

KEEPER COOL

Азартная игра на климат



При финансовой поддержке Федеративной Республики Германия





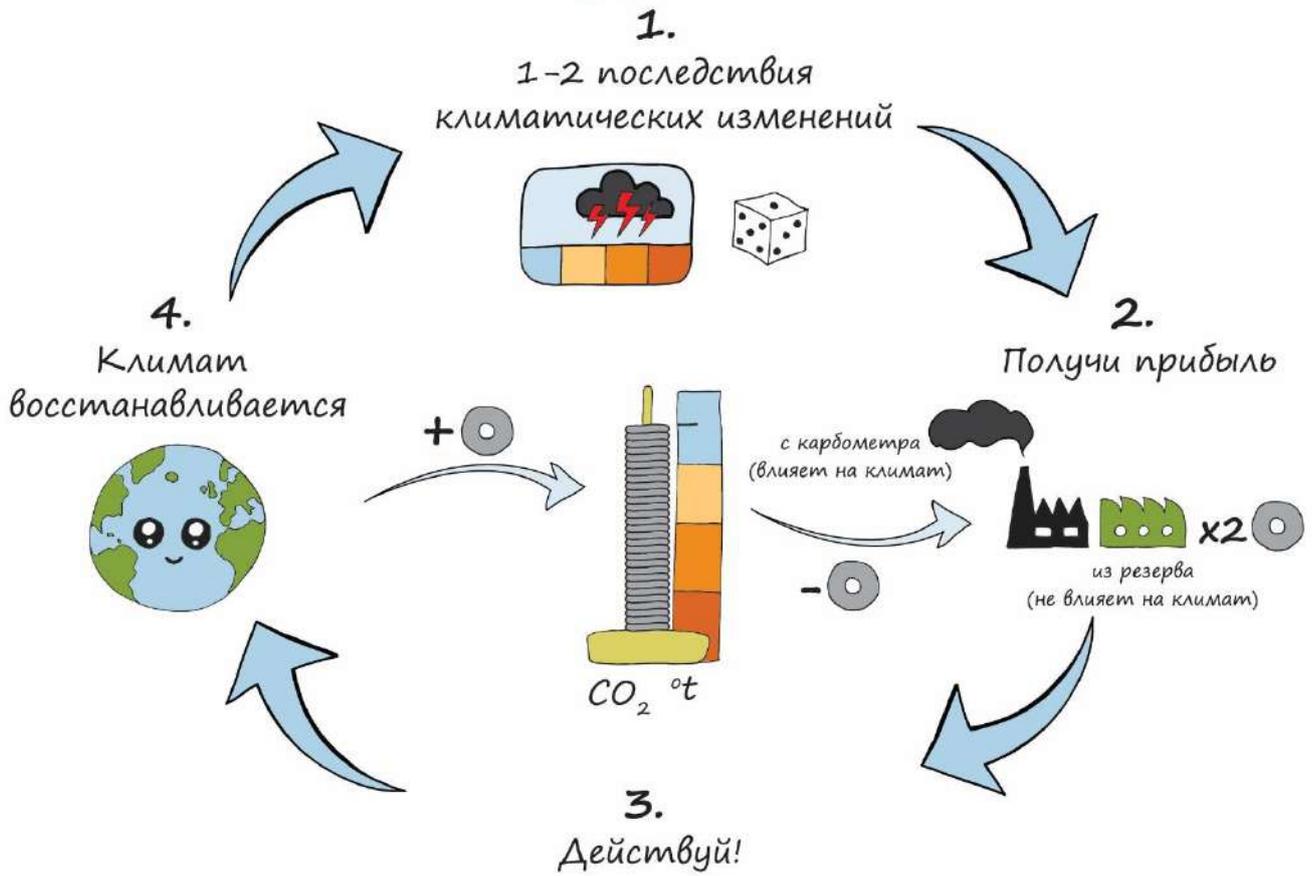
KEEP COOL - Не горячись!

Как победить? экономическая цель # & у тебя
 и 1 из 2 политических целей

max	min

 на Земле

ХОД ИГРЫ



купи

демонтируй

сделай инновацию

7x

толкни речь



Содержание

Начало игры.....	3
Кто выигрывает?.....	4
Ход игры.....	5
1. Карточки с последствиями изменения климата.....	5
Правило беженцев.....	7
2. Прибыль.....	8
3. Инвестиции (чёрные и зелёные фабрики, защитные меры, инновации).....	8
4. Восстановление климата.....	9
Часто задаваемые вопросы.....	10
Рекомендации для модераторов и игроков.....	12
Обзор материалов игры	
• Карточки с последствиями изменения климата.....	14
• Панели регионов.....	15
• Карточки с политическими целями.....	17
• Элементы игры в действии.....	18
Об игре "Keep Cool".....	19

Чтобы играть, вам необходимы:

- 1 игровое поле (карта мира)
- 6 игровых панелей, по одной на каждый регион мира: США & партнёры, Европа, Развивающиеся страны, Новые индустриальные страны, Бывший СССР и ОПЕК (Организация стран-экспортёров нефти)
- 1 кубик
- 1 карбометр (палочка, круглая подставка и цветная картонка)
- 35 "чёрных" фабрик (чёрных кубиков)
- 40 "зелёных" фабрик (зелёных кубиков)
- 35 защитных мер (красных кубиков)
- 160 "углеродных" шайб
- 51 карточка с последствиями изменения климата
- 11 карточек со политическим целями

Делегации (игроки либо группы игроков):

6 делегаций: все регионы

5 делегаций: все регионы без Бывшего СССР либо ОПЕК

4 делегаций: все регионы без Бывшего СССР и ОПЕК

3 делегации: только США & партнёры, Европа и Новые индустриальные страны

Каждую делегацию могут представлять 1-2 игрока, то есть играть могут 3-12 участников)

Время:

2-3 часа (объяснение правил, собственно игра и обсуждение-рефлексия).



