**ПОЛОЖЕНИЕ**

**о проведении серии турниров по настольной образовательной игре**

**«Terra. Democratia. Земля Демократии»**

**для обучающихся учреждений среднего профессионального образования Ростовской области**

**1. Общие положения**

1.1. Настоящее Положение о проведении серии турниров по настольной образовательной игре «Terra Democratia.Земля Демократии» для обучающихся учреждений среднего профессионального образования Ростовской области в 2024 году (далее – Положение) определяет цели мероприятия, правила проведения турнира (в том числе по каждому этапу), требования к участникам, критерии отбора игроков, форму заявки на участие, контактные данные координатора и помощника/помощников координатора и другие необходимые условия.

1.2. Общее руководство по организации и проведению серии турниров по настольной образовательной игре «Terra Democratia.Земля Демократии» для обучающихся учреждений среднего профессионального образования Ростовской области в 2024 году (далее – Турнира) осуществляет Избирательная комиссия Ростовской области. Проведение Турнира направлено на реализацию мероприятий «Комплекса мер по повышению правовой культуры избирателей (участников референдума) и обучению организаторов выборов и референдумов в Ростовской области на 2022-2026 годы».

1.3. Положения учитывает предпочтения и мотивационные факторы соответствующей электоральной группы - обучающихся учреждений среднего профессионального образования Ростовской области.

**2. Цели Турнира**

2.1. Целями проведения Турнира являются:

- повышение уровня электорально-правовой культуры и политической грамотности молодых избирателей и потенциальных электоральных групп;

- формирование неформальных коммуникативных сообществ, ориентированных на позитивное и осмысленное отношение к институту выборов;

- стимулирование роста интереса молодых избирателей к участию в общественно-политической жизни.

**3. Требования к участникам Турнира, критерии отбора игроков**

3.1. К участию в Турнире приглашаются обучающиеся по образовательным программам среднего профессионального образования (далее – обучающиеся СПО) Ростовской области в возрасте от 17 до 23 лет (включительно), которые смогут принять очное участие в одной из 8-ми отборочных игр Турнира, а также в финале Турнира (при победе на отборочной игре).

3.2. Для регистрации в качестве участника турнира в обязательном порядке необходимо заполнить электронную форму заявки по ссылке: <https://forms.yandex.ru/u/66cceaec2530c24ea189e2dc/> в срок до 18.00 мск в день, предшествующий дню проведения самой отборочной игры. Прием заявок может быть продлен либо завершен ранее по решению организаторов Турнира.

3.3. Для участия в Турнире игрок обязан указать фамилию, имя, отчество полностью; актуальный номер мобильного телефона для связи в мессенджерах WhatsApp или Telegram; а также место учебы. Отсутствие одного из указанных требований может повлечь исключение игрока из состава участников Турнира.

3.4. Один человек может стать участником только одной из восьми отборочных игр Турнира. При повторной регистрации на последующую отборочную игру участник предыдущей отборочной игры может быть исключен из состава участников данной игры Турнира.

3.5. При отказе или невозможности очного участия игрока-победителя отборочной игры Турнира в финале Турнира, данное право передается следующему игроку, набравшее необходимое количество баллов.

**4. Прорядок проведения Турнира**

4.1. Серия турниров состоит из следующих этапов:

- 8 (восемь) отборочных турниров (игр);

- 1 (одного) финального турнира (игры).

4.2. ***Каждый отборочный турнир*** проходит в два раунда:

4.2.1. Первый раунд – в каждой отборочной игре участвует 8 игровых столов по 6 человек за каждым. По итогам первого раунда определяется по 2 игрока за каждым игровым столом, набравших наибольшее количество баллов, для участия в следующем раунде.

4.2.2. Второй раунд – вышедшие во 2-й раунд 16 игроков объединяются в четыре новые команды по 4 человека в каждой. По итогам второго раунда игры определяется по 1 игроку-победителю, набравшему наибольшее количество баллов за каждым игровым столом, которые выходят в финальный турнир. Баллы игры первого раунда во втором туре не учитываются.

4.3. ***В финальном турнире*** участвуют по 4 представителя-победителя каждого отборочного этапа. Финальный турнир проходит в 3 раунда:

4.3.1. Первый раунд - 32 игрока распределяются на 8 игровых столов по 4 человека в каждой. По итогам первого раунда определяется по 2 игрока за каждым игровым столом, набравших наибольшее количество баллов, для участия в следующем раунде.

