



PRAVILA IGRE

O "ZADNJOJ ŠANSI"

2015. godine Generalna skupština Ujedinjenih naroda usvojila je Program globalnog razvoja za 2030. poznat i kao Agenda 2030. Agenda obuhvaća 17 globalnih ciljeva održivog razvoja. Preuzmite svoj dio odgovornosti za njihovo ostvarenje jer vrijeme polako, ali sigurno ističe... Za uspjeh će vam trebati suradnja, timski rad, malo okretosti u računanju, malo taktike i... puno sreće!

U „Zadnjoj šansi“ jedan igrač sam ili grupa od 2 do 4 igrača zajedno pokušavaju ostvariti svih 17 globalnih ciljeva održivog razvoja. Ciljeve ostvaruju koristeći vrijednosti dobivene na 2 plave i 1 bijeloj kockici (osnovne računske operacije) uz prijetnju isteka vremena koje se označava u rubrici „Odbrojanje“. Ostvarenje svih 17 ciljeva u rangu je „nemoguće misije“, ali u njoj igračima pomaže mogućnost promjene vrijednosti na plavim kockicama ili usporavanje završetka igre kroz „Drugą šansu“ i pločicu s ciljem 17 „Partnerstvom do ciljeva“!

CILJ IGRE

- Ostvariti sve globalne ciljeve održivog razvoja

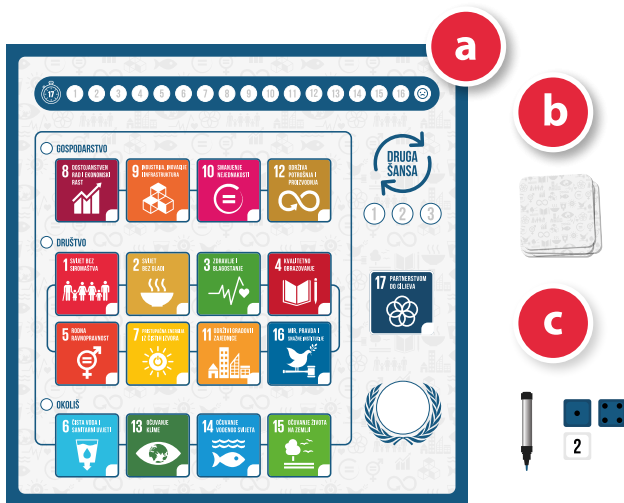
SADRŽAJ:

- 1 igraća ploča
- 17 pločica s nazivima globalnih ciljeva održivog razvoja
- 1 bijela kockica s brojevima 0, 1, 1, 1, 2, 3
- 2 plave kockice s brojevima (točkicama) od 1 do 6
- 1 marker za pisanje po ploči i suho brisanje
- 1 pravila igre

PRIPREMA ZA IGRANJE

1. Postavite igraću ploču (a) između igrača.
2. Promiješajte pločice i složite ih u jedan stupac licem prema dolje pored ploče (b).
3. Pripremite marker (c) da bude nadohvat ruke igrača.
4. Dogovorite se koji će igrač prvi baciti kockice.

Igrači se tijekom igre mogu izmjenjivati u bacanju kockica (u prvom krugu igre kockice baca jedan igrač, u drugom igrač s njegove lijeve strane, itd), a možete se dogovoriti i da tijekom jedne cijele partije kockice uvijek baca isti igrač.



TIJEK IGRE

1. Na početku svakog kruga igre bacite sve tri kockice.
2. Zatim utvrdite vrijednost (broj) koji ste dobili na bijeloj kockici pa na ploči za igranje u rubrici „Odbrojanje“ u odgovarajući broj polja upišite oznaku „X“. **Na primjer, na bijeloj kockici ste dobili broj „2“ pa ste u rubrici „Odbrojanje“ prekrížili dva polja** (slika ispod).



Rubrika „Odbrojanje“ vam pokazuje koliko još vremena imate za ostvariti ciljeve prije kraja igre. Jednom kad ste prekrížili posljednje, sedamnaesto polje, igra završava!



Ako ste na bijeloj kockici **dobili broj „0“**, ne upisujete ništa, odnosno ne pomičete se u rubrici „Odbrojanje“.

