ėjimui, priklausomai nuo konkretaus personažo tikslo (skaityti toliau), bus nustatyta, ar gausite taškų. Šiame (pirmame) žaidimo leidime aprašomas 3 raundų žaidimo stilius, tačiau galite žaisti ilgiau.

Viso dalyvauja 4 žaidėjai-personažai, atstovaujantys dviem komandoms (Skleidėjų ir Stabdytojų). Kitame skyriuje pateikiama trumpa jų tikslų santrauka, o išsamesnį žaidėjų taktikų aprašymą rasite 13 psl.

## Žaidėjai-personažai

**Sąmokso teorijų šalininkai (Skleidėjai):** Sąmokso teorijų šalininkai daugiausiai dėmesio sutelkia į bendruomenes, kuriose yra įsipareigoję per įvairius tinklus greitai paskleisti žinią. Jie greitai susikuria palaikymą viename tinkle arba sukuria nuolat augančių ryšių grandinę.

**Pretenzingieji-pakraščių interneto „karaliukai“ – „Edgelords“ (Skleidėjai):** Pretenzingieji-pakraščių „karaliukai“ dėmesį sutelkia į konkrečių bendruomenių, kuriose jie sės nesutarimus, pasirinkimą. Jie mėgsta „padvigubinti“ savo įrašus ir įsitraukimą, taip sau leisdami pakartoti kortas, kuriomis žaidžia, siekdami didžiulio poveikio.

**Platformų moderatoriai (Stabdytojai):** Moderatoriai reaguoja į paskelbtą turinį, judėdami per visus tinklus. Ilgainiui jie gali gauti finansavimą ir parengti algoritmus, kurie leis procese pridėti daugiau moderatorių.

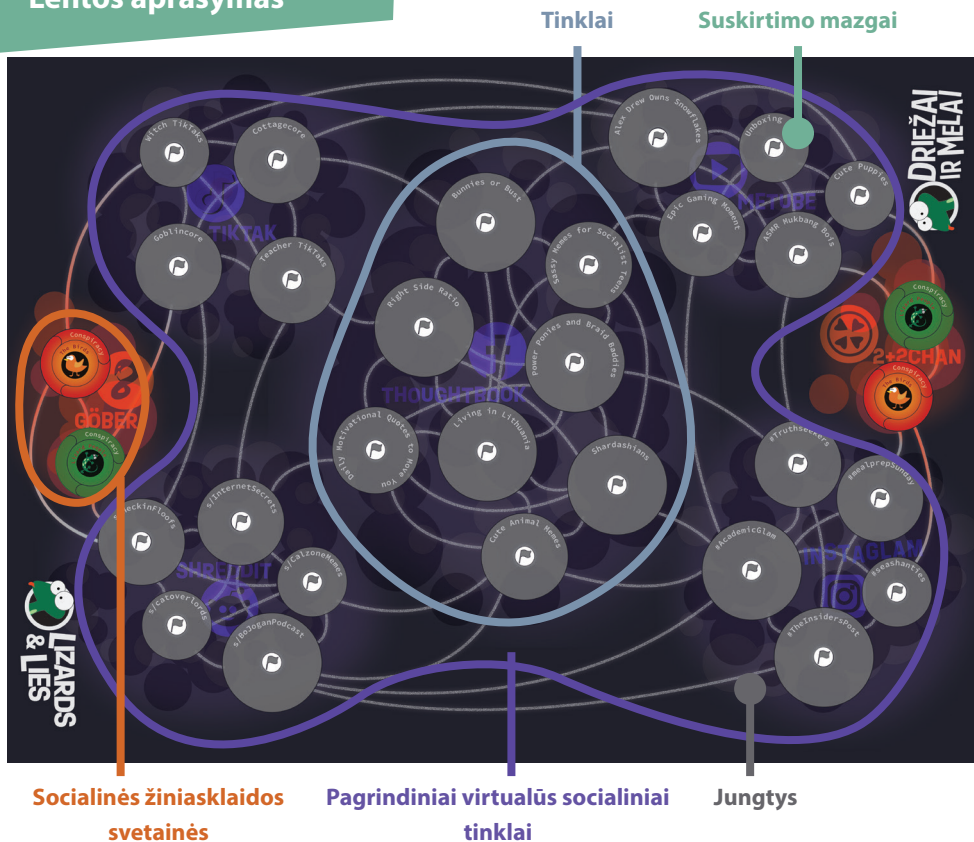
**Skaitmeninio raštingumo ugdytojai (Stabdytojai):** Skaitmeninio raštingumo ugdytojai daugiausia dėmesio nuosekliai sąmoningų vartotojų, kurie vėliau galėtų kovoti patys, ugdymui. Jei turi pakankamai laiko, jie gali ištaisyti ištisus tinklus ir padėti kitiems išmokti būtinų faktų tikrinimo įgūdžių.