4.3.2. Второй раунд – 16 игроков распределяются на 4 игровых стола по 4 игрока за каждым. По итогам второй игры определяется по 1 победителю от каждого игрового стола. Баллы игры первого раунда во втором туре не учитываются.

4.3.3. Третий раунд – 4 финалиста играют за одним столом. Победителем турнира признается игрок, набравший наибольшее количество баллов в финальном раунде. Остальные трое игроков признаются финалистами Турнира. Баллы игры второго раунда в третьем туре не учитываются.

4.4. Турнир включают в себя следующие периоды проведения:

- регистрация игроков (предварительный этап) – с 24 сентября 2024 года;

- восемь отборочных игр – с 08 октября 2024 года;

- финальная игра – с 01 ноября 2024 года.

Точные даты, а также место проведения отборочных игр будут доступны по ссылке: <https://forms.yandex.ru/u/66cceaec2530c24ea189e2dc/>

Для вышедших в финальную игру участников команд, место, дата и время проведения игры будет сообщено дополнительно через мессенджерах WhatsApp или Telegram. Финальная игра пройдет в Ростове-на-Дону.

1. **Правила проведения Турнира**
   1. Каждый игрок играет сам за себя.
   2. Распределение игроков за столами проводить Организатор Турнира.

5.3. Во время проведения турнира на столах находится игровой комплект, за каждым столом может находиться от четырех до шести игроков. За каждой отборочной игрой наблюдают два модератора, за финальной игрой – восемь модераторов, которые следят за соблюдением правил игры, а также помогают в решении вопросов, которые возникают у игроков.

5.4. Если после голосования (3 этап игры) лидирующих игроков окажется несколько, то объявляется второй тур голосования, в ходе которого кандидаты с наибольшим рейтингом получают по одному дополнительному ходу, и затем этап голосования повторяется (согласно Правилам игры). Данные действия могут повторяться, пока не будет избран один победитель Турнира.

5.5. Подробное описание правил игры «Terra Democratia. Земля Демократии» и регламент Турнир в Приложении № 2 к настоящему Положению.

5.6. При проведении турнира все участники обязуются соблюдать общепринятые нормы поведения и правила вежливости, а также правила игры «Terra Democratia. Земля Демократии».

5.7. При несоблюдении Положения о проведении Турнира участник отстраняется от дальнейшего участия в Турнире. Его победа может быть передана следующего игроку, набравшему необходимое количество баллов.

**6. Ведущие и модераторы Турнира**

6.1. Проведение всех раундов Турнира осуществляет ведущий и модераторы игры.

6.2. Ведущий проводит представление команд, игроков (во время награждения), ведет игры, озвучивает результаты раундов Турнира.

6.3. Модераторы игры следят за действиями игроков, объясняют, наблюдают за соблюдением правил игры, фиксируют данные о победителях раундов. Модераторы обязаны носить на игре промоформу.

6.4. Модераторы в обязательном порядке участвуют в специализированном обучающем тренинге модераторов. Не прошедшие тренинг модераторы к играм на Турнир не допускаются.

**7. Подведение итогов Турнира**

7.1. Все участники отборочных игр Турнира награждаются сертификатами участников и памятными сувенирами, включающими брендированную футболку,

7.2. Победители каждого из 8 отборочных турниров (4 победителя на каждом отборочном турнире) в торжественной обстановке награждаются дипломами победителя отборочной игры турнира, а также одинаковыми наборами памятных сувениров, включающих брендированные пакет, картхолдер, обложку на паспорт, бутылку для воды.

7.3. Все участники финального турнира награждаются дипломами участника финала турнира, а также одинаковыми наборами памятных сувениров, включающих брендированные пакет, блокнот, ручку, худи.

7.4. Финалисты финального турнира (3 финалиста) в рамках торжественной церемонии награждаются дипломами финалиста турнира, а также одинаковыми наборами памятных сувениров, включающих брендированные свитшот и рюкзак.

7.5. Победитель финального турнира (1 победитель) в рамках торжественной церемонии награждается дипломом победителя турнира, а также ценным призом от Избирательной комиссии Ростовской области.

