

KEEPER COOL

Азартна кліматична гра



За фінансової підтримки Федеративної Республіки Німеччина



KEEP COOL!

Чи можемо ми ризикувати кліматом?

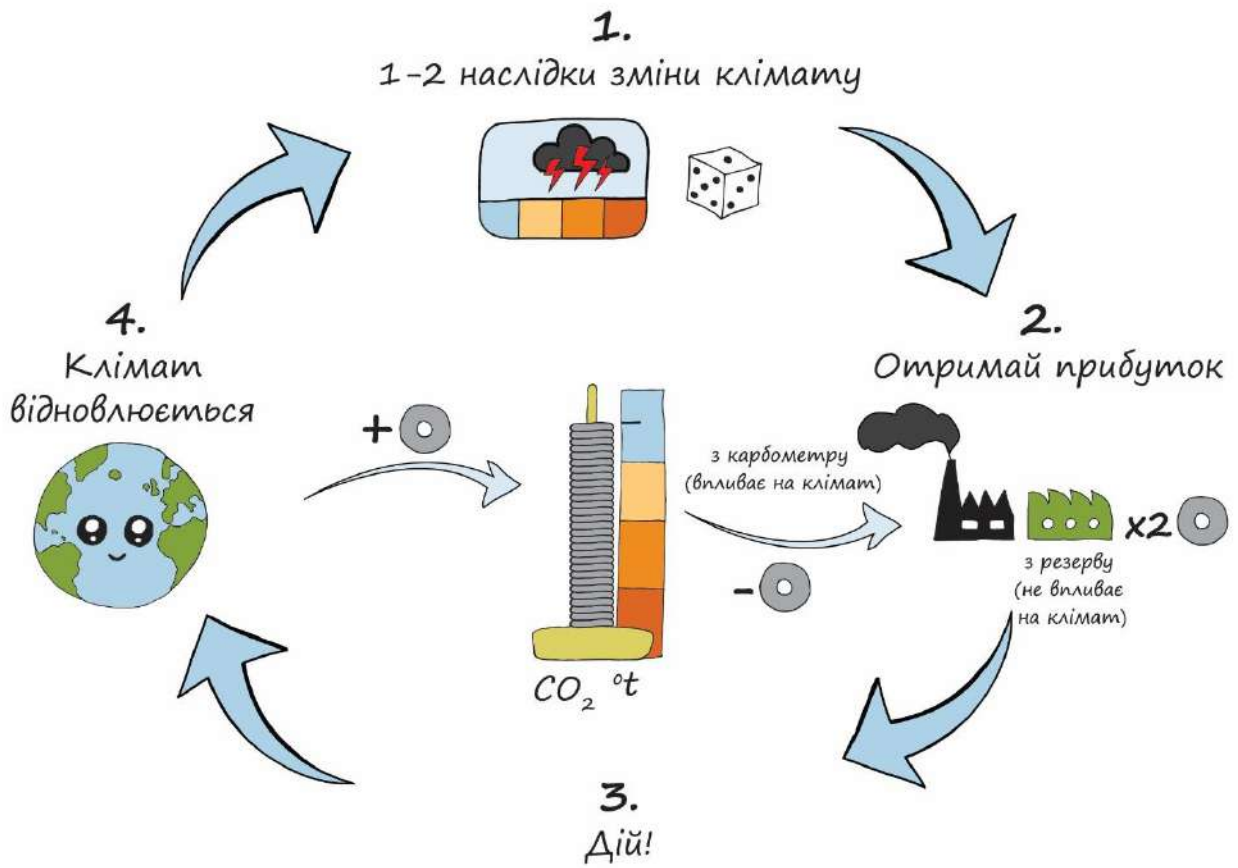


KEEP COOL – Не гарячкуй!

- Як перемогти?
- ✓ економічна ціль # &
 - ✓ 1 из 2 політичних цілей

max	min

ХІД ГРИ



купи

демонтуй

зроби інновацію

7x

зроби промову



Зміст

Початок гри.....	3
Хто виграє?.....	4
Хід гри.....	5
1. Картки з наслідками зміни клімату.....	5
Правило біженців.....	7
2. Прибуток.....	8
3. Інвестиції ("чорні" та "зелені" фабрики, захисні заходи, інновації).....	8
4. Відновлення клімату.....	9
Часті питання.....	10
Рекомендації для модераторів та гравців.....	12
Огляд матеріалів гри	
• Картки з наслідками зміни клімату.....	14
• Панелі регіонів світу.....	15
• Картки з політичними цілями.....	17
• Елементи гри в дії.....	18
Про гру "Keep Cool".....	19

Для того, щоб розпочати гру, необхідно:

- 1 ігрове поле (карта світу)
- 6 індивідуальних ігрових карток, по одній на кожен регіон світу: США & партнери, Європа, Країни, що розвиваються, Нові індустріальні країни, Країни пострадянського простору і Організація країн-експортерів нафти (ОПЕК).
- 1 кубик
- 1 карбометр (кругла основа, вісь та кольорова картонка)
- 35 «чорних» фабрик («чорних» кубиків)
- 40 «зелених» фабрик («зелених» кубиків)
- 35 захисних фішок (червоних кубиків)
- 160 вуглецевих шайб
- 51 картка з наслідками зміни клімату
- 11 карток зі стратегічними цілями

Кількість учасників (гравців / делегацій країн):

6 делегацій: всі країни

5 делегацій: без країн пострадянського простору або ОПЕК

4 делегації: без країн пострадянського простору і ОПЕК

3 делегації: тільки США & партнери, Європа і Нові індустріальні країни

Кожну делегацію можуть представляти 1-2 гравці, тобто грати можуть 3-12 учасників)

Тривалість:

2-3 години (пояснення правил, гра та обговорення результатів).



➤ Початок гри

1. Заповніть **карбометр вуглецевими шайбами** до лінії старту в блакитній зоні. Карбометр вказує середньосвітову температуру, але також він є джерелом прибутку, який отримує учасник за «чорні» фабрики. Чим менше шайб у карбометрі, тим температура вища. У розрахунок береться колір відповідного сегменту (блакитний, жовтий, помаранчевий, червоний), який знаходиться над верхньою шайбою.
2. Розподіліть групи країн: кожна делегація отримує **індивідуальну картку регіону** і кладе її перед собою лицем догори. Групи країн розподіляють залежно від кількості гравців / команд (див. таблицю вище). На кожній картці регіону, в першому полі першого ряду відповідного рядку, має бути **по одному чорному, зеленому і червоному кубуку**. Це - **цінові кубики**, які відображають **кількість вуглецевих шайб (під кубиком)** що має сплатити делегація щоб придбати кожну наступну нову фабрику чи захисний кубик **[1]**.
3. Кожна панель регіону містить інформацію про вихідні дані на момент старту, тобто скільки «чорних» і «зелених» **фабрик** ви маєте **[2]**. Слід розмістити відповідну кількість чорних і зелених кубиків на ігровій дошці, де знаходиться зона групи країн (або країни), які ви представляєте. Кожна делегація отримує кілька вуглецевих шайб в якості **початкового бюджету**: США і партнери отримують **3** шайби, наступні два гравця за годинниковою стрілкою теж по **три**, а всі інші гравці по **4** шайби. Всі інші шайби і кубики залишаються у коробці і становлять запаси загального фонду.
4. Кожна делегація витягує по одній **картці зі стратегічними цілями**, зміст якої має залишатися секретом для інших гравців. У разі, якщо грає мінімальна кількість команд (три), то попередньо слід витягти всі картки з подібними завданнями «Допомога в цілях розвитку» або «Технічне партнерство».
5. Для початку варто перетасувати **картки з наслідками зміни клімату** і покласти їх лицьовою стороною вниз на стіл. Якщо беруть участь менше шести делегацій, попередньо слід витягти всі картки, що стосуються відсутніх країн.

