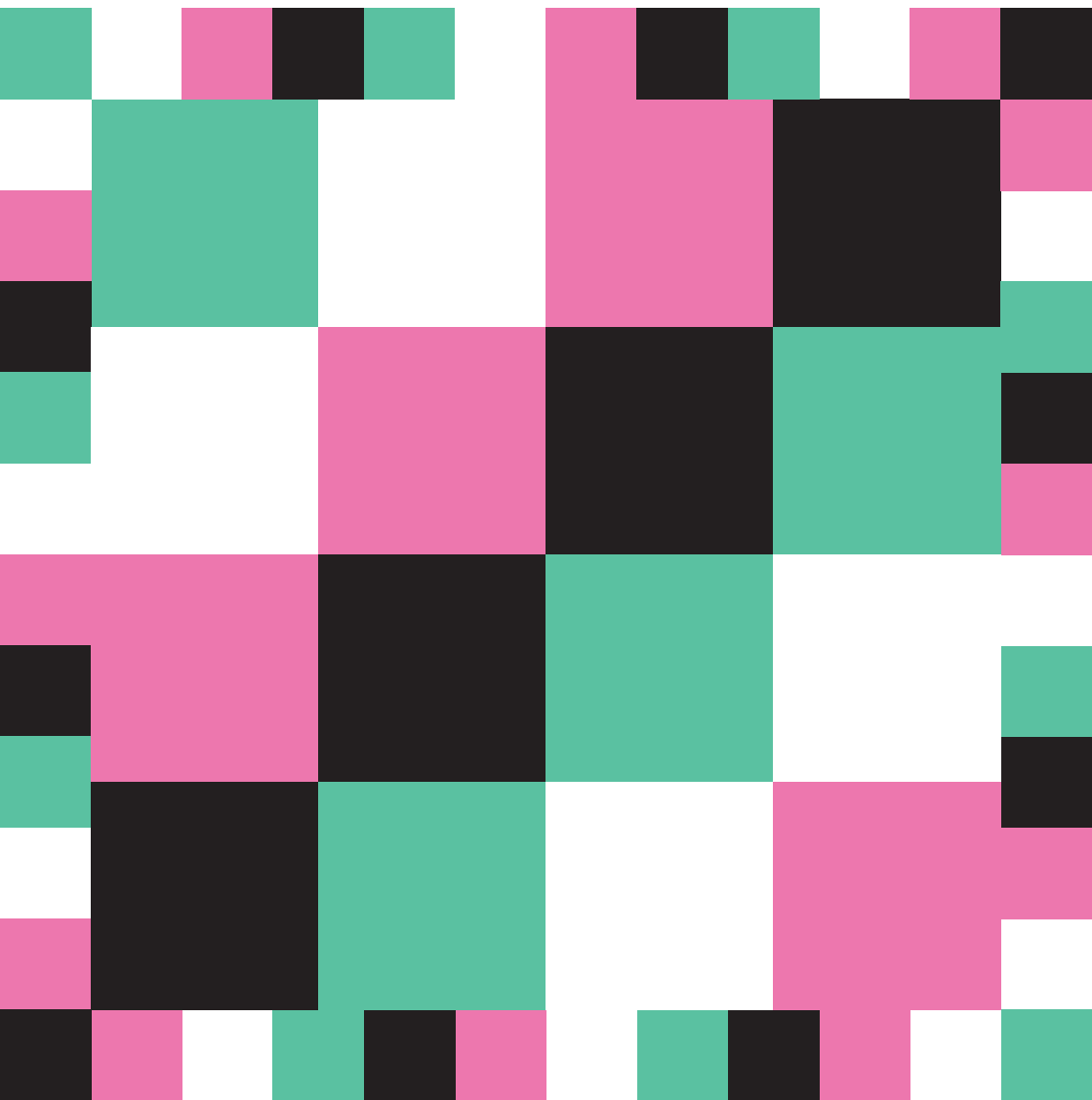


# OCTOGRAM



## REGULILE JOCULUI

# OCTOGRAM

## Cum de joacă

3 - 7 players	AGE
10 - 20 min per game	10-99+

### Jocul conține 102 cărți:

- 6 cărți cu personaje
- 30 cărți de partajare
- 31 cărți cu comentarii
- 11 cărți cu aprecieri
- 9 cărți cu numărul necesar de comentarii
- 15 cărți cu caracatița

Jocul Octogram este fictiv și are o intrigă fictivă, dar multe dintre lucrurile care se întâmplă în timpul jocului pot fi aplicate în viața reală. Scopul jocului este să simuleze rețelele sociale, algoritmii lor și bulele de filtrare și de informații. Scopul principal, în afară de distracția în timpul jocului, este introducerea fenomenelor care se manifestă pe rețelele sociale și, poate, și crearea de medii și situații în care jucătorii se pot regăsi. Prin urmare, obiectivul este de a oferi experiență și informații care vor ajuta jucătorii în viitor să înțeleagă cum funcționează rețelele sociale și cum să reacționeze în mijlocul problemelor menționate.