3. U narednom koraku s vrha stupca pločica uzmete prvu dostupnu pločicu i pročitate naziv globalnog cilja koji na njoj piše. Zatim potražite odgovarajući cilj na ploči za igranje i utvrdite broj koji piše ispred cilja. Time ste otvorili cilj za njegovo ostvarivanje.

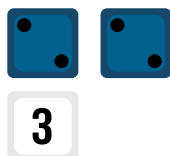
* Izrazi koji se koriste u ovim pravilima, a imaju rodno značenje, koriste se neutralno i odnose se jednako na muški i ženski rod.

4. Sada pokušajte dobiti taj broj koristeći se osnovnim računskim operacijama (zbrajanje, oduzimanje, množenje i dijeljenje) upotrebom najmanje dvije kockice. Na primjer, otvorili ste cilj „PRISTUPAČNA ENERGIJA IZ ČISTIH IZVORA“ i utvrdili ste da se radi o cilju broj „7“. Cilj broj „7“ ostvarili smo jednostavnim zbrajanjem sve 3 kockice: $7=2+2+3$ (slika desno). Jednostavno je!



- **Ne smijete samo preuzeti broj s jedne od kockica i ostvariti cilj!** Na primjer, trebate ostvariti cilj „5“ a na kockicama ste dobili „3“, „6“ i „5“. Cilj „5“ ne možete ostvariti računanjem, a ne smijete iskoristiti samo jednu kockicu („5“) za ostvarenje cilja.
- **Ne smijete dva puta iskoristiti istu kockicu radi ostvarenja cilja!** Na primjer, trebate ostvariti cilj „4“ a na kockicama ste dobili „0“, „2“ i „3“. Cilj „4“ ne možete ostvariti računanjem, a ne smijete iskoristiti samo jednu kockicu („2“ za $2+2$) za ostvarenje cilja.

5. Ako ste bili uspješni u kombiniranju i računanju te ste uspjeli dobiti traženi broj, uspjeli ste i ostvariti taj cilj pa ćete na ploči za igranje označiti da ste taj cilj ostvarili, a pločicu s ostvarenim ciljem spremate, jer svaki ostvareni cilj donosi jedan bod!



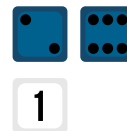
Ako s brojevima na kockicama ne možete ostvariti dobiveni cilj, ili ako ga ne želite ostvariti u tom krugu, upišite jedan znak „X“ u prvo slobodno polje u rubrici „Druga šansa“.

Pločicu s ciljem koji niste uspjeli ostvariti, ili ga niste željeli ostvariti u tom krugu, zadržavate kao otvoreni cilj u igri jer ćete ga moći ostvariti u narednim krugovima igre!

Na primjer, otvorili ste cilj 13 „OČUVANJE KLIME“, a na kockicama ste dobili „2“ i „5“ (plave) te „0“ (bijela). Taj cilj ne možete ostvariti pa zato on ostaje otvoren za ostvarivanje u narednim krugovima, ali zato upisujete jedan znak „X“ u „Drugu šansu“.

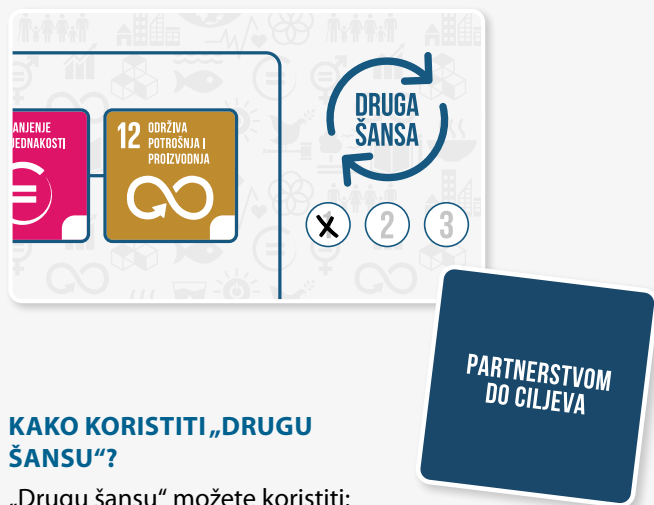
Na primjer, otvorili ste cilj 4 „KVALITETNO OBRAZOVANJE“, a na kockicama ste dobili „1“ i „3“ (plave) te „1“ (bijela). Taj cilj možete lako i na više načina ostvariti pa ste procijenili da vam se više isplati ostaviti ga otvorenim (ne želite ga sada ostvariti nego u nekom od narednih krugova) i iskoristiti priliku za upisati jedan znak „X“ u „Drugu šansu“.