EUROPE						ЄВРОПА								
Economic Target: 10 Factories						Економічна ціль: 10 фабрик								
START: 3	7	7	7	6	6	6	5	5	5	5	5	5	4	
START: 2	9	8	7	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	4
	3	4	5	6	7	8	9	10						



➤ Хто виграє?

Ви виграєте, якщо першими досягаєте свою економічну ціль, а також одну із політичних. Всі гравці програють, якщо з карбометру буде знято останню шайбу, або коли жоден з гравців не матиме більше двох фабрик (будь-якого кольору).

Для досягнення **економічної цілі** необхідно мати як мінімум таку кількість фабрик, яка зазначена на панелі відповідної делегації, незалежно від їхнього кольору [3]. В рахунок йдуть також фабрики, які були у вас з самого початку, але червоні кубики не враховуються.

Політичну мету можна вважати досягнутою за умови реалізації одного з двох секретних завдань, зазначених на картці (не має значення, яке з них, стратегію можна змінювати у ході гри). Реалізація таких цілей залежить від числа фабрик або захисних фішок, що належать іншим гравцям: мінімум або максимум на всьому ігровому полі або у визначених регіонах світу.

New Technologies Нові технології		Development Aid Допомога в цілях розвитку	
ALL BCI	↑ min	Former Soviet Union Країни пострадянського простору	↑ min
		Developing Countries Країни, що розвиваються	
		Tiger Countries Нові індустріальні країни	
[4]	3	4	4
	4	5	7
	5	6	9
	6		

Метою «Нафтової промисловості» є наявність мінімального числа «чорних» фабрик на ігровому полі (незалежно від їх власника). Головна ціль «екологічних скептиків» - загальна кількість "зелених" фабрик на ігровому полі не має перевищувати вказаного числа. «Допомога в цілях розвитку» означає, що Країни, що розвиваються, Нові індустріальні країни і Країни пострадянського простору мають мати більше «захисних фішок».

Усі політичні цілі наведені на сторінці 17. Точна кількість фабрик / фішок, що вимагається для перемоги, в будь-якому випадку залежить від числа гравців (3, 4, 5 або 6 делегацій [4]). Для кожного варіанта картка із стратегічною ціллю вказує мінімальну або максимальну кількість фабрик / фішок, які повинні знаходитися на ігровому полі.

Не має значення, чий хід у грі в даний момент: якщо будь-яка делегація досягла своєї економічної і одну з політичних цілей (все одно, в якому порядку), гру можна вважати закінченою.



➤ Хід гри

Право першого ходу завжди надають делегації США і її партнерам, потім гра продовжується у напрямку за годинниковою стрілкою. Під час свого ходу кожна делегація може вести перемовини з іншими делегаціями, позичати гроші або ініціювати спільні інвестиції, у такому разі делегація-ініціатор зобов'язана брати у ній участь.

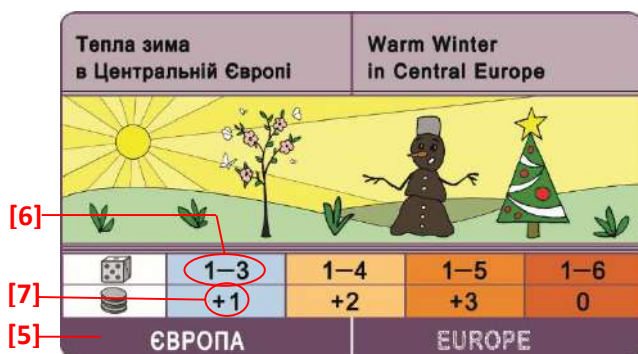
Алгоритм дій для кожної делегації під час здійснення ходу:

1. Витягніть **картку зі стихійним лихом** з колоди та киньте гральний кубик, щоб з'ясувати, чи відбудеться вказана на картці «подія». В блакитній зоні карбометра – одна картка; якщо ж рівень шайб опускається на жовту, помаранчеву або червону зону, то витягають по дві картки.
2. Отримання **прибутку (вуглецеві шайби)** від фабрик. Кожна фабрика приносить своїм володарям по дві шайби. Однак за «чорні» фабрики шайби беруться з карбометра, негативно впливаючи на клімат, а за «зелені» – із загального резерву (кліматично нейтральні). ОПЕК і Країни пострадянського простору отримують і додатковий прибуток (див. стор.8).
3. **Інвестиції**: вуглецеві шайби можуть бути використані **для придбання «чорних» фабрик, «зелених» фабрик, захисних фішок або інновацій**. Це можна зробити у будь-якому порядку, якщо тільки у делегації є досить шайб - вони є грошовим еквівалентом у грі. У Країн, що розвиваються, є додаткова опція (див. стор.9).
4. **Відновлення клімату**: карбометр поповнюється новими шайбами (див. стор.9).

1. Картки з наслідками зміни клімату

На самому початку кожного ходу слід **витягнути верхню картку з колоди і показати її всім гравцям**. На картці вказаний регіон / регіони світу, що можуть отримати негативний або позитивний вплив від наслідків зміни клімату. Наслідки залежать від типу картки і від стану клімату на момент гри. Потім картка кладеться горілиць на ігрове поле.

Коли рівень карбометра знаходиться у **першій (блакитній) зоні, під час кожного ходу гравці витягують лише одну картку**. Коли ж він спускається у **жовту зону і нижче, під час ходу кожна делегація витягує по дві картки**.



Стихійне лихо або ...?

У грі є імовірність екстремального кліматичного явища. Якщо воно відбувається (це визначають киданням кубика), наслідки зміни клімату можуть стосуватися одного, або всіх гравців, тому в першу чергу слід прочитати умови з картки: **на кого впливає вказана подія [5]**. Подальші дії залежать від показників карбометра: блакитна зона, жовта зона, помаранчева зона або червона зона.

Кожному варіанту відповідає відповідний стовпчик у нижній частині картки (1-3, 1-4, 1-5 або 1-6) [6].