➤ *Начало игры*

1. Соберите **карбометр** и **заполните его «углеродными» шайбами** вплоть до стартовой линии в голубой зоне. Шайбы на карбометре указывают среднемировую температуру, а также являются источником прибыли, получаемой от “чёрных” фабрик. Чем меньше шайб остаётся на карбометре, тем выше средняя температура планеты. В расчёт берется цветовой сегмент (голубой, жёлтый, оранжевый, красный) над самой верхней шайбой.
2. **Распределите группы стран:** каждая делегация (игрок или группа игроков, которые будут играть в качестве одной делегации) вытягивает собственную **панель региона** и кладет её лицевой стороной вверх перед собой. Группы стран распределяются в зависимости от количества участников (см. выше). На каждой панели, в первом поле соответствующего цвета, нужно разместить по одному **чёрному, зелёному и красному кубу**. Это – **ценовые кубики [1]**, и их передвижения **указывают стоимость (в шайбах) каждой новой фабрики или защитной фишки**.
3. Каждая панель региона содержит информацию об **исходном количестве “чёрных” и “зелёных” фабрик**, принадлежащих входящим в эту группу государствам **[2]**. Следует поместить соответствующее количество чёрных и зелёных кубиков в принадлежащую группе стран область на игровом поле (карта). Каждая делегация получает несколько углеродных шайб в качестве **базового бюджета**: США и партнёры получают **3 шайбы**, следующие две делегации по часовой стрелке тоже по **три**, а все остальные - **по 4 шайбы**. Все остальные шайбы и кубики остаются в коробке в качестве **общего фонда**.
4. Каждая делегация вытягивает по одной **карточке со политическими целями**, содержание которой должно оставаться в секрете от других игроков. В случае, если играет минимальное количество делегаций (три), следует предварительно извлечь все карточки, на которых указаны “Помощь в целях развития” либо “Техническое сотрудничество”.
5. Перетасуйте **карточки с последствиями изменения климата** и положите стопку лицевой стороной вниз на столе. Если участвует меньше шести делегаций, следует предварительно извлечь все карточки, касающиеся отсутствующих регионов.

США & ПАРТНЁРЫ						SUA ŞI PARTENERII							
Экономическая цель 12 фабрик						Obiectiv economic 12 fabrici							
START: 5	7	7	7	6	6	6	6	5	5	5	5	4	
START: 1	10	9	8	8	7	7	7	6	6	6	5	5	5
	3	4	5	6	7	8	9	10					4

KEEP COOL! МОЖЕМ ЛИ МЫ РИСКОВАТЬ КЛИМАТОМ?!



➤ Кто выигрывает?

Выигрывает та делегация, которая первой достигает и экономической, и одной из политических целей. Все игроки объявляются проигравшими, если на карбометре заканчиваются шайбы либо если ни у одной делегации нет более двух фабрик (любого цвета).

Для достижения **экономической цели** необходимо иметь как минимум такое количество фабрик, которое указано на панели соответствующей делегации, вне зависимости от их цвета [3]. В счёт идут также изначально имеющиеся фабрики – но не защитные меры (красные фишки).

Политическая цель считается достигнутой, если реализована одна из двух секретных задач, указанных на карточке (не имеет значения, какая из них, можно менять стратегию по ходу игры). Реализация этих целей в большинстве случаев зависит от числа фабрик либо защитных фишек, принадлежащих другим игрокам: минимум или максимум на всём игровом поле или в конкретных регионах.

Для “Нефтяной промышленности” целью является минимальное число “чёрных” фабрик на игровом поле (независимо от их собственника). “Климатические скептики” стремятся к тому, чтобы общее количество “зелёных” фабрик на игровом поле не превышало определённого числа. “Помощь в целях развития” означает как можно большее количество защитных фишек в Развивающихся странах, Новых индустриальных странах и бывшем Советском Союзе.

Ecologiștii “Зелёные”		Ajutor în scopul dezvoltării Помощь в целях развития	
TOȚI ВСЕ	max ↓ [3]	Fosta Uniune Sovietică Бывший Советский Союз	↑
	4	Țările în curs de dezvoltare Развивающиеся страны	min
	5	Noile țări industriale Новые индустриальные страны	↓
	6		↓
[4]			

Все политические цели можно найти на стр.17. Точное количество фабрик/фишек, требующееся для победы, в каждом случае зависит от числа принимающих участие в игре делегаций. Для каждого варианта (3, 4, 5 или 6 делегаций – цифры из левого столбика [4]) карточка указывает минимальное либо максимальное количество фабрик/фишек (число в правом столбике), которые должны находиться на игровом поле.

Например, если рассмотреть карточку в примере выше: если в игре есть все шесть делегаций, то игроки, кто вытянул эту карточку, смотрят на цифры в правой колонке, которые находятся напротив цифры 6 в левой. То есть, чтобы выиграть, им нужно насчитать **либо** МАКСИМУМ 7 чёрных фабрик на всём игровом поле, **либо** МИНИМУМ 9 защитных фишек в указанных регионах. Если бы играло 5 делегаций, то их целями было бы «максимум 6» и «минимум 7», соответственно... и так далее.

Не имеет значения, чей в данный момент ход: если какая-либо делегация достигла своей экономической и одной из политических целей (не имеет значения, в каком порядке), то игра окончена.



➤ Ход игры

Игра начинается ходом делегации США & партнёров и затем продолжается по часовой стрелке. Во время своего хода каждая делегация может вести переговоры с другими делегациями, занимать либо одалживать деньги, осуществлять совместные инвестиции. В случае любого совместного действия делегация, инициирующая его, обязана участвовать.

Каждая делегация, в свою очередь, проходит через следующие этапы:

1. Вытягивание **карточки с последствиями изменения климата** из колоды и **бросок кубика**, чтобы выяснить, произойдет ли указанное на карточке событие. В **голубой зоне карбометра** – **одна карточка**; если же уровень шайб опускается в жёлтую, оранжевую или красную зону, то вытаскивается **по две карточки**.
2. Получение **прибыли** (углеродные шайбы) от фабрик. Каждая фабрика приносит своим владельцам по две шайбы. Однако за чёрные фабрики шайбы берутся с карбометра, негативно влияя на климат. А за зелёные – из общего резерва (нейтральные). ОПЕК и бывший СССР получают и дополнительную прибыль (смотри стр.8).
3. **Инвестиции**: углеродные шайбы могут быть использованы для приобретения **“чёрных” и “зелёных” фабрик, защитных фишек** - или для осуществления **инноваций**. Это можно сделать в любом порядке, если только у делегации есть достаточно шайб. У Развивающихся стран есть дополнительная опция (смотри стр.9).
4. **Восстановление климата**: карбометр пополняется новыми шайбами (смотри стр. 9).