Acest document este potrivit pentru facilitatorii care supraveghează progresul jocului Octogram. În acest document, facilitatorii vor învăța cum să conducă eficient jocul și o reflecție.

## Înainte să înceapă jocul

### Selecție carduri

Există două culori de cărți: verde și roz (recunoscut și prin simbolul +). Verzi sunt cărțile de bază care sunt folosite în fiecare joc. Roz sunt cărți suplimentare folosite doar atunci când jucați într-un grup mai mare sau când alegeți să jucați un joc mai dificil. În caz contrar, jucătorii le separă din grămada de cărți. Numărul de cărți caracatiță nu se schimbă niciodată.

## Poveste

### Citește povestea:

Bine ați venit în anul 2150, într-o galaxie îndepărtată, foarte îndepărtată...

Galaxia este locuită de creaturi numite Bubblenauts.

Trăind în bulele lor, incapabili să-și facă noi prieteni, au un lucru în comun: accesul la aceeași rețea socială – Octogram. Cu toate acestea, din nefericire, această rețea socială nu le este prea benefică deoarece este aproape imposibil să-și facă noi prieteni acolo. De ce? Pentru că această rețea socială este sub controlul ferm al unei caracatițe rele și neprietenoase. Din cauza algoritmilor, toți Bubblenauts primeau doar informații plăcute pentru ei și erau în contact doar cu Bubblenauts cu aceleași opinii: prin urmare, au fost blocați în bulele lor de informații și sociale. Acum, este rândul vostru să intrați în scenă. Învingeți caracatița, ajutați Bubblenauts să facă noi conexiuni pe rețeaua socială și deveniți eroul pe care îl merită!

## Game flow

### 4.1. Obiectiv

Scopul principal al jocului este să conectezi toate personajele folosind cărțile de joc. Fiecare dintre personaje ar trebui să fie conectat, inclusiv conexiunile făcute „prin” tabla de joc. Este important ca fiecare conexiune să fie doar într-o singură direcție.

### 4.2. Start

Fiecare dintre personaje are un interes prestabilit, care determină ce cărți de partajare pot fi plasate lângă cartea de personaj. La începutul jocului, sunt trase aleatoriu atâtea cărți câte personaje sunt în joc. Aceste cărți determină numărul de cărți de comentarii necesare pentru a face o conexiune cu fiecare personaj. Cărțile de personaje sunt plasate pe tabla de joc la vârfurile unui pătrat imaginar. Una dintre cărțile cu numere trase este apoi plasată pe fiecare dintre personaje.

Versiunea de bază a jocului se joacă cu patru personaje, în timp ce versiunea cu două personaje suplimentare este destinată jucătorilor mai avansați care doresc să crească dificultatea. De

asemenea, se recomandă să se joace cu toate cele șase personaje dacă un număr mai mare de jucători doresc să joace jocul (cinci sau mai mulți).



Imagine: Deschiderea jocului cu 4 personaje

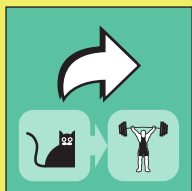


Imagine: Deschiderea jocului cu 6 personaje

### 4.3. Cărțile de joc

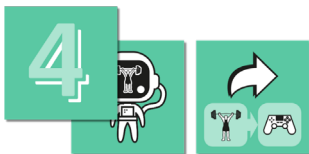
Există trei tipuri principale de cărți de joc: acțiuni (partajări), comentarii și aprecieri (like). Cărțile de joc conțin, de asemenea, cărți care specifică numărul de comentarii necesare, cărți de personaje și cărți de caracatiță. Cu fiecare rând, o altă per-

soană (mutând în sensul acelor de ceasornic) începe prin a trage o carte de caracatiță. La începutul fiecărui rând, jucătorii trag două cărți din pachet. Jucătorii nu trebuie să-și ascundă cărțile și le pot arăta celorlalți. În timpul rândului, ei pot juca fie niciuna, fie exact una dintre aceste cărți (cu excepția cazului în care este specificat altfel de o carte specială, consultați secțiunea despre cărțile de caracatiță). Oricine poate începe prin plasarea cărții, deși persoana care trage cartea de caracatiță are prioritate. În fiecare rând, o altă persoană trage o carte de caracatiță; puteți muta această funcție în sensul acelor de ceasornic.