U jednom krugu igre možete ostvariti i više od jednog cilja, pa i sve prethodno otvorene ciljeve koje u prijašnjim krugovima niste mogli ili niste željeli ostvariti! Na primjer, iz prethodnih krugova imate otvorena i neostvarena dva cilja (cilj 12 „ODGOVORNA POTROŠNJA I PROIZVODNJA“ i cilj 14 „OČUVANJE VODENOG SVIJETA“), u aktualnom krugu otvorili ste i cilj 5 „RODNA RAVNOPRAVNOST“ (slika ispod). Na kockicama ste dobili „2“ i „6“ (plave) te „1“ (bijela). U ovom primjeru možete ostvariti ciljeve 5 i 12, a cilj 14 vam ostaje otvoren za ostvarivanje u nekom od narednih krugova.



POMOĆ U OSTVARIVANJU CILJEVA I POBJEĐIVANJU U IGRI

Kako biste do kraja igre ostvarili sve, ili što je moguće više ciljeva, pomoći će vam „Druga šansa“ i pločica s ciljem 17 „PARTNERSTVOM DO CILJEVA“! Samo vještim korištenjem ovih pomoćnih poteza moći ćete ostvariti svih 17 globalnih ciljeva održivog razvoja!



KAKO KORISTITI „DRUGU ŠANSU“?

„Drugu šansu“ možete koristiti:

- ili za promjenu vrijednosti (brojeva) na plavim kockicama kako biste mogli ostvariti otvorene ciljeve i kad vam kockice nisu bile sklone,
- ili za odgađanje kraja igre (brisanje ranije upisanih oznaka „X“ u rubrici „Odbrojavanje“) kako biste imali više prilika za ostvarivanje što više ciljeva.

Za promjenu vrijednosti (broja) na jednoj od dvije plave kockice za +1 ili -1 potrebno je u rubrici „Druga šansa“ imati označeno (najmanje) jedno polje oznakom „X“.

Na primjer, ako ste na jednoj plavoj kockici dobili broj „4“, korištenjem „Druge šanse“ taj broj možete pretvoriti ili u broj „3“ (4-1) ili u broj „5“ (4+1)! Isto tako, broj „6“ možete promijeniti u „5“ ili u „1“, odnosno broj „1“ možete promijeniti u „2“ ili „6“. Vrijednost, odnosno broj dobiven na bijeloj kockici, ne smijete mijenjati!

Za promjenu vrijednosti (broja) na dvije plave kockice za +1 ili -1 ili na jednoj plavoj kockici za +2 ili -2 potrebno je u rubrici „Druga šansa“ imati označeno (najmanje) dva polja oznakom „X“.

Nakon što ste bacili kockice, upisali odgovarajući broj oznaka „X“ u „Odbrojavanje“ (vrijednost/broj na bijeloj kockici) te otvorili novi cilj (uzeli pločicu s vrha kupa), procjenjujete hoćete li koristiti „Drugu šansu“ za promjenu vrijednosti na jednoj ili obje plave kockice kako biste ostvarili jedan ili više ciljeva (uključujući i ciljeve otvorene u prethodnim krugovima). Naravno, pod uvjetom da u rubrici „Druga šansa“ imate jednu ili više oznaka „X“ dobivenih u prethodnim krugovima.

Ako među otvorenim ciljevima postoje ciljevi koje možete ostvariti bez korištenja „Druge šanse“, a vidite i mogućnost naknadnog korištenja „Druge šanse“, najprije morate ostvariti ciljeve s vrijednostima dobivenim na kockicama a tek nakon toga možete koristiti i „Drugu šansu“ za ostvarivanje još nekog ili svih preostalih otvorenih ciljeva.