**Контактные данные координатора и помощника/помощников координатора.**

Координатор - Отрокова Олеся Александровна, контактный номер телефона – 89185984101 (WhatsApp, Telegram).

Помощник координатора - Яковлев Виктор Александрович, контактный номер телефона – 89951807601.

Приложение № 1

к ПОЛОЖЕНИЮ

о проведении серии турниров по настольной образовательной игре

«Terra. Democratia. Земля Демократии»

для обучающихся учреждений среднего профессионального образования

Ростовской области

**Форма заявки на участие в турнире по настольной образовательной игре**

«**Terra Democratia.Земля Демократии» в 2024 году**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | ФИО игрока (полностью) | Контактный телефон | Место учебы |
| 1. |  |  |  |

С Положением о проведении серии турниров по настольной образовательной игре «Terra. Democratia. Земля Демократии» для обучающихся учреждений среднего профессионального образования Ростовской области ознакомлен и согласен. Как участник не возражаю против размещения фото и видеоматериалов с моим участием в рамках Турнира на безвозмездной основе в сети Интернет, использования их в теле- и радиопередачах и на наружных рекламных носителях на территории Российской Федерации, а также публикаций в печатных средствах массовой информации, в том числе посвященных Турниру, в некоммерческих целях.

В соответствии с Федеральным законом Российской Федерации от 27 июля 2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных» даю согласие Избирательной комиссии Ростовской области в течение 15 лет использовать мои вышеперечисленные персональные данные для составления списков участников Турнира, опубликования списков на сайте, создания и отправки наградных документов, рассылки информационных материалов, использования в печатных презентационных/методических материалах, предоставления в государственные органы власти, для расчета статистики участия в Турнире, организации участия в выставках и социальных рекламных кампаниях.

Согласен \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

подпись

Приложение № 2

к ПОЛОЖЕНИЮ

о проведении серии турниров по настольной образовательной игре

«Terra. Democratia. Земля Демократии»

для обучающихся учреждений среднего профессионального образования

Ростовской области

**Правила настольной образовательной игры**

**«Terra Democratia. Земля Демократии»**

Цель игры — набрать наибольшее количество очков рейтинга, победить на выборах и стать президентом государства ПОЛИС.

Подготовка к игре

Перед началом игры перетасовываются карточки с вопросами, карточки АРГУМЕНТ и карточки СОБЫТИЯ и выкладываются на указанные места на игровом поле.

Карточки с вопросами (60 штук) кладутся той стороной вверх, на которой напечатан вопрос.

Карточки АРГУМЕНТ (18 штук) и карточки СОБЫТИЯ (6 штук) кладутся рубашкой вверх.

Фишка учета времени ставится на календарь на ячейку Начало.

Начало игры

В начале игры каждый игрок должен выбрать свой образ, программу, с которой он выходит на выборы, и тип выдвижения.

Для этого в игре есть 12 карточек ОБРАЗ, 6 карточек ПРОГРАММА и 18 карточек ТИП ВЫДВИЖЕНИЯ.

Для удобства в игре также есть 6 карточек кандидатов разных цветов. Каждый игрок выбирает одну карточку кандидата того цвета, который ему больше нравится, и выкладывает на нее выбранные карточки ОБРАЗА, ПРОГРАММЫ и ТИПА ВЫДВИЖЕНИЯ. Также он выкладывает на нее карточки АРГУМЕНТ. Количество карточек АРГУМЕНТ, которые игрок может взять из колоды, зависит от выбранного им ТИПА ВЫДВИЖЕНИЯ.

В соответствии с цветом карточки кандидата каждый игрок берет маркер и ставит его на шкале рейтинга в зависимости от выбранного ТИПА ВЫДВИЖЕНИЯ.

Образы

В игре есть 6 карточек с женскими образами и 6 карточек с мужскими образами. Образ — важная составляющая, он поможет сформировать об игроке первое впечатление. Игрок выбирает себе тот образ, который считает наиболее привлекательным. Это также отразит его целевой электорат.

Программа

Программа — это генеральный план кандидата на период избрания. Она отвечает на основной вопрос: как правительство будет действовать под руководством игрока, если он станет президентом. Держите программу в голове во время своей предвыборной кампании, чтобы убедить электорат в достоинствах своего курса и тех преимуществах, которые получат избиратели, если вы станете президентом.