### Cărți de partajare(Share)

Cărțile de partajare (shares) reprezintă punctul de origine al unei conexiuni. Ele conțin două simboluri de interes conectate printr-o săgeată. Aceste cărți sunt plasate în așa fel încât simbolul de interes de la baza săgeții să fie lângă personajul cu un simbol de interes similar. În același timp, cărțile de partajare ar trebui să indice către personajul care are simbolul de interes potrivit simbolului de la vârful săgeții. În primele runde ale jocului, este ideal ca jucătorii care au cărți de partajare să joace prima dată. Acest lucru se poate schimba în runde ulterioare, când vor fi plasate cărți de partajare între toate sau aproape toate personajele și ar fi mai puțin important să le joci primele. Dacă jucătorii decid să joace cărțile de partajare, ei trebuie să vină și cu o poveste care să lege cele două simboluri prezente pe cărțile pe care le-au jucat. Această poveste va fi folosită mai târziu în timpul jocului.



**Exemplu:** Vrei să conectezi doi Bubblenauts din direcția stânga spre dreapta.

**Exemplul de poveste poate fi:** Atletul se juca un joc pe computer



## Cărți de comentarii

Cărțile de comentarii (comments) reprezintă elementul principal al unei conexiuni. Fiecare dintre cărți are un personaj sau un obiect pe ea. Jucătorul care joacă cartea de comentariu o poate plasa doar lângă o carte de partajare deja plasată. Dacă jucătorul plasează cartea de comentariu, trebuie să vină și cu o extensie a poveștii care deja există între cele două personaje, așa cum a fost deja determinată de cărțile de partajare plasate.



**Exemplu:** Trebuie să conectezi acești doi Bubblenauts printr-un comentariu și alegi o imagine cu o planetă. Exemplul de poveste poate fi: **atletul se juca un joc pe computer în timp ce călătorea în jurul globului pentru competiție.**



## Cărți de apreciere

Cărțile de apreciere (like) reprezintă punctul final al unei conexiuni. Ori de câte ori există o carte de partajare și un număr suficient de cărți de comentarii între două personaje, un jucător poate plasa cartea de apreciere lângă cărțile de comentarii deja plasate în acea conexiune. Prin aceasta, conexiunea este considerată completă.

La sfârșitul fiecărui rând, jucătorii pun cărțile nejucate deoparte și le consideră cărți eliminate. Atunci când pachetul principal de cărți de joc se termină, aceste cărți eliminate sunt apoi întoarse și amestecate și servesc ca noul pachet principal de cărți de joc.



#### Starea de bine digitală

Utilizarea tehnologiei tale este sănătoasă. Poți lucra bine cu ea.

Poți păstra cărțile trase în mână în această rundă. Nu trebuie să le elimini.

## OCTOPUS

Fluxul jocului poate fi influențat de cărțile speciale „caracatiță”. Acestea sunt trase începând cu al doilea rând înainte. Înainte ca jucătorii să-și tragă cărțile pentru rândul respectiv din pachet, unul dintre jucători trage cartea de sus din pachetul de cărți de caracatiță și o citește cu voce tare. Cărțile de caracatiță reprezintă diverse fenomene care pot fi întâlnite pe rețelele sociale. Principala lor sarcină este de a influența desfășurarea rândului pentru care au fost trase. Fiecare dintre cărți descrie o restricție care este apoi aplicată în rândul respectiv, iar jucătorii trebuie să joace cărți sau să efectueze activități conform acestei restricții. După ce rândul se termină, cartea activă este plasată separat ca fiind eliminată. După ce toate cărțile de caracatiță au fost jucate, cărțile de caracatiță eliminate sunt întoarse, amestecate și servesc ca noul pachet de cărți de caracatiță.

## IDEI DE EXERCIȚII PENTRU CĂRȚILE DE CARACATIȚĂ „INFOTRES”, „NEVOIA DE INFORMAȚII” ȘI „MULTITASKING”

Aceste exerciții sunt o activitate care poate ajuta la combaterea afecțiunilor cauzate de utilizarea tehnologiei. Este posibil să găsiți un apel la acțiune pe cartea de caracatiță pentru a face un exercițiu. Depinde de dumneavoastră pe care îl alegeți.