Делегація, що має право ходу, **кидає кубик**. Якщо випадає одне з чисел, вказане у діапазоні щодо стану клімату на момент гри (наприклад, 2, у той час як верхня шайба знаходиться у «блакитний» зоні, діапазон якої від 1 до 3), то катастрофа відбудеться, і група / групи країн, які стають її жертвами, повинні покрити заподіяну їм шкоду (необхідна «сума» шайб також вказана на картці) [7]. **Ціна збитку може зменшуватися, залежно від того, скільки захисних фішок (червоних) ви маєте**. Одна захисна фішка зменшує суму збитку на одну вуглецеву шайбу. Фінальна сума стає частиною загального фонду. При цьому захисні фішки залишаються на полі.

Приклад: Регіон ОПЕК страждає від наслідків, вказаних на картці та повинен заплатити два мільйони у вигляді шайб. У делегації ОПЕК є ці дві шайби, але оскільки раніше вона придбала одну захисну фішку (червоний кубик), яка знаходиться на території ОПЕК на мапі світу, ОПЕК сплачує тільки одну шайбу (яка йде в загальний фонд).

Якщо делегація **не може покрити збитки із власного бюджету** і жодна інша не бажає або не має можливості її підтримати, то постраждала сторона повинна відмовитися від однієї (або більше) фабрик, якими вона володіє (право вибору, якої саме фабрики, залишається за учасником). За кожну знесену фабрику вона отримує дві вуглецеві шайби із загального фонду (і може використовувати їх для покриття збитків від катастрофи).

Приклад: Регіон ОПЕК страждає від наслідків вказаних на картці та повинен заплатити два мільйони у вигляді шайб. У делегації ОПЕК немає ані цих двох шайб, ані захисних фішек, тому вона просить допомоги в інших країн (у борг, у кредит, як безповоротну допомогу...). Але жоден гравець не допомагає – або не має грошей, або не бажає. Делегація ОПЕК вимушена демонтувати одну з фабрик – «чорну». ОПЕК отримує за демонтовану фабрику дві шайби з загального фонду і відразу ж повертає їх туди, сплачуючи за збитки від стихійного лиха.

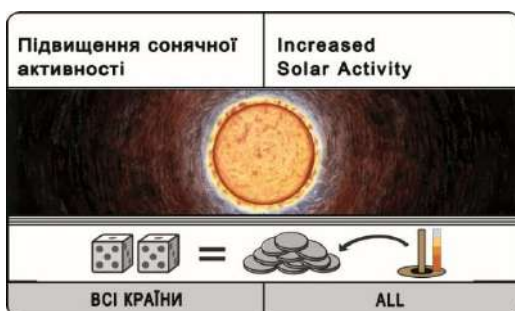
Деякі ж картки із стихійними лихами є сприятливими для гравців – це позитивні наслідки зміни клімату. Замість суми, яку варто відшкодувати, на них вказані цифри 0, +1 або +2. Якщо відбувається одна з подібних подій, то делегація отримує відповідне число шайб із загального фонду. У даному випадку захисні фішки не мають ніякого значення.



Виверження вулкана

Карбометр поповнюється новими шайбами із загального фонду. Їхню кількість визначає сума чисел, що випало на кубіку: його кидають два рази, як зазначено на картці, і **одна позначка на кубіку дорівнює одній доданій шайбі** (тобто їх число може бути від 2 до 12).

Після кожного виверження вулкану колода карт з кліматичними катастрофами має бути знову перетасована разом з картками катастроф, які вже сталися.



Підвищення сонячної активності

Вуглецеві шайби знімають з карбометру в загальний фонд. Їхню кількість визначає сума чисел, які випали на кубіку: його кидають два рази (вказано на картці), і **кожен пункт дорівнює одній шайбі**, яка знімається з карбометру (тобто їх число може бути від 2 до 12).



Правило Біженця

Може статися, що гравець не здатний оплатити збитки завдані катастрофою, має лише 1 фабрику і ніхто більше не виявив бажання або не має можливості її підтримати (після деякого обмеженого часу перемовин). В такому випадку, остання фабрика має бути забрана та регіон визнається не придатним для людського життя. В цьому випадку гра не завершується, але останні жителі того регіону мають покинути його та перебраться в багатші райони (де є більшість фабрик). Якщо в грі є всього один найбагатший регіон (з найбільшою кількістю виробництв), цей регіон має сплатити **5 вуглецевих шайб (відразу!)**. Якщо ж є два чи більше таких регіонів (з однаковою кількістю фабрик), то ці регіони мають сплатити по 3 шайби кожен.

Біженці тепер можуть вирішувати чи вони:

А) **покидають гру і перетворюються на мовчазних спостерігачів.** В цьому випадку гроші отримані від заможних регіонів виплачуються до банку.

В) **беруть активну участь в межах їх нового регіону проживання.** В цьому випадку, гроші виплачуються на користь біженців; заможний регіон тепер має 2 бюджети та більше спікерів. Вони можуть мирно продовжувати сумісну роботу над однією постановою порядку денного одного бюджету, або ж лишитися нарізно. Біженці можуть побудувати власну фабрику, наприклад, та мати свій прибуток на території приймаючої країни.

В обох випадках спустошений регіон вибуває з гри, включаючи свої бонуси та страхування.

Приклад:

Країни, що розвиваються, вже не в змозі покрити витрати завдані останньою катастрофою, а також після 5 хвилин тривалих міжнародних дебатів, вони більше не можуть розраховувати на допомогу ззовні. Таким чином, спершу вони мають продати свою останню фабрику. Відтепер їхній регіон непридатний для людей, страхування віддано назад банкові та карта відповідної національної панелі перевернута на столі. Цей регіон вибув з гри; майбутні катастрофи більше не завдають шкоди їхній національній економіці. Під час гри, Європа та «США та Партнери» мають по 7 (сім) фабрик кожна та, таким чином, змушені прийняти біженців. Гравці «Країн що розвиваються», які є двома гравцями у цьому прикладі, тепер можуть вирішити, чи вони:

- a) Покидають гру. Європа і «США та Партнери» мають сплатити по 3 шайби до банку.
- b) Хочуть продовжити та обидвоє гравців переміщуються до одного регіону (до Європи). «США та Партнери» сплачують внесок банкові (цей регіон має лише мовчазних біженців), Європа, в свою чергу, виплачує 3 вуглецеві шайби своїм новим громадянам, які відтепер мають власний бюджет та сідають поруч з європейськими гравцями.
- c) Розподіляються поміж обидвох донорів в якості активних біженців. «США та Партнери» і Європа сплачують по 3 шайби своїм новим громадянам та разом з цим створюють нову лоббістську силу з незначним бюджетом в їхньому розпорядженні. Вони мають спробувати інтегрувати новеньких в свої плани але, звісно, ці біженці травмовані...