1. Карточки с последствиями изменения климата

В самом начале каждого хода следует **вытащить самую верхнюю карточку из колоды** и показать её всем игрокам. На карточке указан регион или регионы, которые могут подвергнуться негативным либо положительным последствиям изменения климата; их вероятность и масштаб зависят от типа карточки и от текущего состояния климата. Затем карточка кладется лицом вверх на стол.

Когда уровень карбометра находится в первой, **голубой зоне**, во время каждого хода вытаскивается лишь одна карточка. Когда же он спускается в **жёлтую зону и ниже** – **по две карточки**.

Стихийное бедствие или ...?

Iarnă caldăuroasă în Europa Centrală		Тёплая зима в Центральной Европе			
[6]	[7]	1-3	1-4	1-5	1-6
[7]	[5]	+1	+2	+3	0
EUROPA			ЕВРОПА		

Есть вероятность экстремального явления. Если оно происходит (что определяется броском кубика), один или все игроки несут ущерб, поэтому в первую очередь следует объявить, **на кого может повлиять указанное событие [5]**. Дальнейшее развитие событий зависит от состояния (=показаний) карбометра: голубая, жёлтая, оранжевая или красная зона. Каждому варианту соответствует графа на карточке (1-3, 1-4, 1-5 или 1-6) [6].

KEEP COOL! МОЖЕМ ЛИ МЫ РИСКОВАТЬ КЛИМАТОМ?!



Делегация, чья очередь ходить, **бросает кубик**. Если выпадает одно из чисел из соответствующего состоянию климата диапазона (например, 2, в то время как верхняя шайба находится в “голубой” зоне, которой соответствует диапазон 1-3), то явление происходит, и группа/группы стран, на которые оно влияет, должны **покрыть причинённый им ущерб** шайбами, которые перемещаются в общий фонд (требуемое количество указано на карточке) [7]. **Ущерб снижается на количество защитных фишек, принадлежащих делегации**: каждая фишка – минус одна шайба из суммы, которую нужно заплатить. При этом защитные фишки остаются на поле.

Пример: Регион ОПЕК страдает от последствий, указанных на карточке, и должен заплатить два миллиона в виде шайб (две штуки). У делегации ОПЕК есть деньги, но поскольку ранее она приобрела одну защитную меру (фишку), которая находится в соответствующей ячейке на карте мира, ОПЕК платит только одну шайбу (которая уходит в общий фонд).

Если делегация не может покрыть убытки из собственного бюджета, и никто не может или не хочет её поддержать, то она должна отказаться от одной (или более) из принадлежащих ей фабрик (но имеет право выбрать её цвет). За каждую снесённую фабрику она получает две углеродных шайбы из общего резерва (и может использовать их для покрытия ущерба).

Пример: Регион ОПЕК страдает от последствий, указанных на карточке, и должен заплатить два миллиона в виде шайб. У делегации ОПЕК нет ни этих двух шайб, ни защитных фишек, поэтому она просит помощи у других стран (в долг, в кредит, безвозмездно...). Но никто не помогает – либо не имеет денег, либо не хочет. ОПЕК вынуждены снести одну из фабрик, и решают отказаться от одной чёрной фабрики. ОПЕК получает за снесённую фабрику две шайбы из общего фонда и тут же возвращает их обратно, чтобы оплатить ущерб, нанесённый последствиями с карточки.

Некоторые же карточки изменения климата являются **благоприятными** для игроков. Вместо стоимости ущерба, на них указаны цифры 0, +1 или +2. Если происходит одно из подобных событий, то делегация получает соответствующее число шайб из резерва. В данном случае защитные фишки не имеют никакого значения.

Еruptiе vulcanică	Извержение вулкана
TOATE ȚĂRILE	ВСЕ СТРАНЫ

Извержение вулкана

Из-за пепла и пыли атмосфера пропускает меньше солнечных лучей – и климат временно охлаждается. **Карбометр пополняется шайбами из резерва**. Их количество определяется суммой выпавших на кубике чисел: он должен быть брошен два раза, как указано на карточке, и каждый пункт равен одной добавленной шайбе (т.е. их число может быть от 2 до 12). Затем **колода с “климатическими” карточками должна быть перетасована** – и те, что остались в колоде, и те, которые уже были вытянуты.

Intensificarea activității solare	Возросшая солнечная активность
TOATE ȚĂRILE	ВСЕ СТРАНЫ

Возросшая солнечная активность

Углеродные шайбы снимаются с карбометра и попадают в резерв. Их количество определяется суммой выпавших на кубике чисел: он должен быть брошен два раза, и каждый пункт равен одной снятой шайбе (т.е. их число может быть от 2 до 12).



Правило беженцев

Может случиться, что группа стран не может покрыть экономический ущерб катастрофы в условиях, что у них осталась лишь одна фабрика и никто не хочет или не может их поддержать. В таком случае, с карты снимается последняя фабрика и **регион становится непригодным для человеческой жизни**. Игра не заканчивается, но обитатели этого региона должны покинуть его и отправиться в **самый богатый регион – тот, где расположено больше всего фабрик**. Если такой регион один, то он должен **сразу** выдать беженцам **пять шайб** (независимо от того, есть они у делегации на руках или нет). Если богатых регионов с одинаковым количеством фабрик несколько, то каждый должен предоставить **по три шайбы**.

У беженцев есть два варианта действий:

- a) **выйти из игры и стать наблюдателями**. В этом случае деньги, которые должны им богатые регионы, попадают в общий резерв.
- b) **взять на себя активную роль в своем новом «доме»** и получить деньги (пять или три шайбы) в качестве нового бюджета. Теперь у богатого региона два бюджета и больше спикеров. Они могут объединить бюджеты и мирно сотрудничать для достижения общей цели, либо действовать отдельно. Например, беженцы могут построить собственную фабрику и иметь собственный источник прибыли.

В обоих случаях, потерпевший регион выходит из игры - его защитные меры и бонусы больше не считаются.

