

## **INSTRUKCJA**

Gra jest przeznaczona dla osób (raczej) dorosłych. Jej celem jest zebranie 5 punktów oraz dyskusja na mniej lub bardziej poważne tematy.

## **PRZYGOTOWANIE**

Usiądźcie w kręgu w grupie od 4 do 15 osób. Rozdajcie każdej z nich po 2 karty do głosowania („A” i „B”) i ustalcie w dowolny sposób, kto z Was rozpocznie zabawę.

## **ROZGRYWKA**

W swojej turze ciągniesz kartę dylematu i czytasz ją na głos. Starasz się przewidzieć, jak zagłosuje większość osób w grupie, i kładziesz zakrytą kartę „A” albo „B” przed sobą.

Po krótkiej dyskusji przychodzi czas na głosowanie. Na „trzy-cztery” wszyscy pokazują swoje głosy. Jeśli dobrze przewidzisz głos większości – dostajesz 1 punkt. W przypadku remisu Twój głos jest decydujący. Następnie osoba po Twojej lewej zaczyna swoją turę. Kontynuujecie, aż ktoś uzyska 5 punktów.

## ZASADY OPCJONALNE

**Tryby gry.** Przed pociągnięciem karty dylematu ciągniecie kartę trybu gry, która ustala zasady punktacji na tę turę.

**Moralny kompas.** Jedna osoba otrzymuje kartę *Moralny kompas*, która sprawia, że jej głos liczy się podwójnie. Na koniec tury przekazuje ją osobie po swojej prawej stronie.

Autorzy: Nicholas Stewart, William Hall, Lucas Stewart,  
Ryan Smith

Wydanie I

Koordynatorka projektu: Beata Smugaj

Oprawa graficzna:

Martyna Szczykutowicz i Łukasz S. Kowal

Redakcja: Beata Smugaj, Jacek Gołębiowski

Korekta: zespół Rebel

Specjalne podziękowania dla: Magdaleny Stępień  
oraz Angeliki i Mariusza Sęków.