2. Прибуток

Кожна фабрика, незалежно від кольору, приносить своїм власникам прибуток – дві шайби. Однак, **прибуток від «чорних» фабрик надходить з карбометру**, що є причиною підвищення світової температури. **Прибуток від «зелених» фабрик надходить із загального фонду**. ОПЕК і пострадянські країни отримують додатковий прибуток:

ОПЕК підраховує загальну кількість «чорних» фабрик на ігровому полі, окрім власних, і отримує по одній додатковій вуглецевій шайбі **за кожні три фабрики на ігровому полі, окрім власних**; число заокруглюється до меншого (наприклад, 3 шайби за 11 фабрик).

Приклад: На ігровому полі – 11 «чорних» фабрик: 2 у США і партнерів, 1 в Європи, 2 у Країн пострадянського простору, 1 у Країн, що розвиваються, 2 у Нових індустріальних країн та 3 в ОПЕК. Три фабрики ОПЕК не рахуються, тому: $11-3=8$ фабрик, за які ОПЕК отримує свій бонус.

$8 : 3=2,66$, заокруглюємо в меншій бік. У результаті, ОПЕК отримує +2 шайби з карбометру.

Країни пострадянського простору, для яких також характерний експорт викопного палива, під час свого ходу мають право вимагати по одній шайбі в делегацій Європи та Нових індустріальних країн (усього дві за ход), до тих пір, поки в кожній з них є більше двох «чорних» фабрик. Якщо делегація не в змозі платити, вона повинна зруйнувати одну зі своїх "чорних" фабрик (за звичайну вартість у 2 шайби).

Приклад: Європа демонтувала всі свої «чорні» фабрики, окрім однієї. Країни пострадянського простору не можуть вимагати в них шайбу, але можуть вимагати по одній шайбі в Нових індустріальних країн до тих пір, поки в них не залишиться тільки дві або менше «чорні» фабрики.

3. Інвестиції

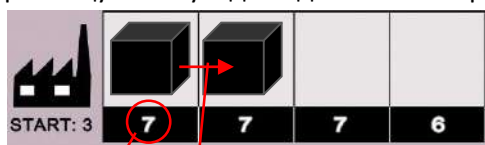
Будуючи нові фабрики, гравці сприяють підвищенню свого майбутнього прибутку.

Будівництво «чорних» фабрик

Ціна кожної нової фабрики вказана на індивідуальних картках кожної делегації (ціни різняться) і дорівнює тому числу, над яким в момент гри знаходиться чорний кубик [8]. Делегація повинна внести необхідну кількість шайб у якості ціни в загальний фонд і, таким чином, вона купує «чорну» фабрику, а потім має розмістити її на своїй території на ігровому полі [9]. При купівлі кожної наступної фабрики чорний кубик, що знаходиться на панелі, переміщується на одну клітку вправо [10]; таким чином, ціна на чорні фабрики поступово знижується.

Будівництво «зелених» фабрик

«Зелені» фабрики будуються за таким же принципом, як і «чорні»; їхня ціна вказана на індивідуальній панелі, у зеленій секції, і змінюється відповідно до того, як ви переміщуєте кубик вправо. Нові фабрики розміщуються у відповідній зоні на ігровому полі [11].



[8]

[10]










Купівля захисних фішок

Кожна захисна фішка (червоний кубик) зменшує загальний збиток від катастрофи на одну шайбу. Купівля захисних фішок відбувається так само як і фабрик. Ціна на захисні фішки вказана у червоній секції на індивідуальній ігровій панелі. На відміну від ціни за фабрики, тут ціна зростає з кожною наступною покупкою. Фішки, які ви придбали, також розміщуються на ігровому полі [12].

Інновації

Інновації знижують ціни на «зелені» або «чорні» фабрики. Коли приходить черга будь-якої з делегацій, вона може оголосити про свій намір проводити дослідження у сфері «зелених» або «чорних» технологій. Для розвитку інновації необхідно 7 вуглецевих шайб, проте зробити інвестицію може кожна делегація; майбутня вигода може бути спільною. Всі повинні прийти до угоди щодо типу технології. Кожна зацікавлена делегація робить свій внесок; зібрані сім шайб йдуть до загального фонду. Всі делегації, які беруть участь в інвестиції, **переміщують кубик вправо на дві клітинки** (секція залежить від типу технології, яку ви вибрали) [13]. Делегація-ініціатор має право дозволити чи заборонити брати участь в інновації країнам, які не зробили інвестицію.

					
START: 3	7	7	7	6	6
			[13]		
START: 2	10	9	8	8	7

Бонус для країн, що розвиваються

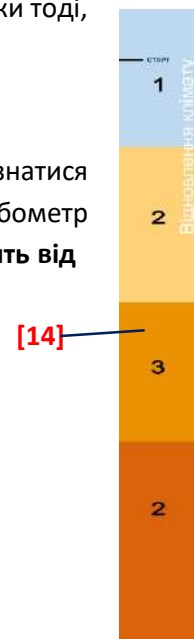
Країни, що розвиваються, **можуть помістити до трьох шайб з резерву на карбометр, або, навпаки, зняти їх з карбометра до загального фонду**. Цей бонус може бути використаний під час перемовин, як умова для отримання фінансової підтримки від інших країн («Ми зробимо це тільки тоді, коли ви дасте нам ... вуглецеві шайби»), чи на будь-яких інших умовах.

4. Відновлення клімату

У кінці кожного ходу (наприклад, делегація США и партнери кинула кубик, щоб дізнатися вірогідність стихійного лиха; отримала прибуток і придбала «зелену» фабрику) карбометр поповнюється деякою кількістю шайб із загального фонду. **Конкретне число залежить від стану клімату на момент гри (блакитна зона - +1 шайба; жовта - +2; помаранчева - +3; червона - +2 шайби)**.

Якщо рівень карбометра **вперше за гру спускається до помаранчевої зони [14]**, слід зібрати всі картки із стихійними лихами (навіть ті, якими вже грали перед цим), перетасувати і знову покласти їх біля ігрового поля.

Після відновлення клімату приходить черга наступної делегації (за годинковою стрілкою).





➤ Поширені запитання

Чому саме ці шість регіонів?

У перемовинах з проблеми зміни клімату Рамкової Конвенції Організації Об'єднаних Націй зі Зміни Клімату (UNFCCC) беруть участь 198 сторін (станом на 2023 рік). Гра «Кеер Cool» спрощує процес імітації перемовних шляхом об'єднання сторін у регіони, що репрезентують різні частини світу. Ці шість регіонів не є політичними або військовими блоками – вони радше відображають спільність позицій щодо зміни клімату, що історично склалися через регіональні економічні/соціальні/кліматичні особливості цих частин світу. У цілому ми просимо гравців не приділяти занадто багато уваги цьому поділу, скоріше ввійти у роль представника зацікавленої групи, яка переслідує певну політичну ціль: Нафтова промисловість? Фокус на захисні заходи? Ці інтереси відрізняються від однієї гри до іншої, бо кожного разу гравці отримують різні картки з політичними цілями.

Яких цілей потрібно досягти, щоб виграти?

