

 Кружковое
движение



Город практик будущего

Настольная игра-конструктор стиля жизни в будущем

Об игре

В игре «Город практик будущего» каждый игрок может построить свой город, наполнив его практиками и жителями, вместе с которыми он хотел бы жить. Игру можно проходить несколько раз, собирая разные города и формируя собственное видение города будущего. Экспериментируйте и не останавливайтесь в поисках того, что ближе: шумный мегаполис или небольшое поселение-коммуна, симбиоз с роботами или соединение с природой, личная траектория развития или поддержка сообществ. Решение за вами!

Образовательные цели игры

- Познакомить игроков с возможными практиками и образами будущего, соответствующими разным веткам развития социо-технического уклада.
- Способствовать формированию собственного отношения к практикам и стоящим за ними ценностям.
- Помочь игрокам наметить контуры желаемого стиля жизни в будущем, в том числе приоритетные принципы взаимоотношений человек-природа-техносфера.

Игру можно проводить с ведущим или без. Ведущий помогает игрокам проводить рефлексию и разрешать игровые конфликты. Игра рассчитана на 2-4 игроков, каждый из которых строит свой город. Начинающим мы советуем играть командами по 2-3 человека за один город.

Состав игры

- Буклет с правилами
- 4 составных планшета городов
- 54 карточки практик
- 27 карточек жителей
- 20 жетонов для голосований

Общее время игры: 1–2 часа

- Вводное слово ведущего, объяснение правил (10–20 мин.)
- Такт 1. Выбор практик (20–40 мин.)
- Такт 2. Заселение городов (20–60 мин.)
- Рефлексия – 20 мин.

Условие победы

Игра «Город практик будущего» в первую очередь – способ собрать свой идеальный образ будущего, но можно сыграть и на победные очки. Тогда победителем становится тот, кто заработает больше всего баллов в такте «Заселение городов». Построй свой город практик будущего и посмотри, какие персонажи захотят в нем поселиться!

Подробнее о начислении победных очков см. на стр. 6

Устройство игрового поля

Игровое поле состоит из четырех основных локаций: база практик, перекресток, планшеты городов и база жителей.

База практик располагается стопкой в центре стола и является банком, из которого все игроки тянут карточки.

Перекресток – свободное место рядом с базой практик, куда выкладываются доступные для всех игроков карточки.

Планшеты городов – поля, которые игроки заполняют практиками и жителями. База жителей располагается на краю стола и представляет собой стопку со всеми потенциальными жителями, они понадобятся во второй части игры.

Карточки практик и жителей

В игре есть три типа практик со своим цветом карточки и символом. Практики внутри одного типа ценностно различаются – на этапе заселения городов это будет влиять на то, хорошо ли будет жителю в этом городе. У каждого жителя есть его главная ценность, выраженная в цитате.

В игре есть практики, которые наиболее полно соответствуют этой ценности и являются «родными» для жителя – их можно опознать по букве на карточке практики, которая совпадает с первой буквой имени жителя. Еще для каждого жителя есть «чуждые» практики – они одного цвета с родной, но отличаются от нее буквенным обозначением. Остальные практики считаются нейтральными для жителя.

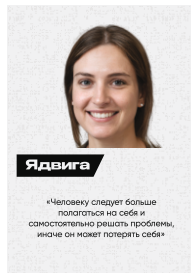
Символ типа практики:

- среда обитания
- соц. системы
- человек +



Направление практики. В игре есть 9 направлений, которые требуют новых практик в городе

Первая буква имени жителя, для которого практика родная



Название практики. В каждом направлении можно выбрать до 6 практик будущего

Краткое описание практики, которую ты можешь внедрить в свой город

Тип практик

- Среда обитания
- Социальные системы
- Человек +

Символ и цвет

- Зеленый
- Синий
- Жёлтый

Буквенное обозначение

- АБВ
- КЛМ
- ЭЮЯ

Подготовка к игре

1. Перетасуйте карты практик будущего и выложите из них стопку в центр стола рубашкой вверх – это база практик.
2. Перетасуйте карты жителей и выложите из них стопку на краю стола рубашкой вверх – это база жителей, она понадобится позже.