Важным качеством для политика является его способность находить контакт со своими оппонентами и договариваться с ними, а также способность отстаивать свои позиции и свою программу. Эти качества особенно проявляются во время публичных дебатов. Поэтому игроку необходимо выбрать ту программу, которая близка ему по духу и которую ему будет легко отстаивать.

На этапе голосования то, как кандидат проявлял себя во время дебатов, может в конечном счете оказаться решающим фактором, который определит победителя.

Тип выдвижения

Чтобы принять участие в выборах, кандидаты сначала должны пройти регистрацию в избирательной комиссии. От выбранного игроком типа выдвижения будут зависеть условия регистрации и возможность использовать специальные действия (описаны в пункте «Действия игроков») во время предвыборной гонки.

Условия регистрации для разных типов выдвижения

* Если игрок выдвигается **от парламентской партии**, его поддержка среди избирателей гарантируется парламентским статусом партии. Такие кандидаты на старте получают +2 очка рейтинга, но не получают ни одной карточки АРГУМЕНТ. Этот тип выдвижения гарантирует допуск к участию в выборах независимо от того, какой рейтинг будет у игрока в день регистрации.
* Если игрок **самовыдвиженец**, он сперва должен заручиться поддержкой избирателей. На старте у него рейтинг 0 и 2 карточки АРГУМЕНТ. Для регистрации ему необходимо набрать минимум 2 очка рейтинга к дню регистрации.
* Если игрок выдвигается **от малой партии,** его поддержка избирателей шире, чем у самовыдвиженца, но более узконаправленная, чем у парламентской партии. Он получает на старте 1 очко рейтинга и 1 карточку АРГУМЕНТ. Для регистрации ему также необходимо набрать минимум 2 очка рейтинга.

Ход игры

Когда все игроки выбрали образ, программу, тип выдвижения, получили свои карточки АРГУМЕНТ и выставили значения рейтинга на шкале, они при помощи игральной кости определяют, кто начнет игру, и далее ходят друг за другом по часовой стрелке от того игрока, которому выпало начать игру.

На каждом своем ходу (и на этапе регистрации, и на этапе предвыборной гонки) каждый игрок выполняет три шага.

Шаг 1. Передвигает фишку времени на одну ячейку.

Шаг 2. Бросает игральную кость и в соответствии с выпавшим значением выполняет действие, которое указано в таблице ситуаций на игровом поле (эта таблица для удобства, также указана на карточке кандидата)

Шаг 3. Выбирает одно из действий: работа с населением, работа над своей программой или участие в дебатах.

После выполнения этих трех шагов, ход переходит к следующему игроку.

Этапы игры

Фишка времени на календаре поля символизирует оставшееся до выборов время. Игра условно делится на три этапа.

1-й этап. Регистрация кандидатов

Чтобы принять участие в выборах, игроки должны пройти избирательный фильтр — систему, которая должна отобрать достойных кандидатов. Условия регистрации зависят от типа выдвижения.

Кроме кандидатов от парламентской партии, от всех игроков требуется набрать к дню регистрации минимум 2 очка рейтинга.

Игроки, не сумевшие выполнить это условие, выбывают из предвыборной гонки. При желании они могут участвовать на этапе выборов и отдать свой голос за одного из оставшихся игроков на последнем этапе.

Порядок регистрации прост. Когда фишка времени оказывается на дне регистрации (6-й день), игрок, который переставил фишку времени на этот день, сначала выполняет все действия своего хода, и затем игроки смотрят, сколько очков рейтинга у каждого из игроков. Те, кто не сумел набрать необходимое количество очков рейтинга, снимают свой маркер со шкалы рейтинга и выбывают из предвыборной гонки.

2-й этап. Предвыборная гонка

После регистрации начинается марафон, в течение которого главная цель игроков - набрать как можно больше очков рейтинга и оказаться среди фаворитов предвыборной гонки.

Необходимо помнить, что победителя определяют только выборы, а рейтинг может измениться в последнюю минуту.

3-й этап. Голосование

На последнем этапе, когда фишка времени оказывается на ячейке выборы, 31-й день, игра останавливается и проводится голосование.

Для голосования в игре есть 36 карточек с одинаковой рубашкой, по 6 карточек одного цвета на обороте.