Naravno, „Drugu šansu“ možete i odmah koristiti ako s vrijednostima dobivenim na kockicama ne možete ostvariti niti jedan otvoreni cilj.

U jednom krugu smijete koristiti samo jednu mogućnost promjene vrijednosti na kockici ili kockicama:

- ili +/-1 na 1 kockici,
- ili +/-1 na 2 kockice,
- ili +/-2 na 1 kockici.



- Nakon što ste jednom promijenili vrijednost na kockici ili kockicama i ostvarili jedan ili više ciljeva, **nije dozvoljeno u istom krugu ponovno koristiti „Drugu šansu“** za novu promjenu vrijednosti na kockici i nastavak ostvarivanja preostalih otvorenih ciljeva!
- U aktualnom krugu **smijete koristiti samo ranije ostvarene „Druge šanse“**! Na primjer, ne smijete iskoristiti jednu oznaku „X“ dobivenu u aktualnom krugu za promjenu vrijednosti kockice u tom istom krugu! „Drugu šansu“ dobivenu u aktualnom krugu moći ćete koristiti tek od narednog kruga.
- Nakon što ste u jednom krugu iskoristili određen broj „Druge šanse“ na neki od prije opisanih načina, **odmah i obrišite odgovarajući broj oznaka „X“ u rubrici „Druga šansa“** kako bi se znalo da su iskorišteni i da biste mogli upisivati nove!
- Ako vam je rubrika „Druga šansa“ popunjena od ranije (već imate tri upisane oznake „X“), a u aktualnom krugu ne možete ili ne želite ostvariti niti jedan od otvorenih ciljeva, **ne možete upisati novu, četvrtu oznaku „X“**, odnosno „gubite“ jednu „Drugu šansu“. U jednom krugu možete ili koristiti „Drugu šansu“ ili upisati oznaku „X“ u tu rubriku (ili, naravno, ništa od navedenog nego ostvariti prethodno otvorene ciljeve dobivenim kockicama bez pomoći „Druge šanse“).

„Drugu šansu“ možete koristiti i za brisanje jedne, dvije ili tri oznake „X“ u rubrici „Odbrojavanje“ (ovisno o tome koliko oznaka „X“ imate na raspolaganju u „Druge šanse“ i koliko dostupnih oznaka „X“ želite iskoristiti za ovu mogućnost). Time odgađate kraj igre, odnosno dobivate više vremena za ostvarivanje većeg broja ciljeva! Oznake „X“ u rubrici „Odbrojavanje“ smijete brisati isključivo prije početka novog kruga igre!

KAKO DOBITI „DRUGU ŠANSU“?

U rubriku „Druga šansa“ upisujete odgovarajući broj oznaka „X“ u ovim slučajevima:

- ▶ ako u aktualnom krugu igre ne možete ili ne želite ostvariti niti jedan otvoreni cilj, upišite jednu oznaku „X“;
- ▶ ako u aktualnom krugu igre ostvarite sve ciljeve u jednom od tri sektora održivog razvoja, upišite jednu oznaku „X“;
- ▶ ako pločicu s ciljem 17 odlučite iskoristiti za upis do tri oznake „X“ u „Drugu šansu“.

Igrača ploča prikazuje 16 globalnih ciljeva održivog razvoja koji su podijeljeni u tri sektora („OKOLIŠ“, „DRUŠTVO“ I „GOSPODARSTVO“) te, izdvojeno, cilj 17 „PARTNERSTVOM DO CILJEVA“.

Na kraju kruga tijekom kojeg ste ostvarili sve ciljeve u okviru jednog sektora možete upisati jednu oznaku „X“ u „Drugu šansu“.

Moguće je da ćete u jednom krugu igre ostvariti sve ciljeve u dva sektora održivog razvoja. U tom slučaju u „Drugu šansu“ upišite dvije oznake „X“. „Drugu šansu“ dobivenu na opisani način smijete koristiti tek od narednog kruga!