## Žaidimo dalys

- 1 žaidimo lenta
- 1 scenarijus, suskirstytas į 3 žaidimo / teksto raundus
- 48 personažų kortos (po 12 kiekvienam žaidimo personažui)
- 4 žaidėjų kortelės (po 1 kiekvienam žaidimo personažui)
- 12 taisyklių ir raktinių žodžių atmintinių kortelių
- 6 moderatorių figūrėlės
- 50 paukščių sąmokso žetonai
- 50 driežų sąmokso (žali) žetonai
- 50 kritinio mąstymo / raštingumo žetonai
- 8 pažeidžiamumo žetonai
- 15 vėliavų žetonai



## Lentos aprašymas



Žaidimas bus žaidžiamas ant žaidimų lentos. Lentoje yra:

1. **Pagrindiniai virtualūs socialiniai tinklai:** tai „populiariosios“ socialinės žiniasklaidos svetainės, kaip „Thoughtbook“, „Instaglam“, „Shreddit“, „Tik Tak“ ir „MeTube“. Žaidimas vyksta šiose erdvėse.
2. Tai **socialinės žiniasklaidos svetainės**, kurias sunkiau valdyti ir kurios veikia kaip sąmokslo teorijų skleidimo „bazė“. Kortos neturi įtakos šioms erdvėms (negalima pašalinti ar pridėti prie jų turinio).
3. **Tinklai:** jie atspindi konkrečias platformas, kaip nurodyta pagrindinių virtualių socialinių tinklų aprašyme. Jie suskirstyti

burbulų grandinėmis ir susikirtimo mazgų grupėmis. Kai kurios kortos ar įvykiai siejasi su konkrečiais tinklais, todėl atidžiai skaitykite turimą informaciją.

4. **Susikirtimo mazgai:** jie atstovauja konkrečioms tinkluose veikiančioms bendruomenėms ir yra lentoje vizualizuojami apskritimais. Dauguma kortų tiesiogiai sąveikauja su mazgais.
5. **Jungtys:** šios linijos rodo informacijos sklaidos kanalus tarp mazgų.

## Kaip žaisti

1. Padėkite žaidimo lentą visiems žaidėjams pasiekiamoje vietoje.
2. Išsirinkite ir padėkite žaidėjų korteles priešais kiekvieną žaidėją: arba po vieną „Skleidėjo“ ir „Stabdytojo“ kortelę, jei žaidžiate dviese, arba visas keturias, jei norite žaisti keturiose. Šiuo metu 3-jų žaidėjų varianto nėra. Išdėliokite korteles ant stalo šia tvarka: „Skleidėjas“ > „Stabdytojas“ > „Skleidėjas“ > „Stabdytojas“.
3. Padėkite „Paukščių“ ir „Driežų“ sąmokslų žetonus taip, kad jie būtų pasiekiami „Skleidėjams“. Padėkite „Kritiškai sąmoningo dalyvio“ žetonus taip, kad būtų pasiekiami „Skaitmeninio raštingumo ugdytojui“. Padėkite moderatorių ir vėliavų žetonus „Platformos moderatoriui“ pasiekiamoje vietoje.
4. Jei reikia, padėkite informacines korteles žaidėjams pasiekiamoje / matomoje vietoje
5. Duokite kiekvienam žaidėjui po atskirą mažą kortų kaladę.
6. Padėkite 1 „Driežų“ sąmokslų žetoną ant atitinkamo mazgo „2+2chan“ ir „Atekun“ rate.
7. Padėkite 1 „Paukščių“ sąmokslų žetoną ant atitinkamo mazgo „2+2chan“ ir „Atekun“ rate.