В зависимости от того, сколько игроков участвовали в игре и какого цвета у них были карточки кандидатов, каждому игроку выдается соответствующее количество карточек для голосования. Например, если в игре участвовали 4 игрока и цвета их карточек были красный, синий, зеленый, желтый, то каждому игроку выдается 4 карточки для голосования. Они будут соответственно красного, синего, зеленого и желтого цветов.

Лучше проводить тайное голосование. Каждый игрок может отдать только один голос (одну карточку) за одного из игроков. Он может проголосовать и сам за себя.

Голосуя, игроки выкладывают только одну карточку рубашкой вверх. Далее карточки перемешиваются и потом переворачиваются.

За каждый полученный голос игрок передвигает свой маркер на одну ячейку на шкале рейтинга.

Игрок, набравший наибольшее значение, объявляется победителем.

Голосовать могут и игроки, выбывшие из игры на этапе регистрации.

Второй тур

Может случиться, что лидирующих игроков окажется несколько. В этом случае объявляется второй тур. Кандидаты с наибольшим рейтингом получают по одному дополнительному ходу и затем этап голосования повторяется.

Таблица ситуаций

Ситуации представляют собой информационное поле, которое окружает выборы. Игрок может повлиять на некоторые, но другие могут не зависеть от него или касаться только его соперников.

Чтобы определить ситуацию, игрок бросает игральную кость. Он сверяет значение с приведенной на игровом поле таблицей и далее выполняет указанные условия.

1. Проверка! Игрок должен ответь на вопрос. Если игрок отвечает на вопрос правильно, то он выполняет свои дальнейшие действия на этом ходу. Если ответ неверный, то он лишается этой возможности и ход переходит к следующему игроку.
2. Успех! Игрок должен ответить на вопрос. +1 очко рейтинга за правильный ответ.
3. Возможность! Игрок должен ответить на вопрос. +1 карточка АРГУМЕНТ за правильный ответ.
4. Интервью! Игрок должен ответить на вопрос. -1 очко рейтинга за неправильный ответ.
5. Журналистское расследование! Игрок должен ответить на вопрос. -1 карточка АРГУМЕНТ за неправильный ответ.
6. Событие! Достаньте карточку из соответствующей колоды, прочтите ее другим игрокам и выполните указанное действие (см. карточки СОБЫТИЕ).

Примечания:

рейтинг игрока не может опускаться ниже нуля. Если по ситуации игрок должен потерять 1 очко рейтинга, а у него рейтинг равен нулю, то его рейтинг не изменяется;

если у игрока нет карточек АРГУМЕНТ, а по ситуации он должен отдать карточку АРГУМЕНТ, то игрок ничего не отдает.

Действия игроков

На третьем шаге игрок должен выбрать и выполнить одно из следующих действий:

* работать с населением, приносит **1 очко рейтинга**;
* работать над своей программой, приносит **1 карточку АРГУМЕНТ**;
* участвовать в **дебатах** (см. пункт «Дебаты»);
* выполнить специальное действие\* (возможно только на этапе предвыборной гонки)

*\**Оно может быть выполнено на своем ходу вместо обычного и в трудной ситуации позволяет мобилизовать свои резервы.

* В случае если кандидат от парламентской партии имеет наименьший рейтинг среди всех игроков, он может привлечь резервы своей партии и получить **2 очка рейтинга.**
* Если у самовыдвиженца нет ни одной карточки АРГУМЕНТ, он может получить поддержку своих сторонников и получить **2 карточки АРГУМЕНТ**.
* Кандидат от малой партии может пожертвовать карточку АРГУМЕНТ, чтобы получить **2 очка рейтинга**.

Самый простой способ набрать рейтинг — работать с населением и проводить агитацию. Но, оказавшись в фаворитах предвыборной гонки, оппоненты попытаются ослабить вас критикой. Работа над собой поможет выработать аргументы для защиты от таких выпадов, но потребует ресурсов, которые могли бы пойти на агитацию. Впрочем, не стесняйтесь и сами вызывать соперников на дебаты. Именно в ходе публичного обсуждения могут быть найдены пути решения актуальных задач. В конечном итоге главный ваш приоритет — благополучие избирателей.

Дебаты

Дебаты представляют собой живую конкуренцию политических сил не только в СМИ, но и эффективность подходов разных кандидатов на практике. Ослабить позиции соперников и удержать лидирующие позиции помогут карточки АРГУМЕНТ.