KAKO KORISTITI PLOČICU S CILJEM 17 „PARTNERSTVOM DO CILJEVA“

Pločica s ciljem 17 pomiješana je s ostalim pločicama i u igri se može pojaviti u bilo kojem trenutku. Jednom kad otvorite taj cilj možete:

- ▶ ili ostvariti taj cilj kao i bilo koji drugi (računanje upotrebom kockica i stavljanjem oznake na igraćoj ploči da je taj cilj ostvaren),
- ▶ ili iskoristiti tu pločicu kao pomoć u igri.

Ako pločicu s ciljem 17 odlučite koristiti kao pomoć u igri, možete ju iskoristiti:

- ▶ ili za upis do tri oznake „X“ u „Drugu šansu“, ovisno o tome koliko imate slobodnih polja za upis oznaka „X“ u toj rubrici,
- ▶ ili za odgađanje kraja igre brisanjem tri oznake „X“ u rubrici „Odbrojanje“, vodeći se pravilom da oznake „X“ u rubrici „Odbrojanje“ smijete brisati isključivo prije početka novog kruga igre (slika ispod).



- ▶ Odluku o tome kako ćete iskoristiti tu pločicu **ne morate donijeti odmah**, u krugu u kojem ste ju dobili (iako smijete i odmah ako tako želite!), **nego bilo kada sve do kraja igre**. Pločica ostaje „otvorena“ sve dok je ne iskoristite na jedan od dva uvedeno spomenuta načina (kao bilo koji drugi cilj ili kao pomoć u igri).
- ▶ Ako pločicu s ciljem 17 odlučite iskoristiti za upis do tri oznake „X“ u rubriku „Druga šansa“, to smijete napraviti **isključivo prije početka novog kruga igre!**
- ▶ S obzirom na **posebnu ulogu koju cilj 17 ima u igri**, ako taj cilj ne možete ili ne želite ostvariti u krugu u kojem ste ga otvorili, nemate pravo na upis oznake „X“ u „Drugu šansu“ kao što je slučaj s ostalih 16 ciljeva.
- ▶ Ako pločicu s ciljem 17 iskoristite kao pomoć u igri, čim to učinite **maknite pločicu iz igre i odložite je u kutiju, a na igraćoj ploči prekrižite cijelu kućicu tog cilja** kao podsjetnik da taj cilj nije ostvaren. Nemojte zaboraviti vratiti tu pločicu u igru prije početka naredne partije!
- ▶ Vaša pobjeda u igri bit će potpuna samo ako ostvarite i cilj 17 i svih ostalih 16 ciljeva!

„DRUGA ŠANSA“

Iskoristi i obriši 1 „X“	<ul style="list-style-type: none"> ➤ +/- 1 na jednoj plavoj kockici ili ➤ Obriši 1 oznaku „X“ u „Odbrojavanju“ prije početka novog kruga
Iskoristi i obriši 2 „X“	<ul style="list-style-type: none"> ➤ +/- 1 na dvije plave kockice ili ➤ +/- 2 na jednoj plavoj kockici ili ➤ Obriši 2 oznake „X“ u „Odbrojavanju“ prije početka novog kruga
Iskoristi i obriši 3 „X“	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Obriši 3 oznake „X“ u „Odbrojavanju“ prije početka novog kruga

PLOČICA S CILJEM 17

➤ Ostvari cilj	➤ Označi na igračkoj ploči da je cilj ostvaren
➤ Iskoristi pločicu kao pomoć u igri i:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Upiši do tri oznake „X“ u „Drugu šansu“ prije početka novog kruga ili ➤ Obriši 3 oznake „X“ u „Odbrojavanju“ prije početka novog kruga



KRAJ IGRE

Igra može završiti na tri načina:

- ili **(1)** kada ostvarite (označite) svih 17 ciljeva na igračkoj ploči,
- ili **(2)** kada ispunite sva polja u rubrici „Odbrojavanje“ oznakama „X“,
- ili **(3)** kada uzmete posljednju pločicu i time otvorite posljednji cilj.

(1) U trenutku kada ste ostvarili svih 17 ciljeva igra završava, a vi ste apsolutni pobjednici! Igra završava i ako ste ostvarili 16 ciljeva, a cilj 17 ste prethodno iskoristili kao pomoć u igri. I u tom slučaju ste pobjednici! Ne apsolutni, ali ipak ste pobjednici!