8. Ant lentos padėkite 1 „Paukščių“ sąmokslų žetoną prie mazgo, prijungto prie „2+2chan“. Tada padėkite 1 „Driežų“ žetoną mazge kitame tinkle, prijungtame prie „2+2chan“. Tą patį pakartokite su „Göber“. Jei nesate tikri, kur juos rasti, žiūrėkite 5 p. pateiktą žemėlapij.
- a) Jei žaidžiate su „Platformos moderatoriumi“, leiskite jiems pastatyti 3 moderatorius ant lentos. Kiekvienas iš jų turi atsistoti ant mazgo skirtinguose tinkluose, o vienas turi stovėti centriniame tinkle („Thoughtbook“).
- b) Jei žaidžiate su „Skaitmeninio raštingumo ugdytoju“, padėkite 1 Kitiškai sąmoningo dalyvio žetoną centriniame tinkle („Thoughtbook“). Tada padėkite 1 papildomą žetoną dviejuose skirtinguose tinkluose, ant mazgo, sujungto su „Thoughtbook“.
9. Paprašykite visų permaišyti savo kalades ir ištraukti 5 kortas. Tada jie gali pasirinkti išmesti bet kurias kortas ir pasiimti dar iki 5. Išmestos kortos negrįžta į kaladę, kol nesibaigia visos kortos.
10. Pradėkite žaisti tokia tvarka: „Skleidėjas“ > „Stabdytojas“ > „Skleidėjas“ > „Stabdytojas“. Kokius personažus įterpsite, priklausys nuo jūsų, tačiau pasirinkta tvarka galios visai likusiai žaidimo eigai, todėl rinkitės išmintingai.

# Žaidimo eiga



## Randai:

Žaidimas vyks 3-imis rundais, žaidžiamais pagal konkretų scenarijų (šiuo atveju – politinius rinkimus). Randas:

1. Perskaitykite scenarijaus kortelės dalį (kad pasiruoštumėte žaidimo eigai).
2. Įtraukite bet kokius efektus iš scenarijaus kortelės.
3. Kiekvienas žaidėjas paeiliui daro ėjimą (žr. toliau 9 p.).
4. Perskaitykite scenarijaus rando pabaigos sąlygą (atsižvelgiant į padėti lentoje).



## Ėjimai

Kiekvieno žaidėjo ėjimas šiek tiek skirsis – jie vadovausis žaidėjų kortelėse nurodytais žingsniais. Paprastai jie laikosi šio žaidimo plano:

1. Sekti žaidėjo kortelėje nurodytais žingsniais:
  - a) Konkretaus žaidėjo veiksmas (tai priklauso nuo žaidžiamo personažo);
  - b) rankose turimos kortos;
  - c) išmesti nepageidaujamas kortas;
  - d) ištraukti papildomas kortas (5 kortos)
2. Suskaičiuoti taškus.
3. Kitų žaidėjų reakcijos (Šio etapo pradžioje žaidėjai turi pareikšti, ar jie nori reaguoti – taip siekiama, kad žmonės nereaguotų į reakcijas).

## Žaidimo pagrindai

- Žaidimo metu žaidėjai, naudodamiesi savo kortomis ir pasitelkdami savo aktorinius gebėjimus, pridės arba pašalins įvairius sąmokslus ir žetonus nuo žaidimo lentos.
- Ant vieno mazgo galima padėti nustatytą maksimalų žetonų skaičių (4 iš bet kokio sąmokslų žetonų derinio; 3 kritiškai sąmoningų dalyvių žetonų), o užpildžius mazgą žaidėjams bus lengviau skleisti teoriją (arba sulėtinti jos plitimą).
- Taškus žaidėjai gauna po savo ėjimo, PRIEŠ įvykstant reakcijai. Svarbiausias jūsų tikslas ir varomoji jėga – suvaldyti tinklą arba ištrinti sąmokslą. Žaidžiant keturiose raginame kartu su komandos partneriu suplanuoti veiksmingą strategiją, kad pasiektumėte savo tikslus.