Неважливо, яка з двох політичних цілей досягнута - має значення тільки те, чи досягнута одночасно і економічна мета. Політичні цілі завжди враховують кілька груп країн (всі країни, або Країни, що розвиваються, Нові індустріальні країни та Країни пострадянського простору). Економічна мета стосується тільки власних фабрик кожної делегації.

Чи можлива одночасна перемога декількох делегацій?

Перемога можлива і в тому випадку, якщо в момент гри хід належатиме іншій делегації. Таким чином, кілька делегацій можуть виграти одночасно, наприклад, якщо у них однакові політичні цілі.

Чи можу я змінити свою секретну мету?

Картка з вашою політичною метою належить вам протягом всієї гри; логічно сконцентруватися на досягненні однієї з двох зазначених на ній цілей. Однак, оскільки перемога вимагає реалізації будь-якої з них, ваша стратегія може бути змінена в будь-який момент.

Про що можна вести перемовини?

Фактично про що завгодно. Переговори – це суть гри «Кеер Cool!». Ви можете займатися спільними інноваціями, інвестиціями у фабрики і позичанням шайб. Наприклад, в інтересах політичної цілі США може бути будівництво «зелених» фабрик у Нових індустріальних країнах або інвестиція в її будівництво. Але обмінюватися фабриками чи захисними фішками заборонено.

Чи можу я допомагати жертвам стихійних лих?

Якщо у іншій делегації недостатньо шайб, для того, щоб відшкодувати збиток, заподіяний картою стихійного лиха, ви можете допомогти даній делегації, надавши їй свої шайби. Яким чином ви отримаєте ці шайби назад, залежатиме від ваших подальших перемовин.

Хто повинен платити, якщо всі країни піддаються наслідкам стихійного лиха?

Кожен платить ту кількість шайб, яка зазначена на картці зі стихійним лихом. Різниця лише у тому, що залежно від кількості захисних фішок (червоних), які має має кожна з делегацій, буде різною фінальна ціна збитку.



Чи можу я будувати фабрики або купувати захисні фішки для інших країн?

Так, ви можете, якщо це ваш хід і якщо інша делегація згодна на це. Однак слід зазначити, що при купівлі враховується ціна, зазначена на індивідуальній картці цієї країни, і кубик пересуватиметься (знижуючи або підвищуючи ціну) тільки на картці країни, для якої ви купуєте фабрику. Наприклад, якщо Європа буде «чорну» фабрику у Країнах, що розвиваються, то показник ціни «чорних» фабрик для цієї групи країн переміститься на одну клітинку вправо – а в Європи залишиться як був.

Як я можу зносити фабрики?

Ви можете зробити це у будь-який момент під час свого ходу (або коли вам терміново потрібні гроші, що покрити збиток від стихійного лиха). Ліквідаційна вартість кожної фабрики – 2 шайби (із загального фонду). Кубики прибираються з ігрового поля і переходять до загального фонду. Ціна фабрик залишається такою самою.

Демонтаж фабрик може бути використаний не тільки для переходу від «чорної» економіки (що базується на невідновлювальних джерелах енергії) до «зеленої» (відновлювальної) – або навпаки – а також для того, щоб не дати іншим гравцям можливості досягнути своїх політичних цілей.

Що відбувається, якщо я вимушений_на знести всі свої фабрики?

Жителі вашого регіону / ваша делегація стають біженцями (див. правило біженців на стор.7).

Чи можу я продати або втратити захисні фішки?

Ні. Захисні фішки (червоні кубики) неможливо продати, пожертвувати або обміняти. Ви не можете втратити захисні фішки внаслідок стихійних лих. Ви можете скоротити їхнє число тільки за власним вибором; у такому випадку ціновий кубик у червоній секції панелі пересувається у лівий бік. Однак, на відміну від демонтажу фабрик, відмова від захисних фішек не дає вам додаткових шайб у нагороду.

Чи можна знизити ціни на захисні фішки?

Ні, в такому випадку інновації неможливі. Ціну на захисні фішки знизити неможливо.

Чи можу я продати фабрику іншому гравцю?

Якщо ви хочете продати вашу фабрику іншому учаснику, процедура наступна: ви можете вільно домовитися про її вартість. Але, все ж таки, в разі перепродажу фабрики, **продавець має сплатити 2 вуглецеві шайби до банку за транзакцію** (1 за демонтаж фабрики, 1 за доставку). Таким чином, продавцеві ціна нижча від 5 (в сумі) не несе жодного економічного сенсу, так як можна було б дістати таку ж або навіть більше від банку.

Чи можу я конвертувати "чорні" фабрики в "зелені" (або навпаки)?

Пряма конвертація неможлива. Однак під час вашого ходу ви можете добровільно знести одну або кілька «чорних» фабрик і використати гроші, які ви отримали для купівлі «зеленої» фабрики.

Яка буде ціна у разі одночасного будівництва декількох фабрик або покупки декількох захисних фішок?

Для реалізації покупки однієї фабрики є визначена ціна на вашій індивідуальній картці. При покупці кожної наступної фабрики ціновий кубик пересуватиметься на одну клітинку вправо, вказуючи ціну наступної фабрики. Таким чином, якщо ви будете три фабрики, то може статися, що ціна першої становитиме 7 шайб, а друга і третя вже 6 шайб.



Що відбувається, якщо цінової кубик опиняється в останній клітинці? Чи є число фабрик і захисних фішок обмеженим?

Коли ціновий кубик досягає останньої клітинки, вартість не може більше змінюватися. Ви можете купувати необмежену кількість фабрик або захисних фішок за цією ціною. Вона автоматично стає фіксованою.

Що відбувається, якщо у загальному резерві закінчуються зелені, чорні або червоні кубики?

Якщо у загальному резерві більше немає кубиків якогось одного кольору, їх можна замінити іншими об'єктами (наприклад, шматками паперу із написом кольору), або ж просто вести рахунок на аркуші паперу. Це не впливає на правила гри.

Що відбувається, якщо у загальному резерві закінчуються шайби?

Якщо шайби (гроші) закінчуються у загальному резерві, ви можете вести «віртуальний» підрахунок гроше, занотовуючи розрахунки на аркуші паперу, або ж використовувати якісь інші об'єкти в якості ігрових грошей. Це не впливає на правила гри.

Що відбувається, якщо карбометр переповнюється шайбами?

Виверження вулкана або відновлення клімату можуть призвести до ситуації, коли не всі шайби поміщаються на карбометрі. У такому випадку карбометр варто заповнити до крайньої межі, а всі «зайві» вуглецеві шайби лишаються в резерві.

Що відбувається, якщо на карбометрі більше не залишилося жодної шайби?

Якщо на карбометрі закінчилися шайби, це означає кінець гри (всі програли). Іншими словами, кліматичні зміни досягнули такого рівня, що життя людей на Землі більше неможливе.

Що відбувається, якщо картки зміни клімату закінчуються?

Всі картки зміни клімату тасуються і знову кладуть на стіл, як було на початку гри.

➤ Рекомендації для ведучих гри та гравців

Рекомендації з адаптації гри Кеер Cool у залежності від...