Чтобы вызвать оппонента на дебаты, у вас должна быть на руках минимум одна карточка АРГУМЕНТ. Но вы можете вызвать на дебаты любого игрока, даже того, у которого нет карточек АРГУМЕНТ.

Правила дебатов просты. Игроки по очереди бросают игральную кость и прибавляют к результату броска значение, равное количеству карточек АРГУМЕНТ, которые у них есть на руках. Тот, чья сумма окажется больше, побеждает. Если значения совпали, игроки повторяют броски до тех пор, пока не определится победитель. По завершении дебатов оба участника теряют по одной карточке АРГУМЕНТ — в следующий раз избиратели захотят узнать что-нибудь новое. Победитель получает 2 очка рейтинга, проигравший теряет 1 очко рейтинга.

Подсказка: х*орошим тоном считается перед броском ответить на вопрос,* **почему победить должны именно вы***. Карточки АРГУМЕНТ помогут вам в этом. Результат на игральной кости подскажет, удалось ли убедить избирателей. Юмор всегда приветствуется, но никогда не унижайте своих оппонентов.*

Примечания:

рейтинг игрока не может опускаться ниже нуля. Если по ситуации игрок должен потерять 1 очко рейтинга, а у него рейтинг равен нулю, то его рейтинг не изменяется;

если у игрока нет карточек АРГУМЕНТ, а по ситуации он должен отдать карточку АРГУМЕНТ, то игрок ничего не отдает.

Игровые карточки

Здесь перечислены и описаны карточки, которые могут выпасть во время игры.

**Карточки с вопросами**  
Политики — это эксперты в своей области. Вопросы, с которыми они столкнутся, потребуют от них незаурядной эрудиции. Карточки вопросов в игре призваны продемонстрировать важность таких знаний. Они представляют собой вопрос с вариантами ответов, из которых требуется выбрать один. Правильный ответ с небольшой справкой приведен на обратной стороне. Вопросы выпадают во время событий. Успешный ответ поможет завладеть преимуществом или избежать неприятностей.

**Карточки СОБЫТИЕ**  
Порой случаются события, не зависящие от воли человека, с которыми невозможно справиться. Такие события способны радикально повлиять на исход выборов и могут касаться любого игрока.

1. Скандал! Новые подробности заставили избирателей пересмотреть свои взгляды. Игрок с наибольшим рейтингом теряет 2 очка рейтинга.
2. Катастрофа! Груз ответственности лег на фаворита избирательной гонки. Игрок с наибольшим рейтингом теряет 2 карточки АРГУМЕНТ.
3. Судебный иск! Пересчет рейтинга кандидатов выявил несоответствие. Все, кроме вас, бросают игральную кость. Поменяйте ваш рейтинг с игроком, у которого выпало наименьшее значение.
4. Конфликт! Противоречия больше не могут оставаться невысказанными. Все, кроме вас, бросают игральную кость. Проведите дебаты с игроком, у которого выпало наибольшее значение.
5. Открытие! Когда никто уже не верил, случилось невероятное. Игрок с наименьшим рейтингом получает 2 очка рейтинга.
6. Достижение! Кропотливая работа приносит свои плоды. Кандидат с наименьшим рейтингом получает 2 карточки АРГУМЕНТ.

Использованные карточки откладываются в отдельную стопку. Если все карточки были использованы, стопка перемешивается и используется заново.

Подсказка: *во время игры может случиться, что игроков с наименьшим или наибольшим рейтингом будет несколько. В этом случае таковым считается игрок, которому принадлежит ход, или ближайший к нему следующий участник игры.*

**Карточки АРГУМЕНТ**  
Правильность поступков определяет политика. Политика складывается из убеждений. Убеждения — это аргументы в политической борьбе. Работая над собой и самосовершенствуясь, мы развиваем политические взгляды, которые помогают нам принимать правильные решения. Карточки АРГУМЕНТ символизируют главный инструмент политической борьбы — слова. Они необходимы для участия в дебатах.

Учет очков рейтинга

Очки рейтинга учитываются при помощи цветных маркеров, которые игроки передвигают по шкале рейтинга, изображенном на поле.

Игра заканчивается после подсчета очков и оглашения имени победителя.