## Pagrindinės taisyklės / sąlygos

**Išpirkimas:** Ant vieno mazgo galima padėti nustatytą **maksimalų žetonų skaičių** (4 iš bet kokio sąmokslų žetonų derinio; 3 kritiškai sąmoningų dalyvių žetonų). Kai žaidėjo korta arba galia **prideda** žetoną prie užpildyto mazgo (pvz., 5-ą sąmokslų žetoną), įvyksta „Išpirkimas“. Užuoat pridėjęs kitą žetoną prie mazgo, žaidėjas pridės po vieną ant kiekvieno kito prijungto mazgo, jei yra vietos. Tai gali įvykti **vieną kartą** vienai žaidėjo kortelei / galiai (todėl „Išpirkimas“ negali suaktyvinti kitų „Išpirkimų“).

**Teorijos:** Kai kurios kortos bus diferencijuojamos pagal konkrečią sąmokslų teoriją, su kuria jos padeda susidoroti ar padeda ją platinti. Egzistuoja dvi teorijos: (1) kad driežai perima valdžią ir (2) kad paukščiai yra vyriausybės dronai. Kortelės, kuriose minima konkreči teorija, gali būti naudojamos **tik šiai teorijai skleisti arba sustabdyti** ir neturės įtakos kitai teorijai (t. y. kortelė driežų tema „Skleisti sąmokslą“ prideda vieną „Driežų“ žetoną prie įtraukto mazgo ir vieną „Driežų“ žetoną prie jo prijungto mazgo). Jei pridedant žetonus kortelėje nenurodyta jokia teorija, žaidėjas gali pasirinkti bet kurią teoriją.

**Reakcijos:** Kiekvieno žaidėjo ėjimo pabaigoje kiti žaidėjai turi galimybę sureaguoti. Kiekvienas žaidėjas gali reaguoti tik **KARTĄ** tarp ėjimų. Be to, negalite atsiimti kortų po reakcijos, ir reakcijos negali būti naudojamos jūsų ėjimo metu. Šio etapo pradžioje žaidėjai turi pareikšti, ar jie nori reaguoti – taip siekiama, kad žmonės nereaguotų į reakcijas.

**Alternatyviosios socialinės žiniasklaidos svetainės:** Šie mazgai ir tinklai yra tik vaizduojamieji, parodantys kiekvienos teorijos žetonų spalvas. Jokios žaidėjo kortelės negali jų paveikti (kai kuriuose scenarijuose ateityje galbūt tai bus įmanoma).

**Įtrauktas:** kai kuriose kortose bus nurodytas įtrauktas mazgas. Tai bet kuris mazgas, ant kurio stovi bent vienas iš jūsų žetonų (net jei ten stovi ir kieno nors kito žetonai).

**Prijungtas:** tai reiškia bet kurį mazgą, turintį matomą jungtį su pasirinktu mazgu.

**Pažeidžiamas:** mazgas, pažymėtas pažeidžiamu, gaus papildomą sąmokso žetoną pirmą kartą, kai ant jo bus padėtas sąmokso žetonas. Kai tai atsitiks, pašalinkite pažeidžiamumo žetoną.

## Žetonai



**Vėliavos:** jas pirmiausia naudoja moderatoriai ir padeda pašalinti turinį iš konkrečių mazgų.



**Sąmokso teorija:** egzistuoja dviejų tipų teorijos, kurių kiekviena vaizduojama skirtingu žetonu (paukščio arba driežo žetonu). Juos pirmiausia naudoja sąmokso teorijų šalininkai ir jie atstovauja vartotojams, tikintiems konkrečiomis teorijomis.



**Kritiškai sąmoningas dalyvis:** juos daugiausia naudoja Skaitmeninio raštingumo ugdytojai ir atspindi kritinę turinio analizę taikančius dalyvius. Jie gali padėti pašalinti turinį iš mazgų.









**Moderatorius:** šios figūrėlės atstovauja naudotojams, kurie nustato, kas leidžiama ir kas neleidžiama bendruomenėje. Jas naudoja Platformų moderatoriai, keliaujantys po žemėlapi, kad patikrintų ir pašalintų turinį.