Пример: Развивающиеся страны не могут покрыть ущерб, причинённый им катастрофами и после пяти минут интенсивных переговоров они не получают иностранной поддержки. Итак, теперь они должны продать свою последнюю фабрику. Регион становится официально непригодным для жизни, защитные фишки снимаются с поля и возвращаются в резерв, панель региона переворачивается лицевой стороной вниз, катастрофы больше не влияют на общество и экономику (поскольку экономики больше не существует). На этот момент, у групп стран «Европа» и «США и партнёры» по семь фабрик, больше, чем у всех остальных, поэтому они обе должны принимать беженцев. Игроки, которые раньше представляли группу Развивающихся стран (допустим, их двое), решают, если они:

- a) покидают игру. Тогда «США и партнёры» и «Европа» должны отдать по три шайбы в общий резерв.
- b) хотят продолжить игру и оба игрока отправляются как «активные» беженцы в один регион – например, в Европу. Тогда «США и партнёры» отдают свои три шайбы в резерв, поскольку у них только «тихие» беженцы. Европа же отдаёт три шайбы своим новым гражданам, которые садятся рядом с делегацией Европы и обладают теперь собственным бюджетом.
- c) разделяются между двумя регионами в качестве «активных» беженцев. Тогда и «США и партнёры», и Европа должны отдать по три шайбы своим новым гражданам, и обзаводятся новым лобби с небольшим бюджетом. Основные правительства должны попробовать интегрировать беженцев в свои планы, но, возможно, беженцы слишком травмированы...



2. Прибыль

Каждая фабрика, независимо от цвета, приносит своим владельцам прибыль в **две шайбы**. Однако **прибыль от “чёрных” фабрик поступает с карбометра**, что ведёт к повышению мировой температуры. **Прибыль от “зелёных” фабрик поступает из общего резерва**. ОПЕК и бывший СССР получают дополнительную прибыль:

ОПЕК подсчитывает общее количество “чёрных” фабрик на игровом поле и получает по одной дополнительной углеродной шайбе с карбометра **за каждые три “чёрных” фабрики, кроме своих** (за свои они изначально получают по две шайбы); число округляется в меньшую сторону.

Пример: На игровом поле – 11 “чёрных” фабрик: 2 у США и партнёров, 1 у Европы, 2 у бывшего СССР, 1 у Развивающихся стран, 2 у Новых индустриальных стран и 3 у ОПЕК. Три фабрики ОПЕК не считаются, значит: $11-3=8$ фабрик, за которые ОПЕК получит свой бонус.

$8 : 3=2,66$, округляем в меньшую сторону – значит, ОПЕК получит +2 шайбы с карбометра.

Бывший СССР, который также известен экспортом ископаемого топлива, во время своего хода имеет право потребовать по одной шайбе у делегаций Европы и Новых индустриальных стран (всего две за ход), до тех пор, пока у каждой из них есть больше двух “чёрных” фабрик. Если делегация не может заплатить, она должна разрушить одну из своих “чёрных” фабрик, получая за неё две шайбы.

Пример: Европа снесла все свои “чёрные” фабрики, кроме одной. Бывший СССР больше не может требовать у них шайбу – однако может продолжить требовать по одной шайбе за ход у Новых индустриальных стран - до тех пор, пока у них не останется только две “чёрные” фабрики (или меньше).

3. Инвестиции

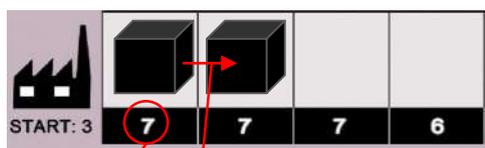
Строя новые фабрики, игроки повышают свою будущую прибыль.

Постройка “чёрных” фабрик

Цена каждой новой фабрики указана на панелях регионов (цены разнятся) и представлена числом, над которым находится в тот момент чёрный кубик [8]. Делегация должна внести требуемое количество шайб в общий фонд и, взяв из него одну “чёрную” фабрику, разместить её на своей территории на игровом поле [9]. При покупке каждой новой фабрики чёрный кубик, находящийся на панели, перемещается на одну клетку вправо [10]; таким образом, цена на следующие фабрики может снизиться.

Постройка “зелёных” фабрик

“Зелёные” фабрики строятся так же, как и “чёрные”; их цена указана на зелёной секции панели региона, меняется соответственно, и новые фабрики размещаются в соответствующей зоне на игровом поле [11].



[8]

[10]



KEEP COOL! МОЖЕМ ЛИ МЫ РИСКОВАТЬ КЛИМАТОМ?!



Покупка защитных фишек

Каждая защитная фишка (красный кубик) снижает ущерб от катастроф, которым подвергается её владелец, на одну шайбу. Цена на защитные фишки указана в красной секции игровой панели региона и, в отличие от цены на фабрики, возрастает при каждой покупке (ценовой кубик также движется направо). Купленные фишки также размещаются на игровом поле [12].

Инновации

Инновации снижают цены на “зелёные” либо “чёрные” фабрики. Когда приходит черед какой-либо из делегаций, она может объявить о своем намерении проводить исследования в сфере “зелёных” либо “чёрных” технологий. Инновация стоит 7 углеродных шайб, но инвестиции в неё могут быть сделаны несколькими игроками; последующие выгоды также могут быть использованы совместно. Все должны прийти к соглашению по типу технологий (“зелёные” либо “чёрные”). Каждая заинтересованная делегация делает свой вклад; собранные семь шайб помещаются в общий резерв, и все участвующие в инновации страны передвигают кубики, указывающие цену на те или иные фабрики на их панели, на два поля вправо [13]. Делегации-инициатору принадлежит решение распространения (либо нераспространения) инновационных преимуществ на те страны, которые не участвовали в финансировании.

START: 3	7	7	7	6	6
START: 2	10	9	8	8	7

Бонус Развивающихся стран

Развивающиеся страны могут поместить до трёх шайб из резерва на карбометр, либо, наоборот, снять их с карбометра и поместить в резерв. Делая это, их делегация может потребовать финансовой поддержки других игроков («Мы сделаем это, только если вы дадите нам столько-то шайб»), либо поставить им какие-то другие условия. Почему? Потому что помимо других практик (которые могут повлиять на ситуацию положительно или отрицательно), они могут вырубать или восстанавливать леса.

4. Восстановление климата

В конце хода каждой делегации (например, делегация США и партнёры кинула кубик, чтобы узнать вероятность экстремального явления; получила прибыль и купила зелёную фабрику), карбометр пополняется некоторым количеством шайб из резерва. Почему? Это океаны, почва и леса поглощают парниковые газы.