(2) U trenutku kada ste upisali oznaku „X“ u posljednje slobodno polje u rubrici „Odbrojavanje“, više ne smijete brisati oznake u toj rubrici niti koristeći „Drugu šansu“ niti pločicu s ciljem 17. Preostalo vam je da odigrate taj krug igre do kraja i pokušate s dobivenim kockicama i „Drugom šansom“ (ako imate neiskorištenih oznaka „X“) ostvariti što više otvorenih ciljeva (uključujući i cilj koji ste u tom krugu otvorili) nakon čega igra završava!

(3) Kada ste otvorili posljednji cilj, najprije odigrajte taj krug do kraja a zatim imate pravo odigrati još jedan cijeli krug nakon čega igra završava! (Naravno, pod uvjetom da u tom istom potezu niste došli i do kraja „Odbrojavanja“. Ako jeste, primjenjuje se pravilo o završetku igre pod brojem (2).

Na kraju igre upišite broj bodova (broj ostvarenih ciljeva) na igračkoj ploči i usporedite vaš rezultat s bodovnom ljestvicom!

BODOVNA LJESTVICA

- **17 bodova** - To je to! Potpuna i čista pobjeda! Čestitamo!
- **16 bodova** - Svaka čast! Bili ste nadomak potpune pobjede!
- **13 do 15 bodova** - Uz ovakvu igru i igrače, svijet ipak ima šansu!
- **10 do 13 bodova** - Ok, nije loše... Dajte si još jednu šansu!
- **9 ili manje bodova** - Hm, nešto nije štimalo... Pokušajte ponovno!



VARIJANTE

Ako vam je osnovna verzija igre prelaka, preteška ili vam dosadi, isprobajte neku od sljedećih varijanti, a možete ih i kombinirati!

„POD PRITISKOM VREMENA“



Igru igrate po istim pravilima, ali prethodno opisanim načinima završetka igre (vidi „Kraj igre“) dodajete još jedan način:

- ili **(4)** istekom vremena. Postavite štopericu (na primjer, na pametnome telefonu) na 8 minuta i u trenutku isteka vremena, igra završava a vi pristupate utvrđivanju rezultata!

Ovisno o dobi i matematičkim vještinama igrača, vrijeme igranja se dogovorno, na početku igre, može skratiti (na primjer, na 6 minuta) ili produžiti (na primjer, na 10 minuta).

„UTAKMICA“



Za igranje ove varijante bit će vam potrebna dva ili više primjeraka igre. Igru igrate po istim pravilima, ali natjecateljski, igrač protiv igrača (ili grupa igrača protiv grupe igrača).

Broj igrača nije ograničen nego će ovisiti o broju dostupnih primjeraka igre.

Po završetku igre utvrđuje se pobjednik, a pobjednik je igrač s najviše ostvarenih bodova.

Ako su dva ili više igrača ostvarila isti broj bodova, pobjedu odnosi igrač s više neiskorištenih oznaka „X“ u „Drugoj šansi“. Ako se ni tako ne može odrediti pobjednik, igrači dijele pobjedu.

„TURNIR“



Za igranje ove varijante bit će vam potrebna dva ili više primjeraka igre.

Igru igrate po istim pravilima, ali natjecateljski, igrač protiv igrača (ili grupa igrača protiv grupe igrača).

Broj igrača nije ograničen nego će ovisiti o broju dostupnih primjeraka igre.

Na „Turniru“ se igraju tri partije i vodi se evidencija o rezultatima svake partije.

Po završetku posljednje partije, pristupa se zbrajanju bodova (vidi Bodovanje na „Turniru“) sve 3 partije i određivanju pobjednika „Turnira“, a pobjednik je igrač s najviše ostvarenih bodova.

Ako su dva ili više igrača ostvarila isti broj bodova, pobjedu odnosi igrač s više neiskorištenih oznaka „X“ u „Drugoj šansi“ u posljednjoj partiji „Turnira“.

Ako se ni tako ne može odrediti pobjednik, igrači dijele pobjedu.