**Pažeidžiamumo žetonas:** šie žetonai pažymi bendruomenes kaip pažeidžiamas. Tai reiškia, jog kitą kartą, kai bendruomenėje atsiras naujas sąmokslas, bus pridėtas dar vienas pažeidžiamumo žetonas

Kai kurių aukščiau pateiktų žaidimo dalių simboliai bus tik spaudai paruoštuose žaidimų failuose, kuriuos, jei norėsite, galima savarankiškai atsispausdinti. Jūsų žaidimo versijoje gali būti medinių dalių, kurių paaškinimai pateikiami toliau.

Vėliavos	Juodi žetonai	
Sąmokslų žetonai	Žali („Driežai“) ir oranžiniai („Paukščiai“) žetonai	 
Kritiškai sąmoningas dalyvis	Žydri žetonai	
Moderatorius	Mėlyna figūrėlė	
Pažeidžiamumo žetonai	Oranžiniai septyniakampės žvaigždės žetonai	

## Taškai

Taškai skaičiuojami po kiekvieno žaidėjo ėjimo; jie skaičiuojami remiantis konkrečiais kriterijais, priklausomai nuo to, ar žaidėjai žaidžia kaip „Skleidėjai“ ar „Stabdytojai“.

### 4-ių žaidėjų žaidimas:

- Sąmokslų teorijų šalininkai ir pretenzingieji-pakraščių „karaliukai“ gauna taškus už kiekvieną pagrindinį socialinės žiniasklaidos svetainių tinklą, kuriame jie valdo **visus** mazgus. Kiekvienas išorinis tinklas vertas 1 taško („Instagram“, „MeTube“, „Tik Tak“ ir „Shreddit“). Vidinis tinklas („Thoughtbook“) vertas 3 taškų.
- Platformų moderatoriai ir skaitmeninio raštingumo ugdytojai gauna taškus už kiekvieną pagrindinį socialinės žiniasklaidos svetainių tinklą, kuriame nėra **nė vieno** sąmokslų žetono. Kiekvienas išorinis tinklas yra vertas 1 taško. Vidinis tinklas („Thoughtbook“) vertas 2 taškų.

### 2-ių žaidėjų žaidimas:

- Sąmokslų teorijų šalininkai ir pretenzingieji-pakraščių „karaliukai“ gauna taškus už kiekvieną pagrindinį socialinės žiniasklaidos svetainių tinklą, kuriame jie valdo **visus** mazgus. Kiekvienas išorinis tinklas vertas 2 taškų („Instagram“, „MeTube“, „Tik Tak“ ir „Shreddit“). Vidinis tinklas („Thoughtbook“) vertas 3 taškų.
- Platformų moderatoriai ir skaitmeninio raštingumo ugdytojai gauna taškus už kiekvieną pagrindinį socialinės žiniasklaidos svetainių tinklą, kuriame nėra **nė vieno** sąmokslų žetono. Kiekvienas išorinis tinklas yra vertas 2 taškų. Vidinis tinklas („Thoughtbook“) vertas 3 taškų.

# Išsamūs žaidimo personažų aprašymai:

Atskiri žaidimo personažai turi po savo kortų kaladę, žaidėjų korteles ir žetonus, kuriuos būtent jie naudoja žaidime. Kiekvienas vadovaujasi skirtingu, žemiau aprašytu žaidimo modeliu:

## Skleidėjas: sąmokslo teorijų šalininkai

### **Kaladė: 2 reakcijos, 10 veiksmų**

Žaidimo aprašymas: sąmokslo teorijų šalininkai remiasi esamu turiniu, kad galėtų skleisti savo turinį. Naudodami savo galią kartu su kortelėmis, jie gali greitai pasiekti „lšpirkimą“ konkrečiuose tinkluose ir regionuose. Taip pat jų kortelės leidžia jiems sukurti palaikančias grandis. Jei pasirinksite šį personažą, dėkite visas pastangas, kad moderatoriai ir vėliavėlės jūsų nesustabytų, ir stebėkite, kur galite susikurti palaikymą, kad paskleistumėte savo žinią.

Patarimai: jie turi galingas reakcijas, leidžiančias paneigti kai kuriuos nuostolius, kai turinys pašalinamas, tačiau sąmokslo teorijų šalininkai pasikliauja bent tam tikru palaikymu, kad galėtų toliau likti tinkle, todėl stebėkite, kad visada turėtumėte kur pridėti savo žetonus.