Конкретное число зависит от текущего состояния климата (цвет над верхней шайбой) (голубая зона – +1 шайба; жёлтая – +2; оранжевая – +3; красная – +2 шайбы).

Если уровень карбометра впервые за игру спускается в оранжевую зону [14], следует собрать все карточки с последствиями изменения климата (как уже раскрытые, так и ещё оставшиеся в стопке), перетасовать и снова положить их возле игрового поля.

После восстановления климата приходит очередь хода следующей делегации (по часовой стрелке).





Часто задаваемые вопросы:

Почему именно эти шесть регионов?

В переговорах по изменению климата в рамках Рамочной конвенции Организации Объединенных Наций об изменении климата (UNFCCC) участвуют 198 сторон (2023 г.). "Кеер Cool" упрощает процесс, чтобы в него можно было играть – объединяя страны в регионы, представляющие разные части света. Шесть регионов не являются политическими или военными блоками – они отражают общность позиций по изменению климата, исторически сложившихся из-за региональных экономических / социальных / климатических особенностей этих частей мира. В целом, мы просим игроков не уделять слишком много внимания этому разделению, а скорее войти в роль представителя заинтересованной группы, которая преследует определённые цели: нефтяная промышленность? Защитные меры? Эти интересы различаются от одной игры к другой в зависимости от вытянутых карточек с политическими целями.

Какие цели требуется достигнуть, чтобы выиграть?

Не имеет значения, какая из двух политических целей достигнута – имеет значение только то, достигнута ли в тот момент и экономическая цель. Политические цели всегда учитывают несколько групп стран (все страны, либо Развивающиеся страны, Новые индустриальные страны и бывший СССР). Экономическая цель касается только собственных фабрик каждой делегации.

Возможна ли одновременная победа нескольких делегаций?

Победа возможна и в том случае, если в данный момент ход принадлежит другой делегации. Таким образом, несколько делегаций могут выиграть одновременно, например, если у них одинаковые политические цели.

Могу ли я поменять свою секретную цель?

Карточка с вашей политической целью принадлежит вам на протяжении всей игры; логично сконцентрироваться на достижении одной из двух указанных на ней целей. Однако, поскольку победа требует реализации любой из них, ваши цель и стратегия могут быть изменены в любой момент.

О чем можно вести переговоры?

В сущности, обо всем. Переговоры – это суть игры **"Не горячитесь!"**. Вы можете заниматься совместными инновациями, инвестициями в фабрики и одалживанием шайб. Например, в интересах политической цели США может быть постройка "зелёной" фабрики в Новых индустриальных странах либо внесение финансового вклада в её постройку. Однако же запрещено обмениваться фабриками либо защитными фишками.

Могу ли я помочь жертвам стихийных бедствий?

Если у другой делегации недостаточно шайб, чтобы восполнить ущерб, причиненный «климатической» карточкой, вы можете избавить ее от необходимости сноса фабрик, предоставив ей свои шайбы (в долг, в кредит, безвозмездно – как договоритесь). Получите ли вы их назад, и как – уже другой вопрос.

Кто должен платить, если все страны подвергаются стихийному бедствию?

Каждый платит то количество шайб, которое указано на «климатической» карточке, с учётом количества его защитных фишек.



Могу ли я строить фабрики либо покупать защитные фишки для других стран?

Да, вы можете, если это ваш ход – **и если другая делегация согласна на это**. Однако следует отметить, что при покупке учитывается цена, указанная на её панели, и кубик сдвигается (снижая либо повышая цену) только на ней. Например, если Европа строит “чёрную” фабрику в Развивающихся странах, показатель цены “чёрных” фабрик для Развивающихся стран сдвигается на одно поле вправо – а у Европы остаётся как был.

Как я могу сносить фабрики?

Вы можете сделать это в любой момент во время своего хода (или когда вам срочно нужны деньги, чтобы покрыть ущерб). Ликвидационная стоимость каждой фабрики составляет 2 шайбы (которые вы получаете из резерва). Кубики убираются с игрового поля и помещаются обратно в резерв. Цена фабрик остается прежней (ценовой кубик остаётся где был на панели региона).

Снос фабрик может быть использован для перехода от чёрной экономики к зелёной (или наоборот), а также чтобы помешать другим игрокам достигнуть их политических целей.

Что происходит, если я вынужден снести все свои фабрики?

Ваши жители / ваша делегация становятся беженцами (см. правило беженцев на стр.7).

Могу ли я продать или потерять защитные фишки?

Нет. Защитные фишки (красные кубики) невозможно продавать, жертвовать или менять; вы не можете потерять их вследствие стихийных бедствий. Вы можете сократить их число только по собственному выбору; в таком случае защитные фишки отправляются в резерв, а ценовой кубик в красной секции панели передвигается в сторону понижения (влево). Однако, в отличие от сноса фабрик, отказ от защитных фишек не приносит вам никакой денежной выгоды в виде шайб.

Можно ли снизить цены на защитные фишки?

Нет, инновации возможны только в фабрики. Цену на защитные фишки нельзя снизить.

Могу ли я продать фабрику другому игроку?

Если вы хотите продать свою фабрику другой группе стран, а они заинтересованы в том, чтобы её приобрести, вы можете договориться между собой о цене. Однако следует принимать во внимание, что в случае перемещения фабрики между делегациями **продавец должен заплатить две шайбы в резерв (один за демонтаж фабрики, один за перевозку)**. Следовательно, цена ниже пяти шайб не имеет экономического смысла для продавца, так как он может получить то же число шайб (или даже больше) из резерва, если просто снесёт эту фабрику.

Могу ли я переоборудовать “чёрные” фабрики в “зелёные” (или наоборот)?

Прямое преобразование невозможно. Однако во время вашего хода вы можете снести одну или несколько “чёрных” фабрик и использовать ликвидационную стоимость для покупки “зелёной” (или наоборот).

Какая цена считается в случае одновременной постройки нескольких фабрик либо покупки нескольких защитных фишек?

Для каждого отдельного приобретения цена считается отдельно. При покупке каждой новой фабрики ценовой кубик передвигается на один шаг вправо, указывая цену следующей фабрики.