Віку гравців: якщо у вас є група гравців 7-11 років (так, можна грати і з ними!), рекомендуємо принаймні у першій (а може й в другій) грі не використовувати картки з політичними цілями. Так само можна вдіяти, якщо у вас лімітований час на проведення гри.

Кількості гравців: в одній делегації може бути 1-2 гравця (3 – максимум, але ми не рекомендуємо такі великі команди, особливо із групами, які грають вперше). У такому випадку радимо розподілити ролі: хтось з делегації може бути «президентом», хтось – «представником громадянського суспільства», «директором національного банку» і так далі. Головне, щоб кожен гравець відчував свою важливість та мав можливість висловитися. Кеер Cool — це рольова гра, тому чим яскравіше – тим краще. Важливо мати на увазі, що при 12 або більше гравців ви маєте зарезервувати на проведення гри більше ніж 2.5 годин, бо через додаткове спілкування всередині команд гра затягнеться.



Питання для роздумів (у групі або індивідуально):

- Як ви себе почуваєте після гри? Чому ви так себе почуваєте?
- Що трапилося? Чому? Яка була ваша стратегія? Чому саме така?
- Які відкриття ви зробили під час гри? Наскільки гра пов'язана з реальними подіями в світі? Що є подібним, а що - ні?
- У вашому особистому / професійному житті які є «чорні» та «зелені» фабрики? Що вам потрібно і що заважає позбавитися «чорних» та мати більше «зелених»?
- Чи берете ви щось із собою в майбутнє? Чи хочете щось змінити в своїй поведінці за результатами цієї гри?

Що може слугувати «зеленими фабриками» у повсякденному житті?

Енергія:

- ✓ Зробити теплоізоляцію будівлі для зниження енергоспоживання для обігріву / охолодження;
- ✓ Контролювати споживання теплової енергії;
- ✓ Використовувати термо-сонячні батареї для отримання тепла та нагріву води;
- ✓ Використовувати енергоефективне обладнання для освітлення: світлодіоди, сенсори руху тощо.

Сільське господарство та продукти харчування:

- ✓ Купувати місцеві продукти – щоб скоротити викиди парникових газів від транспортування;
- ✓ Купувати продукти, вирощені з використанням практик, дружніх до природного довкілля;
- ✓ Скоротити споживання або повністю відмовитися від продуктів тваринного походження;
- ✓ Обирати невибагливі види культур;
- ✓ Застосовувати дружні до природного довкілля та здоров'я практики.

Відходи:

- ✓ Розділяти: хоча б «сухі» (пластик, скло, метал та папір) від «мокрих» (харчові);
- ✓ Робити компост із харчових відходів, листя та інших органічних відходів – це не тільки скорочує викиди парникових газів, а й перетворює «сміття» на цінне добриво;
- ✓ Найбільш важливо – СКОРАЧУВАТИ кількість відходів, особливо тих, що не можуть бути перероблені!

Транспорт:

- ✓ Використовувати громадський транспорт замість власного автомобіля;
- ✓ Обирати поїзд чи автобус, а не літак;
- ✓ Пересуватися велосипедом або пішки, коли це можливо :-)

Виробництво та споживання:

- ✓ Купувати нові речі тільки коли вони справді необхідні;
- ✓ Відмовлятися від того, що швидко стане сміттям, скорочувати споживання, використовувати повторно та лагодити речі!
- ✓ Купувати у місцевих виробників та соціальних підприємців;
- ✓ Купувати секонд-хенд;
- ✓ Обмінюватися речами через freeshop та Freecycle, даруючи їм нове життя;
- ✓ Купувати товари без упаковки – не забуваючи вдома багаторазові сумки та контейнери!

Активізм:

- ✓ Слугувати гарним прикладом у власних практиках і звичках;
- ✓ Розповідати оточуючим про екологічні проблеми й зміну клімату та практичні рішення!



➤ Картки з наслідками зміни клімату

США & партнери

- Снігова буря на Східному узбережжі (-1/-3/-5/-7)
- Засуха в Каліфорнії (-3/-5/-8/-10)
- Невдалий урожай в США (-2/-4/-6/-13)
- Різке похолодання у Північній Америці (-1/-3/-5/-7)
- Стихійні пожежі в Австралії (-2/-4/-7/-9)
- Ураган у Флориді (-2/-4/-7/-10)
- Літній туризм в Гудзонській затоці (+1/+2/+2/0)
- Повені на Манхеттені (-2/-4/-8/-5)

Нові індустріальні країни

- Повінь в Китаї (-1/-3/-5/-9)
- Пандемія малярії в Китаї (0/-2/-3/-8)
- Ураган у Філіппінах (1/-2/-4/-8)
- Танення льодовиків у Гімалаях (-1/-3/-5/-9)
- Збільшення кількості опадів у Південній Африці (0/+1/+2/0)
- Засуха в Південній Африці (-1/-3/-4/-7)
- Зникнення лісі в Амазонії (-1/-3/-4/-9)
- Порухення режиму індійських мусонів (-1/-3/-4/-9)
- Засуха в Індії (-1/-3/-4/-11)

Європа

- Пізні квітневі заморозки (-1/-3/-5/-6)
- Тепла зима в Центральній Європі (+1/+2/+3/0)
- Снігова лавина в Альпах (-1/-2/-4/-5)
- Повені у Центральній Європі (-1/-3/-5/-8)
- Аномально холодна зима в Європі (-1/-3/-5/-9)
- Аномально спекотне літо у Північній Європі (0/+1/+2/0)
- Аномальна спека у Південній Європі (-1/-2/-4/-5)

Країни, що розвиваються

- Лихоманка Денге в Центральній Африці (0/-1/-2/-6)
- Збільшення кількості опадів у Сомалі (0/+1/+2/0)
- Засуха в Ефіопії (0/-2/-2/-7)
- Загибель коралових рифів у Тихому океані (0/-1/-2/-7)
- Громадянська війна, викликана неврожаєм в Африці (-2/-3/-4/-7)
- Урагани на островах Карибського моря (-1/-2/-4/-6)
- Повінь у Бангладеші (-1/-2/-2/-8)

Країни пострадянського простору

- Невдалий урожай у Росії (-1/-2/-3/-8)
- Лісові пожежі в Центральній Росії (-1/-2/-5/-8)
- Сильні степові пориви вітру в Казахстані (-1/-3/-4/-7)
- Танення вічної мерзлоти (0/-2/-3/-10)
- Зсуви у Центральній Азії (-1/-2/-4/-6)
- Опустелювання земель у Казахстані (-1/-3/-4/-9)
- Можливість культивування пшениці в Сибірі (0/+1/+2/0)
- Літній туризм в Архангельську (0/+1/+2/+4)

ОПЕК

- Збільшення кількості опадів в Ірані (0/+1/+2/0)
- Раптова повінь у Саудівській Аравії (0/-2/-3/-7)
- Тропічні шторми в Індонезії (-1/-2/-3/-8)
- Зсуви у Венесуелі (-1/-3/-4/-10)
- Нова хвороба корів у Лівії (-1/-3/-4/-9)
- Громадянські війни через неврожай на Середньому Сході (-2/-4/-5/-8)
- Повінь в Індонезії (-1/-2/-4/-7)

Всі країни

- Глобальні сільськогосподарські втрати (-1/-2/-4/-10)
- Підвищення рівня моря (0/-2/-4/-9)
- Глобальна втрата біорізноманіття (-1/-2/-4/-8)
- Підвищення сонячної активності (-2 - -12)
- Виверження вулкану (+2 - +12)

KEEP COOL!