U natjecateljskoj varijanti igre u kojoj igraju dvije ili više grupa igrača razmislite o podijeli uloga unutar grupe! Posebno ako igrate varijantu „Turnir“ u kombinaciji s varijantom „Pod pritiskom vremena“!

Bodovanje na „Turniru“

- Svaki ostvareni cilj - 1 bod
- Ostvareno svih 17 ciljeva - 2 dodatna boda
- Ostvareno 16 ciljeva - 1 dodatan bod

IMPRESSUM

- Izdavač: Udruga za razvoj civilnog društva SMART
- Autori igre: Igor Bajok i Tamara Fabac
- Ilustracije, grafički dizajn i priprema za tisak: Fritula vl. Maja Benčić
- Ilustracije globalnih ciljeva održivog razvoja preuzete na: www.globalgoals.org/resources
- Tisak: ACT Printlab d.o.o.
- Lektura: Sanja Bezjak
- Mentorska podrška: Sandro Blasich
- Tehnička podrška: Martina Bukovac
- Naklada: 400 komada
- Godina prvog izdanja: 2020.

Autori posebnu zahvalu za igranje i testiranje igre upućuju učenicama i učenicima Prve riječke hrvatske gimnazije i Srednje škole Ambroza Haračića te kolegicama i kolegama iz Udruge SMART i partnerskih organizacija. Na ukupnoj podršci u procesu osmišljavanja, dizajna i izrade igre autori se posebno zahvaljuju Maji, Andrei, Sanji, Sandru, Martini, Crnom, Sandri, Sabini i Davoru, Siniši i Nini.

KAKO DO IGRE?

Ova društvena igra neće biti dostupna u slobodnoj prodaji. Igra se može pronaći i igrati u narodnim knjižnicama te u udrugama koje se bave promicanjem društvenih igara te organiziraju igranje društvenih igara u svojim lokalnim zajednicama. Svi zainteresirani mogu i sami izraditi svoj primjerak igre u „uradi sam“ formatu.

Na stranici facebook.com/igrazadnjasansa dostupni su:

- popis ustanova i organizacija u kojima se mogu pronaći primjerci igre te
- sve datoteke potrebne za izradu igre u „uradi sam“ formatu.

Na istoj stranici moguće je i postavljati pitanja u vezi igre, davati prijedloge, komentare i kritike.

O PROJEKTU „NOVA PRAVILA IGRE“

Društvena igra „Zadnja šansa“ izrađena je u okviru projekta „Nova pravila igre“ kojeg provode Udruga za razvoj civilnog društva SMART, kao nositelj, i partnerske organizacije Udruga Delta, Centar za kulturu dijaloga, Društvo „Naša djeca“ grada Gospića, Gradska knjižnica Rijeka, Srednja škola Ambroza Haračića, Osnovna škola Nikola Tesla i Grad Rijeka.

Projekt je usmjeren razvoju novih pristupa učenju, poučavanju i promociji održivog razvoja te aktivnog sudjelovanja djece i mladih utemeljenih na partnerstvu organizacija civilnog društva, škola i lokalne zajednice.

Projekt se provodi u okviru Švicarsko-hrvatskog programa suradnje.

Program sufinancira Ured za udruge Vlade Republike Hrvatske.

Stajališta izražena u ovoj društvenoj igri isključiva su odgovornost Udruge za razvoj civilnog društva SMART i ne odražavaju nužno stajalište Ureda za udruge Vlade Republike Hrvatske.

PRAVILA (UVJETI) KORIŠTENJA

Igra je objavljena pod licencom Creative Commons Imenovanje-Nekomercijalno-Dijeli pod istim uvjetima 4.0 međunarodna: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.