Ход игры

1. Каждый игрок берет себе планшет города, придумывает ему название и кратко представляет свой город для других игроков.
2. Начинается такт «Выбор практик». В свой ход игрок берет 2 карты из **базы практик** и решает, какую кладет в свой город на соответствующую ячейку, а какую оставляет открытой на **перекрестке**. Игрок в свой ход может взять понравившуюся карту практики с перекрестка и не открывать новую из базы. Игрок обязательно поясняет, почему выбирает именно эту практику. При желании игрок в свой ход может дополнительно обменять карту из своего города на карту с перекрестка.
3. После этого ход переходит к следующему игроку. Создание городов останавливается, когда в каждом есть по 4 практики.
4. Игроки описывают друг другу получившиеся города практик будущего и отвечают на вопрос: «Какая главная ценность моего города?»
5. Начинается такт «Заселение городов». В свой ход игрок берет из **базы жителей** 2 карты: одного жителя он может (но не обязан) поселить в свой город, другого (или обоих) кладет на **перекресток**, где за него происходит **драка**. Игроки могут договориться, сколько кругов заселения они играют – мы рекомендуем пройти не менее двух.

Правила драки за жителя:

1. Если на поле есть город с родной для жителя практикой и он один, то житель автоматически отправляется туда.
2. Если городов с родной практикой несколько, то житель начинает рассматривать варианты:

Хозяева городов, которые хотят поселить к себе жителя, должны убедить других игроков, что жителю будет лучше всего именно у них. В качестве аргументов можно использовать количество родных практик в городе и отсутствие чуждых практик. Игроки выбирают итоговый город заселения голосованием.

В процессе заселения игроки обсуждают, совпадают ли ценности города и ценности жителя. Чтобы поселить жителя в город, игрок должен аргументировать, почему жителю там будет хорошо, а остальные игроки должны с ним согласиться.

Если игрок хочет поселить жителя в город, но все остальные считают, что ценности жителя и города не совпадают, то жителя нельзя поселить. Жители, которых не удалось поселить, уходят в сброс.



Конец игры:

1. Подсчет баллов

Для каждого жителя, поселившегося в городе, нужно посчитать баллы в соответствии с таблицей.
Побеждает тот, кто набрал больше всех баллов.

Условие начисления баллов	Количество баллов
За каждую родную практику для жителя в городе	+2 балла
За каждую нейтральную практику для жителя в городе	+0,5 балла
За каждую чуждую практику для жителя в городе	-1 балл

2. Рефлексия

Игроки анализируют получившиеся города и отвечают на вопросы:

1. Какие ценности у жителей моего города?
Какие из них чаще всего встречаются?
2. Как они соотносятся с главной ценностью города, которую я выделил в соответствии с практиками?
3. Нравятся ли мне такие жители?
Согласен ли я с их ценностями?
Хотел бы жить с такими соседями?
4. Какие практики и жители мне особенно понравились?

Дополнительные правила к игре от viaVUCA

Игра с голосованием

В этой вариации не обязательно соблюдать, чтобы практики были родными, а не чуждыми для жителей, что дает большую свободу в интерпретаций ПБ. Главное, уметь рассказать об этом другим игрокам, донести свои идеи. Если у кого-то из игроков возникает вопрос к рассказчику, то он задает его.

Если в игре есть ведущий, то он тоже берет себе 4 фишки любого цвета, участвует в голосованиях и обсуждении.

1. Игроки берут по планшету города и по 4 фишки для голосования.
2. По очереди, каждый кратко представляет идею или даже мечту своего города будущего.
3. По окончании презентаций каждый игрок и ведущий одну свою фишку для голосования отдает другому игроку, **чей город он бы выбрал для жизни (если бы не строил свой)**. При этом нужно сказать, почему именно.
4. Такт «Выбор практик». В свой ход игрок берет либо 2 карты из базы практик и решает, какую кладет в свой город, а какую оставляет открытой на перекрестке, либо берет сразу 1 карту понравившейся ему практики с перекрестка. Игрок обязательно поясняет, почему выбирает конкретную практику. При желании, игрок в свой ход игрок может дополнительно обменять карту с перекрестка на любую карту из своего города. Создание городов останавливается, когда в каждом по 4 практики.
5. Игроки описывают друг другу получившиеся у них города и что в них практикуют.
6. После рассказов каждый игрок и ведущий голосует за один город, **выбирая ценности, которые его больше всего привлекают.**