Чи можемо ми ризикувати кліматом?



➤ Групи країн

Нові індустріальні країни

Економічна ціль: 10 фабрик

Старт: «Чорні» фабрики – 3
«Зелені» фабрики – 1



Країни пострадянського простору

Економічна ціль: 7 фабрик

Бонус: 2 шайби (по одній шайбі від Європи та Нових індустріальних країн)

Старт: «Чорні» фабрики – 2
«Зелені» фабрики – 0



ОПЕК

Економічна ціль: 6 фабрик

Бонус: по одній шайбі за кожні 3 «чорні» фабрики на мапі (окрім власних!)

Старт: «Чорні» фабрики – 1
«Зелені» фабрики – 0



KEEP COOL!

Чи можемо ми ризикувати кліматом?



➤ Картки зі стратегічними цілями

Oil Industry Нафтова промисловість		Technical Cooperation Технічне партнерство															
ALL BCI ↑ min		Former Soviet Union Країни пострадянського простору ↑ Developing Countries Країни, що розвиваються min Tiger Countries Нові індустріальні країни															
<table border="1"> <tr><td>3</td><td>7</td></tr> <tr><td>4</td><td>8</td></tr> <tr><td>5</td><td>9</td></tr> <tr><td>6</td><td>10</td></tr> </table>		3	7	4	8	5	9	6	10	<table border="1"> <tr><td>4</td><td>6</td></tr> <tr><td>5</td><td>9</td></tr> <tr><td>6</td><td>11</td></tr> </table>		4	6	5	9	6	11
3	7																
4	8																
5	9																
6	10																
4	6																
5	9																
6	11																

New Technologies Нові технології		Protection Measures Захисні заходи																	
ALL BCI ↑ min		ALL BCI ↑ min																	
<table border="1"> <tr><td>3</td><td>14</td></tr> <tr><td>4</td><td>15</td></tr> <tr><td>5</td><td>17</td></tr> <tr><td>6</td><td>18</td></tr> </table>		3	14	4	15	5	17	6	18	<table border="1"> <tr><td>3</td><td>11</td></tr> <tr><td>4</td><td>13</td></tr> <tr><td>5</td><td>15</td></tr> <tr><td>6</td><td>17</td></tr> </table>		3	11	4	13	5	15	6	17
3	14																		
4	15																		
5	17																		
6	18																		
3	11																		
4	13																		
5	15																		
6	17																		

Protection Measures Захисні заходи		Technical Cooperation Технічне партнерство															
ALL BCI ↑ min		Former Soviet Union Країни пострадянського простору ↑ Developing Countries Країни, що розвиваються min Tiger Countries Нові індустріальні країни															
<table border="1"> <tr><td>3</td><td>11</td></tr> <tr><td>4</td><td>13</td></tr> <tr><td>5</td><td>15</td></tr> <tr><td>6</td><td>17</td></tr> </table>		3	11	4	13	5	15	6	17	<table border="1"> <tr><td>4</td><td>6</td></tr> <tr><td>5</td><td>9</td></tr> <tr><td>6</td><td>11</td></tr> </table>		4	6	5	9	6	11
3	11																
4	13																
5	15																
6	17																
4	6																
5	9																
6	11																

Climate Sceptics Кліматичні скептики		Protection Measures Захисні заходи																	
ALL BCI ↓ max		ALL BCI ↑ min																	
<table border="1"> <tr><td>3</td><td>8</td></tr> <tr><td>4</td><td>10</td></tr> <tr><td>5</td><td>12</td></tr> <tr><td>6</td><td>14</td></tr> </table>		3	8	4	10	5	12	6	14	<table border="1"> <tr><td>3</td><td>11</td></tr> <tr><td>4</td><td>13</td></tr> <tr><td>5</td><td>15</td></tr> <tr><td>6</td><td>17</td></tr> </table>		3	11	4	13	5	15	6	17
3	8																		
4	10																		
5	12																		
6	14																		
3	11																		
4	13																		
5	15																		
6	17																		

Environmentalists "Зелені"		Protection Measures Захисні заходи																	
ALL BCI ↓ max		ALL BCI ↑ min																	
<table border="1"> <tr><td>3</td><td>4</td></tr> <tr><td>4</td><td>5</td></tr> <tr><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td>6</td><td>7</td></tr> </table>		3	4	4	5	5	6	6	7	<table border="1"> <tr><td>3</td><td>11</td></tr> <tr><td>4</td><td>13</td></tr> <tr><td>5</td><td>15</td></tr> <tr><td>6</td><td>17</td></tr> </table>		3	11	4	13	5	15	6	17
3	4																		
4	5																		
5	6																		
6	7																		
3	11																		
4	13																		
5	15																		
6	17																		

New Technologies Нові технології		Development Aid Допомога в цілях розвитку															
ALL BCI ↑ min		Former Soviet Union Країни пострадянського простору ↑ Developing Countries Країни, що розвиваються min Tiger Countries Нові індустріальні країни															
<table border="1"> <tr><td>3</td><td>14</td></tr> <tr><td>4</td><td>15</td></tr> <tr><td>5</td><td>17</td></tr> <tr><td>6</td><td>18</td></tr> </table>		3	14	4	15	5	17	6	18	<table border="1"> <tr><td>4</td><td>4</td></tr> <tr><td>5</td><td>7</td></tr> <tr><td>6</td><td>9</td></tr> </table>		4	4	5	7	6	9
3	14																
4	15																
5	17																
6	18																
4	4																
5	7																
6	9																

Oil Industry Нафтова промисловість		Development Aid Допомога в цілях розвитку															
ALL BCI ↑ min		Former Soviet Union Країни пострадянського простору ↑ Developing Countries Країни, що розвиваються min Tiger Countries Нові індустріальні країни															
<table border="1"> <tr><td>3</td><td>7</td></tr> <tr><td>4</td><td>8</td></tr> <tr><td>5</td><td>9</td></tr> <tr><td>6</td><td>10</td></tr> </table>		3	7	4	8	5	9	6	10	<table border="1"> <tr><td>4</td><td>4</td></tr> <tr><td>5</td><td>7</td></tr> <tr><td>6</td><td>9</td></tr> </table>		4	4	5	7	6	9
3	7																
4	8																
5	9																
6	10																
4	4																
5	7																
6	9																