## Skleidėjas: pretenzingieji-pakraščių „karaliukai“ („Edgelords“)

### Kaladė: 12-os žingsnių trikdžiai

Žaidimo aprašymas: pretenzingieji-pakraščių „karaliukai“ keičia savo ėjimų eigą, padvigubindami veiksmus, kad pakartotų tą patį elgesio modelį. Kitaip nei kitų, pretenzingųjų-pakraščių „karaliukų“ kortos keičia žingsnius savo ėjimo metu. Jie gali improvizuoti trikdžius, kad pakeistų savo žaidėjo kortelėje užrašytus veiksmus (vietoj to, kad pabaigtų žaisti pagal turimą žaidimo kortą). Tačiau jie gali žaisti tik viena korta vieno žingsnio metu, pasikliaudami savo galia „padvigubinti“ tai, ką žaidė, ir pakartoti veiksmą.

Patarimai: pretenzingieji-pakraščių „karaliukai“ gali pridėti turinį prie bet kurio lentoje esančio mazgo. Strateginis šios galios naudojimas gali sukelti didžiulius palaikymo svyravimus ir padidinti vartotojų gretas, į ką „Stabdytojai“ negali tinkamai reaguoti. Bendradarbiaukite su sąmokslu teorijų šalininkais, kad iš esamo palaikymo sukurtumėte „išpirkimus“ arba sukurtumėte erdves, į kurias jie galėtų įsitraukti.

## Stabdytojas: platformų moderatoriai

### Kaladė: 1 reakcija, 11 veiksmų

Žaidimo aprašymas: platformų moderatoriai turi galingus įrankius turiniui pašalinti, tačiau juos reikia tinkamai nustatyti, kad jie sėkmingai veiktų. Savo ėjimo metu naudokite vėliavėles ir moderatorius, kad su savo kortomis pašalintumėte turinį ARBA nustatytumėte savo 3-ąjį veiksmą (Užklausų įvertinimas), kuris atliktų darbą už jus. Stebėkite, kur statote ir perkelinėkite savo moderatorius, nes be jų negalėsite sustabdyti sąmokslu teorijos. Taip pat, atpažinkite, kurias teorijas galite ir kurių negalite sustabdyti savo ėjimo metu, ir kuo daugiau

dirbkite su savo kortomis, kad pasiektumėte sėkmingų rezultatų.

Patarimai: nedvejodami pasinaudokite savo galia, nes jos poveikio gali pakakti, kad sustabdytumėte sąmokslą.

## Stabdytojas: skaitmeninio raštingumo ugdytojai

**Kaladė: 2 reakcijos, 10 veiksmų**

Žaidimo aprašymas: skaitmeninio raštingumo ugdytojai visą dėmesį sutelkia į sąmoningų vartotojų ugdymą ir jų aktyvumą (naudojant korteles), kad šie pašalintų turinį. Jūsų Jūsų turimų pašalinimo kortelių, nors ir galingų, yra nedaug, todėl išmintingai pagalvokite, kada geriausiai jas panaudoti.

Patarimai: Jūsų galimybės pereiti lentą yra ribotos, todėl būkite atsargūs, kur nuspręsite kaupti žetonus.

## Dizaino komanda

Projekto vadovas – Scott DeJong

Dizaino vadovas – Scott DeJong

Prodiuseris – Dr. Fenwick McKelvey

Grafinio dizaino vadovas – Alexander Bustamante

Dizaineris – Natalia Balska

Vertė – Ligita Kaulinytė

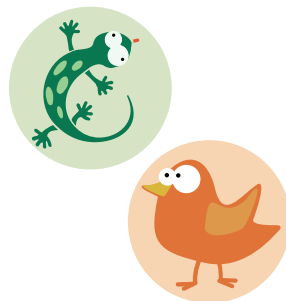
Dizaino lokalizavimas (Lietuva) – „Arfix“, „Reklamos burė“

Šis objektas licencijuojamas pagal „Creative Commons Priskyrimas“ – Nekomercinis naudojimas 4.0 tartaputinės licencijos sąlygas. Norėdami peržiūrėti šią licenciją, apsilankykite

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, JAV.



# **v DRIEŽAI IR MELAI**

Funded by the  
Government  
of Canada

Financé par le  
gouvernement  
du Canada

Canada 