Таким образом, если вы строите три фабрики, то может случиться, что цена первой будет составлять 7 шайб, а второй и третьей – 6 шайб. Аналогично и в случае защитных фишек.

Что происходит, если ценовой кубик достигает правого предела? Является ли число фабрик и защитных фишек ограниченным?

Когда ценовой кубик достигает правого предела, цена не может более меняться. Вы можете приобрести неограниченное число фабрик либо защитных фишек по этой цене.

Что происходит, если в резерве заканчиваются зелёные, чёрные или красные кубики?

Если в общем резерве больше нет кубиков какого-либо цвета, их можно заменить какими-то другими объектами или вести подсчёт на листочке. Это не влияет на правила игры.

Что происходит, если в общем резерве заканчиваются шайбы?

Если шайбы-деньги заканчиваются в общем резерве, то вы можете вести виртуальный подсчёт денег, записывая происходящее на листочке, или использовать какие-то другие объекты в качестве игровых денег. Это не влияет на правила игры.

Что происходит, если карбометр переполняется шайбами?

Извержение вулкана либо восстановление климата могут привести к ситуации, когда не все шайбы помещаются на карбометре. В таком случае карбометр заполняется до предела, а все “лишние” шайбы остаются в резерве.

Что происходит, если на карбометре больше не осталось ни одной шайбы?

Если на карбометре заканчиваются шайбы, то игра заканчивается и все проиграли. Климатические изменения достигли такого уровня, что жизнь людей на земле больше невозможна.

Что происходит, если заканчиваются карточки с последствиями изменения климата?

Все карточки с последствиями изменения климата тасуются и снова кладутся на стол.

➤ ***Рекомендации для ведущих игры и игроков***

Рекомендации по адаптации игры Кеер Cool в зависимости от...

Возраста игроков: если у вас есть группа игроков 7-11 лет (да, можно играть и с ними!), рекомендуем по крайней мере в первой (а может, и во второй) игре не использовать карточки с политическими целями. Так же можно поступить, если у вас ограниченное время.

Количества игроков: в одной делегации может быть 1-2 игрока (3 – максимум, но не рекомендуем такие большие команды, особенно с группами, которые играют в первый раз). Кто-то из делегации может быть «президентом», а кто-то «представителем гражданского общества», «директором национального банка» или кем-то ещё, главное, чтобы каждый чувствовал себя важным и мог быть услышан. Кеер Cool — это ролевая игра, поэтому чем красочнее – тем лучше. Однако если у вас более 12 игроков, зарезервируйте более 2,5 часов, так как игра, скорее всего, затянется.



Вопросы для размышления (в группе или индивидуально):

- Как вы себя чувствуете после игры? Отчего вы так себя чувствуете?
- Что случилось? Почему? Какие стратегии вы использовали? Почему?
- Какие открытия вы сделали? Насколько игра связана с реальностью? Что отличается? Что похоже?
- Каковы “чёрные” и “зелёные” фабрики в вашей личной / профессиональной жизни? Что вам нужно, что вам мешает иметь меньше “чёрных” и больше “зелёных”?
- Берёте ли вы что-то с собой в будущее? Может быть, вы хотите поменять что-то в жизни?

Что может быть “зелёными” фабриками в повседневной жизни?

Энергия:

- ✓ Теплоизолировать дома, чтобы снизить потребление энергии для обогрева или охлаждения;
- ✓ контролировать потребление тепловой энергии;
- ✓ использовать термосолнечные батареи для получения тепла и нагрева воды;
- ✓ использовать энергосберегающее светоборудование: светодиоды, датчики движения и т.д.

Сельское хозяйство и продукты питания:

- ✓ приобретать местные продукты – чтобы сократить выбросы CO₂ от транспортировки;
- ✓ покупать продукты, выращенные с использованием экологических практик;
- ✓ сократить потребление мяса, молока, рыбы - или полностью отказаться от них;
- ✓ выбирать для выращивания неприхотливые виды культур;
- ✓ применять дружественные окружающей среде и здоровью практики.

Отходы:

- ✓ разделять: хотя бы «сухие» (пластик, стекло, металл и бумага) от «мокрых» (пищевые);
- ✓ делать компост из пищевых отходов, листьев и других органических отходов – это не только сокращает выбросы CO₂ и метана, но и превращает «мусор» в ценное удобрение;
- ✓ а главное – СОКРАЩАТЬ количество отходов, особенно тех, что не могут быть переработаны!

Транспорт:

- ✓ использовать общественный транспорт вместо личной машины;
- ✓ выбирать поезд или автобус, а не самолёт;
- ✓ передвигаться на велосипеде или пешком, когда это возможно :-)

Производство и потребление:

- ✓ Покупать новые вещи только когда они правда необходимы;
- ✓ отказываться от того, что быстро станет мусором, сокращать потребление, использовать повторно и чинить вещи!
- ✓ покупать у местных и социальных производителей;
- ✓ покупать секонд-хенд;
- ✓ обмениваться вещами через FreeShop и Freecycle, даря им новую жизнь;
- ✓ покупать товары без упаковки – не забываем дома многоразовые сумки и контейнеры!

Активизм:

- ✓ Быть примером в собственных практиках и привычках;
- ✓ рассказывать окружающим о проблеме изменения климата и о практических решениях!



Карточки с последствиями изменения климата

США & партнёры

- Снежная буря на Восточном побережье (-1/-3/-5/-7)
- Засуха в Калифорнии (-3/-5/-8/-10)
- Потери урожая в США (-2/-4/-6/-13)
- Резкое похолодание в Северной Америке (-1/-3/-5/-7)
- Стихийные пожары в Австралии (-2/-4/-7/-9)
- Ураган во Флориде (-2/-4/-7/-10)
- Летний туризм в Гудзонском заливе (+1/+2/+2/0)
- Наводнения на Манхэттене (-2/-4/-8/-5)

Европа

- Поздние апрельские заморозки (-1/-3/-5/-6)
- Тёплая зима в Центральной Европе (+1/+2/+3/0)
- Лавины в Альпах (-1/-2/-4/-5)
- Наводнения в Центральной Европе (-1/-3/-5/-8)
- Аномально холодная зима в Европе (-1/-3/-5/-9)
- Аномально жаркое лето в Северной Европе (0/+1/+2/0)
- Аномальная жара в Южной Европе (-1/-2/-4/-5)