7. Такт «Заселение городов». В свой ход игрок берет из базы жителей либо 2 карты и решает, какую кладет в город, а какую оставляет открытой на перекрестке, либо сразу 1 карту жителя с перекрестка. В любом случае, игрок поясняет, почему выбирается этот житель. Также игрок в свой ход может дополнительно обменять карту из своего города на карту с перекрестка. Создание городов останавливается, когда в каждом оказывается по 4 жителя.
8. Игроки описывают друг другу своих жителей, отвечая, в том числе, на вопрос: «Как они взаимодействуют друг с другом».
9. Каждый игрок и ведущий берет фишку для голосования и отдает ее тому игроку, **чьи жители больше всего ему импонируют как соседи.**
10. Такт «Финал». Игроки представляют свои города, поясняя как их жители сочетаются с практиками и то, как они могут жить вместе, занимаясь выбранными делами.
11. Каждый игрок и ведущий берет 1 фишку для голосования и отдает ее тому игроку, **чей город ему более всего кажется интересным, реалистичным и гармоничным.**
12. Победителем становится тот, кто набрал за игру больше всего голосов. Возможно несколько игроков сразу станут победителями.

Игра со своими картами практики и жителей

Перед началом игроки берут по 4 листа (можно стикеры или нарезку бумаги), придумывают и пишут любые практики (2 шт.) и жителей (2 чел.). Затем листы складывают вперемешку с картами игры: практик отдельно, жителей отдельно. По механике игры этот вариант от предыдущего отличается только подсчетом очков. За каждую карточку, которую выбрал какой-либо игрок в свой город, ее автор получает по 1 дополнительному очку.

Особенности игры:

- Игра основана на концепте практик будущего – образцов возможной жизни в будущем, которые сообщества энтузиастов целенаправленно выращивают сегодня. Три направления практик в игре соответствуют трем уровням критических ценностей будущего: планета живая, человек процветающий и системы справедливые.
- Игра является образовательной и направлена на формирование субъектного мышления о будущем. Поэтому важно не пропускать рефлексивные вопросы игры и провести в конце качественную рефлексию.
- При выборе карточек практик можно не ограничиваться данными описаниями, а уточнять их, приводить примеры, добавлять детали, чтобы оживить города практик будущего.
- В игре есть 27 жителей, которые могут поселиться в городах. У каждого жителя есть ценность, выраженная в цитате, которую можно соотнести с ценностями городов практик будущего. Обсуждение и трактовка ценностей являются важной составляющей игры.

При наличии в игре ведущего следует уделить отдельное внимание аргументации участников. Важно, чтобы они относились именно к реальности, то есть к выбранным практикам, а не заявляемым игроками ценностям.

«Город практик будущего» – отличная возможность выявить расхождения между заявляемым и выбираемым, если оно есть.

В игре нет правильных и неправильных ценностей. Для лучшего понимания развилки, зашифрованных в практиках и цитатах персонажей, можно воспользоваться таблицей:

А – использование природных ресурсов	#царь_зверей #благо_человечества #проверенный_вариант
Б – поиск баланса	#учись_у_природы #коэволюция #живые_системы
В – снижение влияния на природу	#берегите_природу #что_оставим_детям #природа_знает_лучше
К – индивидуализация	#права_человека #на_благо_каждого #личное_будущее
Л – развитие сообществ	#один_в_поле_не_воин #поддержка_своих #будущее_сообщества
М – власть большинства	#общий_быт #социальные_нормы #будущее_страны
Э – максимальная автоматизация	#вкалывают_роботы-счастлив_человек #человеческий_фактор #комфорт_прежде_всего
Ю – человеко-машинные системы	#быстрее_выше_сильнее #цифровые_помощники #человек_здесь_главный
Я – сопротивление технологиям	#человек_может_сам #неизвестное_опасно #технологии_против_человечности

Игра входит в серию «Игры о будущем» и разработана командой Кружкового движения при поддержке Фонда президентских грантов. Игры о практиках будущего помогают увидеть возможные варианты будущего и начать двигаться к желаемому будущему сегодня.

Автор идеи и руководитель проекта: Анастасия Старостинская

Над игрой работали: Анита Ходова, Виктория Туренок, Ксения Гнитько, Вероника Волкова, Ирина Грахмез, Кира Демьяненко, Даня Драгун, Алена и Ирина Просекины

Если хочется собрать свою идеальную практику, а не выбирать из имеющихся, попробуйте сыграть в онлайн-версию игры!

Ответьте на три непростых вопроса, которые определяют целевой образ вашего будущего!



© Ассоциация кружков 2021



Издательство настольных игр viaVUCA

- Уникальные механики и геймдизайн
- Несколько вариаций игры в одной коробке
- Разработка и издание игры под заказ
- Производство из качественных материалов
- Интернет магазин viavuca.com