### POSTURĂ

- A) **Bărbie dublă** – Întindeți-vă și, privind înainte, trageți bărbia înapoi pentru a crea o bărbie dublă. Repetați de 10 ori.
- B) **Întinderea gâtului** – Înclinați-vă capul în lateral. Mențineți poziția timp de 20-30 de secunde, apoi schimbați partea.
- C) **Expirație** – Aplecați capul cu mâinile la spate. Pe măsură ce expirați, aplecați capul către piept, trageți coatele împreună și rotunjiți ușor partea superioară a spatelui. Respirați liber și încercați să rămâneți în această poziție timp de cel puțin 15-30 de secunde.

## OCHI

A) **Clipire Rapidă** – Clipiți de 20 de ori, apoi închideți ochii și inspirați de 3 ori adânc.

B) **Rotirea ochilor** – Mențineți aceeași poziție și mutați doar ochii. Mai întâi vă uitați spre dreapta, apoi în sus spre tavan, apoi spre stânga și în cele din urmă în jos spre sol. Repetați de 5 ori. Puteți schimba direcția.

C) **Exercițiu cu palmele** - Frecați rapid palmele împreună până când devin calde și apoi plasați-le confortabil peste ochi astfel încât să nu pătrundă lumină prin ele. Respirați adânc.

## MÂINI

A) **Poziția de rugăciune** - Așezați palmele împreună cu degetele îndreptate în sus și cu coatele întinse în lateral. Mențineți această poziție timp de 30 de secunde.

B) **Întinderea palmelor** - Apucați degetele celeilalte mâini cu o mână, care va fi întinsă, și mențineți poziția timp de 30 de secunde. Puteți schimba mâinile și roti mâna întinsă în jos și în sus în timpul exercițiului.

C) **Cercuri** - Faceți cercuri mici în jurul încheieturilor. Rotiți-vă mâinile în ambele direcții de 10 ori în sensul acelor de ceasornic și încă o dată în sens invers.

## 4.5. Rundă Exemplu

Ce urmează este o descriere a unui exemplu de rundă de joc.

Nu există o ordine prestabilită jocului - jucătorii decid între ei cine și când joacă.

**Dacă aceasta este prima rundă a jocului, runda nu include acțiunile descrise în acest paragraf.**

Runda începe cu unul dintre jucători trăgând cartea de sus din pachetul de cărți de caracatiță, citind cartea celorlalți jucători și plasând-o lângă pachetul de cărți de caracatiță, cu partea cărții care prezintă descrierea orientată în sus.

Dacă cartea de caracatiță (trasă conform paragrafului anterior) nu stabilește altfel, **toți jucătorii trag 2 cărți** din pachetul de cărți de joc. carte de „partajare” în mână să joace mai întâi aceste cărți. În rundele ulterioare ale jocului, când cărțile de partajare au fost plasate între toate sau aproape toate personajele, se recomandă jucătorilor cu cărți de comentarii să le joace mai întâi.

Dacă un jucător joacă o carte de partajare, trebuie **să creeze și baza unei povești** care leagă interesele prezentate pe cartea jucată. Dacă un jucător joacă o carte de comentariu, trebuie să extindă povestea existentă stabilită de cartea de partajare pentru a include simbolul sau personajul prezentat pe cartea de comenta-

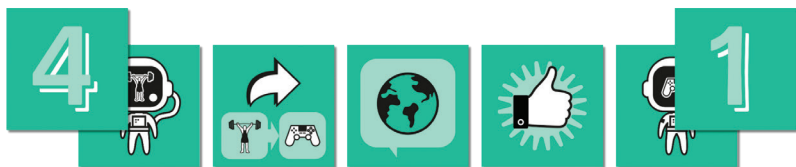


riu plasată. Ei pot plasa cartea de comentariu numai dacă ceilalți jucători decid că această extensie a poveștii este suficient de bună.

Dacă un jucător dorește să joace cartea de apreciere, poate face acest lucru numai plasând-o lângă o conexiune care deja include o carte de partajare și un număr suficient de cărți de comentarii, conform numărului de sub personajul către care indică conexiunea.

În timpul runde, un jucător poate juca maxim o carte din mână (cu excepția cazului în care este specificat altfel de o carte de caracatiță care se aplică runde respective). De asemenea, jucătorii nu trebuie să joace nicio carte din mână dacă nu doresc sau dacă nu există un loc potrivit pentru a-și pune cărțile.