Развивающиеся страны

- Лихорадка Денге в Центральной Африке (0/-1/-2/-6)
- Увеличение количества осадков в Сомали (0/+1/+2/0)
- Засуха в Эфиопии (0/-2/-2/-7)
- Гибель коралловых рифов в Тихом океане (0/-1/-2/-7)
- Гражданские войны, вызванные неурожаем в Африке (-2/-3/-4/-7)
- Ураганы на островах Карибского моря (-1/-2/-4/-6)
- Наводнения в Бангладеш (-1/-2/-2/-8)

Новые индустриальные страны

- Наводнения в Китае (-1/-3/-5/-9)
- Пандемия малярии в Китае (0/-2/-3/-8)
- Ураган на Филиппинах (-1/-2/-4/-8)
- Таяние ледников в Гималаях (-1/-3/-5/-9)
- Увеличение количества осадков в Южной Африке (0/+1/+2/0)
- Засуха в Южной Африке (-1/-3/-4/-7)
- Исчезновение лесов в Амазонии (-1/-3/-4/-9)
- Нарушение режима индийских муссонов (-1/-3/-4/-9)
- Засуха в Индии (-1/-3/-4/-11)

Бывший СССР

- Потери урожая в России (-1/-2/-3/-8)
- Лесные пожары в Центральной России (-1/-2/-5/-8)
- Сильные степные ветра в Казахстане (-1/-3/-4/-7)
- Таяние вечной мерзлоты (0/-2/-3/-10)
- Оползни в Центральной Азии (-1/-2/-4/-6)
- Опустынивание в Казахстане (-1/-3/-4/-9)
- Возможность культивации пшеницы в Сибири (0/+1/+2/0)
- Летний туризм в Архангельске (0/+1/+2/+4)

ОПЕК

- Увеличение количества осадков в Иране (0/+1/+2/0)
- Внезапное наводнение в Саудовской Аравии (0/-2/-3/-7)
- Тропический шторм в Индонезии (-1/-2/-3/-8)
- Оползни в Венесуэле (-1/-3/-4/-10)
- Новая болезнь коров в Ливии (-1/-3/-4/-9)
- Гражданские войны, вызванные неурожаем на Среднем Востоке (-2/-4/-5/-8)
- Наводнения в Индонезии (-1/-2/-4/-7)

Все страны

- Глобальные сельскохозяйственные потери (-1/-2/-4/-10)
- Повышение уровня моря (0/-2/-4/-9)
- Глобальная потеря биоразнообразия (-1/-2/-4/-8)
- Возросшая солнечная активность (-2 - -12)
- Извержение вулкана (+2 - +12)

KEEP COOL! МОЖЕМ ЛИ МЫ РИСКОВАТЬ КЛИМАТОМ?!



Группы стран

США & партнёры

Экономическая цель:

12 фабрик

Старт: “Чёрные” фабрики – 5
“Зелёные” фабрики – 1

США & ПАРТНЁРЫ							SUA ŞI PARTENERII							
Экономическая цель: 12 фабрик							Obiectiv economic: 12 fabrici							
START: 5	7	7	7	6	6	6	6	5	5	5	5	4		
START: 1	10	9	8	8	7	7	7	6	6	6	5	5	5	5
	3	4	5	6	7	8	9	10					4	

Европа

Экономическая цель:

10 фабрик

Старт: “Чёрные” фабрики – 3
“Зелёные” фабрики – 2

ЕВРОПА							EUROPA						
Экономическая цель: 10 фабрик							Obiectiv economic: 10 fabrici						
START: 3	7	7	7	6	6	6	5	5	5	5	4		
START: 2	9	8	7	6	6	5	5	5	5	5	5	5	4
	3	4	5	6	7	8	9	10					

Развивающиеся страны

Экономическая цель:

4 фабрики

Бонус: до трёх углеродных шайб с/на карбометр
(в/из резерва!)

Старт: “Чёрные” фабрики – 1
“Зелёные” фабрики – 0

РАЗВИВАЮЩИЕСЯ СТРАНЫ							ȚĂRILE ÎN CURS DE DEZVOLTARE						
Экономическая цель: 4 фабрики							Obiectiv economic: 4 fabrici						
Бонус: до 3 углеродных жетонов с/на Карбометр							Bonus: până la 3 jetoane de carbon din/în Carbometru						
START: 1	6	5	5	5	5	5	5	4					
START: 0	9	8	7	7	6	6	5	5	5	4			
	2	3	3	4	5	6	6	7					

KEEP COOL! МОЖЕМ ЛИ МЫ РИСКОВАТЬ КЛИМАТОМ?!



Новые индустриальные страны

Экономическая цель:

10 фабрик

Старт: “Чёрные” фабрики – 3
“Зелёные” фабрики – 1

НОВЫЕ ИНДУСТРИАЛЬНЫЕ СТРАНЫ					NOILE ȚĂRI INDUSTRIALE							
Экономическая цель: 10 фабрик					Obiectiv economic: 10 fabrici							
START: 3	6	5	5	5	5	5	5	5	4			
START: 1	9	8	8	7	7	6	6	6	5	5	5	4
	2	3	4	5	6	7	8	9				

Бывший Советский Союз

Экономическая цель:

7 фабрик

Бонус: 2 шайбы (по одной шайбе от Европы и Новых индустриальных стран)

Старт: “Чёрные” фабрики – 2
“Зелёные” фабрики – 0

БЫВШИЙ СОВЕТСКИЙ СОЮЗ					FOSTA UNIUNE SOVIETICĂ								
Экономическая цель: 7 фабрик					Obiectiv economic: 7 fabrici								
Бонус: 2 углеродных жетона от Европы и Новых индустриальных стран										Bonus: 2 jetoane de carbon de la Europa și Noile țări industriale			
START: 2	7	7	7	6	6	6	5	5	5	4			
START: 0	10	9	8	8	7	7	6	6	6	5	5	5	4
	2	3	4	5	6	7	8	9					

ОПЕК

Экономическая цель:

6 фабрик

Бонус: по одной шайбе за каждые 3 “чёрных” фабрики на карте (кроме своих!)