Environmentalists "Зелені"		Development Aid Допомога в цілях розвитку															
ALL BCI ↓ max		Former Soviet Union Країни пострадянського простору ↑ Developing Countries Країни, що розвиваються min Tiger Countries Нові індустріальні країни															
<table border="1"> <tr><td>3</td><td>4</td></tr> <tr><td>4</td><td>5</td></tr> <tr><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td>6</td><td>7</td></tr> </table>		3	4	4	5	5	6	6	7	<table border="1"> <tr><td>4</td><td>4</td></tr> <tr><td>5</td><td>7</td></tr> <tr><td>6</td><td>9</td></tr> </table>		4	4	5	7	6	9
3	4																
4	5																
5	6																
6	7																
4	4																
5	7																
6	9																

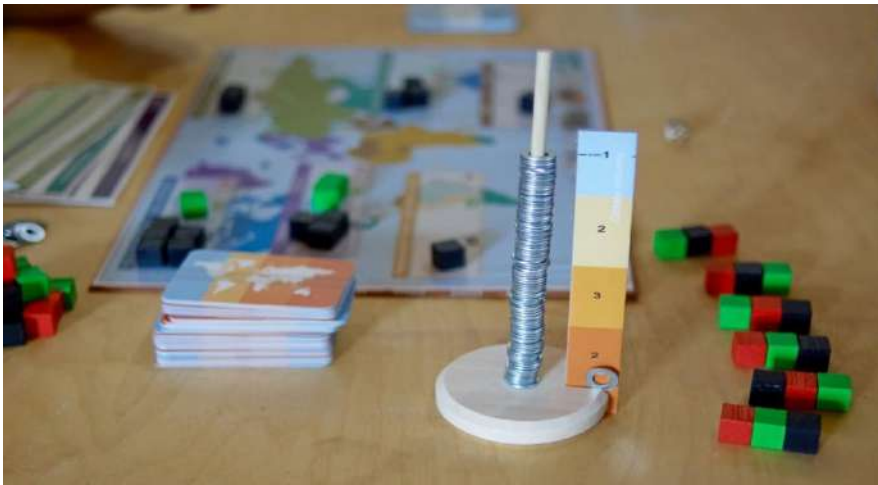
Oil Industry Нафтова промисловість		Economic Growth Економічний ріст																	
ALL BCI ↑ min		ALL BCI ↑ min																	
<table border="1"> <tr><td>3</td><td>7</td></tr> <tr><td>4</td><td>8</td></tr> <tr><td>5</td><td>9</td></tr> <tr><td>6</td><td>10</td></tr> </table>		3	7	4	8	5	9	6	10	<table border="1"> <tr><td>3</td><td>24</td></tr> <tr><td>4</td><td>26</td></tr> <tr><td>5</td><td>30</td></tr> <tr><td>6</td><td>32</td></tr> </table>		3	24	4	26	5	30	6	32
3	7																		
4	8																		
5	9																		
6	10																		
3	24																		
4	26																		
5	30																		
6	32																		

Environmentalists "Зелені"		Economic Growth Економічний ріст																	
ALL BCI ↓ max		ALL BCI ↑ min																	
<table border="1"> <tr><td>3</td><td>4</td></tr> <tr><td>4</td><td>5</td></tr> <tr><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td>6</td><td>7</td></tr> </table>		3	4	4	5	5	6	6	7	<table border="1"> <tr><td>3</td><td>24</td></tr> <tr><td>4</td><td>26</td></tr> <tr><td>5</td><td>30</td></tr> <tr><td>6</td><td>32</td></tr> </table>		3	24	4	26	5	30	6	32
3	4																		
4	5																		
5	6																		
6	7																		
3	24																		
4	26																		
5	30																		
6	32																		

Climate Sceptics Кліматичні скептики		Economic Growth Економічний ріст																	
ALL BCI ↓ max		ALL BCI ↑ min																	
<table border="1"> <tr><td>3</td><td>8</td></tr> <tr><td>4</td><td>10</td></tr> <tr><td>5</td><td>12</td></tr> <tr><td>6</td><td>14</td></tr> </table>		3	8	4	10	5	12	6	14	<table border="1"> <tr><td>3</td><td>24</td></tr> <tr><td>4</td><td>26</td></tr> <tr><td>5</td><td>30</td></tr> <tr><td>6</td><td>32</td></tr> </table>		3	24	4	26	5	30	6	32
3	8																		
4	10																		
5	12																		
6	14																		
3	24																		
4	26																		
5	30																		
6	32																		



➤ Елементи гри в дії



Зображення 1. Карбометр, заповнений шайбами до вихідної лінії в блакитній зоні. Справа: кубики, які представляють собою «зелені» і «чорні» фабрики, а також захисні заходи. Зліва: стопка карток з наслідками зміни клімату.



Зображення 2. Ігрова панель Європи, на якій вказана її економічна мета (скільки фабрик потрібно мати) і початкова кількість фабрик. Кубики вказують поточні ціни. Можна помітити, що ціна «зелених» фабрик вже знизилася до восьми шайб.



Зображення 3. Ігрове поле - карта світу та регіони які беруть участь в грі. По карті видно, скільки у кого яких фабрик і захисних заходів. Поруч із панелями регіонів лежать обличчям вниз картки з політичними цілями.



➤ Про гру "Keep Cool"

У настільній грі "Keep Cool" (або в перекладі, "Не гарячкуй!") 6 гравців (або 6 команд по 2-3 гравці в кожній команді) представляють 6 ключових регіонів світу й намагаються розвивати їхню економіку, одночасно досягаючи політичних цілей. Вони мають робити це, не загрожуючи власному існуванню через кліматичні зміни. Гра розвиває критичне мислення, навички спілкування, розробки стратегії, співпраці та системного мислення.

Настільна гра «**Keep Cool**» була створена Клаусом Айзенак та Герхардом Петшель-Хельд з Потсдамського інституту досліджень впливу клімату і опублікована німецькою компанією Spieltrieb у **2004** році.

У 2013 році гру було привезено до Молдови екологічною громадською організацією "**EcoVisio**", для використання в різних навчальних заходах. У 2015-2016 роках гру була оновлена та переведена, за підтримки Асоціації MitOst та Британської Ради, Україна. Оскільки спочатку гра існувала лише англійською та німецькою мовами, з **2016 р. вона доступна російською, румунською та українською мовами.**

Цей наклад гри надрукований у 2023 році в рамках проєкту «Кліматична рольова гра *KeepCool* у школах Республіки Молдова» за фінансової підтримки Федеративної Республіки Німеччина.

Якщо ви зацікавлені, відвідайте нашу Facebook групу: "Keep Cool у Східній Європі" ("**Keep Cool**" in **Eastern Europe**). А тут – мобільна версія "Keep Cool": keepcoolmobile.org

Щиро бажаємо вам гарної гри, продуктивних рефлексій та реальних дій у боротьбі зі кліматичними змінами та адаптації до них!

За детальною інформацією звертайтеся:



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



info@ecovisio.org | keepcool@ecovisio.org