Slobodno možete:

- **Dijeliti dalje** — možete umnažati i redistribuirati materijal u bilo kojem mediju ili formatu
- **Stvarati prerade** — možete remiksirati, mijenjati i prerađivati djelo

Pod sljedećim uvjetima:

- **Imenovanje** — Morate adekvatno navesti autora, uvrstiti link na licencu i naznačiti eventualne izmjene. Možete to učiniti na bilo koji razuman način, ali ne smijete sugerirati da davatelj licence izravno podupire Vas ili Vaše korištenje djela.
- **Nekomercijalno** — Ne smijete koristiti materijal u komercijalne svrhe.
- **Dijeli pod istim uvjetima** — Ako remiksirate, mijenjate ili prerađujete materijal, Vaše prerade morate distribuirati pod istom licencom pod kojom je bio izvor.
- **Bez daljnjih ograničenja** — Ne smijete dodavati pravne uvjete ili tehnološke mjere zaštite koji će druge pravno ograničiti da čine ono što im licenca dopušta.



facebook.com/igrazadnjasansa



UPOZORENJE!

Nije pogodno za djecu mlađu od tri godine. Mali dijelovi. Opasnost od gušenja. Neki materijali su blago zapaljivi – ne smiju se dovoditi u dodir s otvorenim plamenom.



SKRAĆENI PRIKAZ OSNOVNIH PRAVILA IGRE

TIJEK IGRE

1. Bacite sve tri kockice.
2. U „Odbrojanju“ prekrižite onoliko polja koliko pokazuje broj na bijeloj kockici.
3. Uzmite prvu dostupnu pločicu s nazivom globalnog cilja, utvrdite broj cilja i gdje se nalazi na igraćoj ploči. Time je cilj otvoren.
4. a) Ako možete i želite, ostvarite taj ili druge prethodno otvorene ciljeve: osnovnim računskim operacijama i upotrebom najmanje dvije kockice pokušajte dobiti jedan ili više brojeva otvorenih ciljeva. Na ploči označite oznakom „X“ ostvarene ciljeve. Svaki ostvareni cilj nosi jedan bod.



b) Ako ne možete ili ne želite ostvariti niti jedan otvoreni cilj prekrižite jedno polje u „Drugoj šansi“. Neostvarene otvorene ciljeve možete ostvariti u narednim krugovima igre.

„DRUGU ŠANSU“ MOŽETE KORISTITI:

- ili za promjenu vrijednosti (brojeva) na plavim kockicama:
 - ili +/-1 na 1 kockici (iskoristi i obriši 1 oznaku „X“)
 - ili +/-1 na 2 kockice (iskoristi i obriši 2 oznake „X“)
 - ili +/-2 na 1 kockici (iskoristi i obriši 2 oznake „X“)
- ili za brisanje 1, 2 ili 3 ranije upisane oznake „X“ u rubrici „Odbrojanje“ prije početka novog kruga



U „DRUGU ŠANSU“ UPISUJETE OZNAKU „X“ AKO:

- u aktualnom krugu igre ne možete ili ne želite ostvariti niti jedan otvoreni cilj
- u aktualnom krugu igre ostvarite sve ciljeve u nekom sektoru održivog razvoja
- ako pločicu s ciljem 17 odlučite iskoristiti za upis do tri oznake „X“ u „Drugu šansu“

OD TRENUTKA KAD STE IZVUKLI PLOČICU S CILJEM 17 „PARTNERSTVOM DO CILJEVA“ PA SVE DO KRAJA IGRE MOŽETE:

- ili ostvariti taj cilj kao i bilo koji drugi
- ili iskoristiti tu pločicu kao pomoć u igri:
 - ili za upis do tri oznake „X“ u „Drugu šansu“ prije početka novog kruga
 - ili za brisanje tri oznake „X“ u „Odbrojanju“ prije početka novog kruga



IGRA ZAVRŠAVA:

- ili (1) kada ostvarite (označite) svih 17 ciljeva na igraćoj ploči
- ili (2) kada ispunite sva polja u rubrici „Odbrojanje“ oznakama „X“
- ili (3) kada uzmete posljednju pločicu i time otvorite posljednji cilj

BODOVNA LJESTVICA:

- 17 bodova - To je to! Potpuna i čista pobjeda! Čestitamo!
- 16 bodova - Svaka čast! Bili ste nadomak potpune pobjede!
- 13 do 15 bodova - Uz ovakvu igru i igrače, svijet ipak ima šansu!
- 10 do 13 bodova - Ok, nije loše... Dajte si još jednu šansu!
- 9 ili manje bodova - Hm, nešto nije štimalo... Pokušajte ponovno!