Старт: “Чёрные” фабрики – 1
“Зелёные” фабрики – 0

ОПЕК					OPEC							
Экономическая цель: 6 фабрик					Obiectiv economic: 6 fabrici							
Бонус: по 1 жетону за каждые 3 “чёрных” фабрики (кроме своих)										Bonus: câte 1 jeton la fiecare 3 fabrici negre (în afară de OPEC)		
START: 1	7	7	7	6	6	6	5	5	5	4		
START: 0	9	8	8	7	7	6	6	6	5	5	5	4
	2	3	4	5	6	7	8	9				

KEEP COOL! МОЖЕМ ЛИ МЫ РИСКОВАТЬ КЛИМАТОМ?!



Карточки с политическими целями

Industria petrolieră Нефтяная промышленность		Colaborare tehnologică Техническое сотрудничество	
TOTI VCE ↑ min		Fosta Uniune Sovietică Бывший Советский Союз ↑ min Țările în curs de dezvoltare Развивающиеся страны Noile țări industriale Новые промышленные страны	
	3	7	
	4	8	
	5	9	
	6	10	

Măsuri de protecție Защитные меры		Colaborare tehnologică Техническое сотрудничество	
TOTI VCE ↑ min		Fosta Uniune Sovietică Бывший Советский Союз ↑ min Țările în curs de dezvoltare Развивающиеся страны Noile țări industriale Новые промышленные страны	
	3	11	
	4	13	
	5	15	
	6	17	

Tehnologii noi Новые технологии		Măsuri de protecție Защитные меры	
TOTI VCE ↑ min		TOTI VCE ↑ min	
	3	14	
	4	15	
	5	17	
	6	18	

Scepticii climatici Климатические скептики		Măsuri de protecție Защитные меры	
TOTI VCE max ↓		TOTI VCE ↑ min	
	3	8	
	4	10	
	5	12	
	6	14	

Ecologiștii "Зелёные"		Măsuri de protecție Защитные меры	
TOTI VCE max ↓		TOTI VCE ↑ min	
	3	4	
	4	5	
	5	6	
	6	7	

Tehnologii noi Новые технологии		Ajutor în scopul dezvoltării Помощь в целях развития	
TOTI VCE ↑ min		Fosta Uniune Sovietică Бывший Советский Союз ↑ min Țările în curs de dezvoltare Развивающиеся страны Noile țări industriale Новые промышленные страны	
	3	14	
	4	15	
	5	17	
	6	18	

Industria petrolieră Нефтяная промышленность		Ajutor în scopul dezvoltării Помощь в целях развития	
TOTI VCE ↑ min		Fosta Uniune Sovietică Бывший Советский Союз ↑ min Țările în curs de dezvoltare Развивающиеся страны Noile țări industriale Новые промышленные страны	
	3	7	
	4	8	
	5	9	
	6	10	

Ecologiștii "Зелёные"		Ajutor în scopul dezvoltării Помощь в целях развития	
TOTI VCE max ↓		Fosta Uniune Sovietică Бывший Советский Союз ↑ min Țările în curs de dezvoltare Развивающиеся страны Noile țări industriale Новые промышленные страны	
	3	4	
	4	5	
	5	6	
	6	7	

Ecologiștii "Зелёные"		Creșterea economică Экономический рост	
TOTI VCE max ↓		TOTI VCE ↑ min	
	3	4	
	4	5	
	5	6	
	6	7	

Industria petrolieră Нефтяная промышленность		Creșterea economică Экономический рост	
TOTI VCE ↑ min		TOTI VCE ↑ min	
	3	7	
	4	8	
	5	9	
	6	10	

Scepticii climatici Климатические скептики		Creșterea economică Экономический рост	
TOTI VCE max ↓		TOTI VCE ↑ min	
	3	8	
	4	10	
	5	12	
	6	14	

KEEP COOL! МОЖЕМ ЛИ МЫ РИСКОВАТЬ КЛИМАТОМ?!



Элементы игры в действии



Карбометр, заполненный шайбами до исходной линии в голубой зоне. Справа: кубики, которые представляют собой зелёные и чёрные фабрики, а также защитные меры. Слева: стопка карточек с последствиями изменения климата.



Игровая панель Европы, на которой указаны её экономическая цель и стартовое количество фабрик. Кубики указывают текущие цены. Можно заметить, что цена зелёных фабрик уже снизилась до восьми шайб.



Игровое поле – карта мира, и участвующие в игре регионы. По карте видно, сколько у кого каких фабрик и защитных мер. Рядом с панелями регионов лежат лицом вниз карточки с политическими целями.

KEEP COOL! МОЖЕМ ЛИ МЫ РИСКОВАТЬ КЛИМАТОМ?!



Об игре Keep Cool

В настольной игре **“Keep Cool”** (или, в переводе, "Не горячитесь!") 6 игроков (или 6 команд по 2-3 человека) представляют 6 ключевых регионов мира и пытаются развивать их экономику и достигать своих политических целей, не ставя под угрозу собственное существование — то есть, не усугубляя глобальное потепление. Игра развивает навыки общения, разработки стратегии, сотрудничества и системного мышления.

Игра **“Keep Cool”** была разработана Клаусом Эйзенаком и Герхардом Петшел-Хельдом, учёными Потсдамского института климатических изменений, и впервые выпущена немецкой компанией Spieltrieb в 2004 г..

В 2013 году игра попала в Молдову благодаря **EcoVisio**, неправительственной экологической организации. В 2015-16 гг. игра была дополнена и переведена при поддержке Ассоциации MitOst и Британского Совета в Украине. Тогда как изначально существовал лишь англо-немецкий вариант игры, с 2016 года она также доступна **на русском, румынском и украинском**.

Данный выпуск игры напечатан в 2023 году в рамках проекта **“Климатическая ролевая игра KeepCool в школах Республики Молдова”** при финансовой поддержке Федеративной Республики Германии.

Если вам интересно, можете присоединиться к нашей группе на Facebook, **“Keep Cool” in Eastern Europe**, или попробовать онлайн-версию “Keep Cool”: **keepcoolmobile.org**

Желаем увлекательной игры, продуктивных рефлексий и реальных действий по борьбе с изменениями климата и адаптации к ним!

Больше информации:



www.ecovisio.org | www.climate-game.net



info@ecovisio.org | keepcool@ecovisio.org