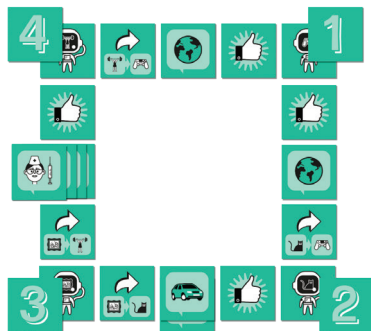
După ce toți jucătorii au jucat fie o carte, fie au decis să nu joace nicio carte, runda se încheie și jucătorii își pun cărțile rămase la grămada de cărți eliminate. Ulterior, cartea de caracatiță aplicată acelei runde este plasată pe grămada de cărți de caracatiță, iar o nouă rundă începe cu un jucător trăgând o altă carte de caracatiță.



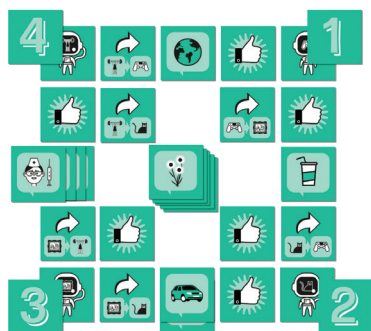
Imagine: Cum ar putea arăta conexiunile dintre cei doi Bubblenauts

#### 4.6. Sfârșitul jocului

Jocul se încheie atunci când jucătorii reușesc să creeze o conexiune între toate personajele din joc. Este de asemenea posibil să se stabilească un număr maxim de runde care să fie jucate; în acest caz, jocul se încheie când se atinge această rundă sau prin conectarea tuturor personajelor înainte de aceasta. O altă limitare posibilă pentru finalizarea jocului este stabilirea unui timp limită.



Imagine: Toți Bubblenauts conectați în linie



Imagine: Un joc terminat cu ambele conexiuni în linie și în diagonală

#### 4.6. Extensii mai dificile

Pentru jucătorii care au stăpânit deja suficient de bine mecanica jocului, este posibil să crești dificultatea jocului.

Prima opțiune este să schimbi modul în care funcționează sistemul de comentarii. În această versiune extinsă, dacă un jucător dorește să joace o carte de comentarii, nu numai că trebuie să vină cu o poveste care să lege simbolurile de pe cartea de partajare relevantă, ci și simbolul de pe cartea de comentarii plasată și simbolurile de pe toate cărțile de comentarii deja plasate (dacă există) în conexiune.

O altă posibilitate pentru creșterea dificultății este să crești numărul de personaje din joc de la patru la șase. În acest caz, jucătorii pun cărțile suplimentare (diferențiate prin culoare) din pachetul de joc în pachetul de cărți de joc. Personajele sunt plasate pe terenul de joc în vârfurile unui dreptunghi imaginar, precum și în mijlocul laturilor sale mai lungi.



Imagine: Personajele conectate cu succes cu cei 6 Bubbleonauts

Jocul cu șase personaje se încheie fie atunci când se atinge ultima rundă, dacă s-a stabilit un număr maxim de runde, fie atunci când se atinge limita de timp, dacă a fost setată, fie prin conectarea tuturor personajelor. În acest caz, nu este necesar să conectați personajele plasate în vârfurile dreptunghiului și puteți decide înainte de începerea jocului dacă doriți să faceți o conexiune în diagonală sau nu.

## DESPRE JOC

Jocul a fost dezvoltat ca parte a FAKE KNOW MORE, programul prin care ne concentrăm pe dezvoltarea conștientizării de sine ca bază pentru construirea rezistenței la dezinformare pentru tineri.

Arătăm cum afectează emoțiile și experiențele personale primirea informațiilor care ajung la noi, și astfel susceptibilitatea noastră la dezinformare.

Game design by Fakescape, z.s. și anume: Tereza Kráčmarová, Michaela Králová, Markéta Jasanská and Ondřej Kužlík.  
Graphic design by yVANS.



# OCTOGRAM

Parteneri proiect:



Fundacja  
Szkoła z Klasą

 **DEMAGOG**



smile  
mundo



Sponsorizat de:

European **MEDIA AND  
INFORMATION** Fund

Managed by  
Calouste Gulbenkian Foundation

Proiectul FAKE KNOW MORE este condus de Fundația School with Class în colaborare cu Asociația Demagog (Polonia), Fakescape (Republica Cehă), Smilemundo (Spania) și Adfaber (România) cu sprijinul al EMIF gestionat de Fundația Calouste Gulbenkian.

Responsabilitatea exclusivă pentru orice conținut susținut de mass-media europeană și Fondul de informații aparține autorului (autorilor) și este posibil să nu reflecte în mod necesar pozițiile EMIF și ale partenerilor fondului, ale Fundației Calouste Gulbenkian și ale Institutului Universitar European.