

SEASALU

lauamäng ressurside jaotumisest ja nende kasutamisest

MÄNGIJATE ARV

10-25 mängijat, kes on jagatud 5 gruppi

MÄNGIJATE VANUS

13+

KESTUS

45-90 minutit

LUGU

Kõik mängijad esindavad 5 kohaliku talu perekonda, kes kasutavad sigade toitmiseks ühist õunasalu. Iga pere tahab rikkaks saada ja mängu võita, kuid ühiste ressursside arv on piiratud ja kui ressursse ei kasutata jätkusuutlikult, võivad kõik koos ka kaotada.

MÄRGID

ühisvara, (eba)jätkusuutlik majandus, ressursside ammendumine

ÕPEESMÄRGID

Kliimamuutuste taga seisab majandusmodelite mõistmine, eriti seoses "Ühisvara tragöödiaga" (ing. k. "The Tragedy of Commons") - olukord, kus isikud, kellel on juurdepääs avalikule ressursile (ka ühisressursiks), tegutsevad oma huvides ja ammendavad seda tehakse lõpuks ressursi.

VAJALIKUD VAHENDID

- 2 mängu korraldajat mängu läbiviimiseks.
- printida umbes 12 värvilist lehekülge, millest mõned eelistatavalt kõvale paberile
- 2 kasti ressursside märkidega, mis tähistavad sigu ja õunu
- ruum, kus on vähemalt 2 lauda (toole pole vaja)
- 1 täring (d6 - 6-poolne, kuup)
- pliitsid või pastakad



ÕIGUSED

loodud Nausika Educational Foundation poolt

Kaasrahastatud Euroopa Liidu, Erasmus+ koostööpartnerluse programmi poolt

Larp For Climate - adaptation of edu-larp methodology to learning agenda for climate literacy / Erasmus+ Program, Key Action 2, 2021-1-PL01-KA220-YOU-000029241

www.nausika.eu/larpforclimate

www.facebook.com/LarpForClimate

inspireeritud Dennis Meadowsi välja töötatud Fishbanksi ressurssimängu mudelist UHEND JUHEND



Peipsi
Koostöö
Keskus

LARPIFIERS

Alibier
Alibi er



Co-funded by
the European Union

MÄNGU LÄBIVIIJATELE

KEERDKÄIGUD

Seasalu on keerdkäikudega mäng. See tähendab, et mängijad saavad osalist teavet mängu mehaanika kohta ja see on nõnda ettekavatsetud.

Mängijad peavad võistleva rikkaimaks meeskonnas saamise nimel – et neil oleks mängu lõpus suurim arv mängukulda. Selleks, et saada rohkem kulda, peavad nad oma sigu õhises seasalus toitma (ehk õunu tarbima). Õunad taastuvad seasalus igal mängu käigul (mängus on selleks uus aastaring), kuid piiratud kiirusega. Kui mängijad tarbivad liiga palju ja liiga kiiresti, siis õunasalu tühjeneb (õunte arv väheneb nullini) ja kõik mängijad kaotavad. Mängijad ei tea sellest midagi. Mängu kaotamine on mõeldud neile üllatusena.

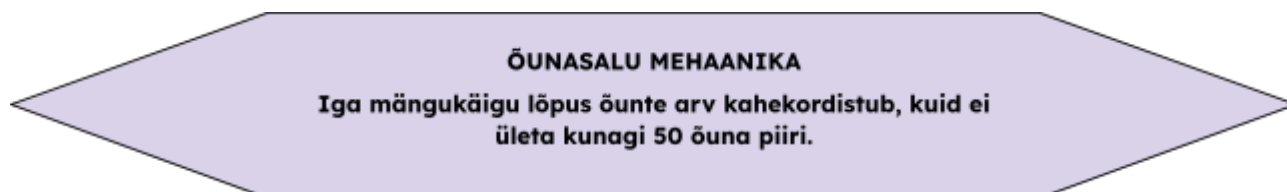
Selle keerdkäigu tõttu on oluline, et mängijad saaksid täpselt vastavat infot RÜHMADE JUHENDI lehel – ei rohkem ega vähem. Parem on anda rühmadele trükitud juhised, selle asemel, et neid valjusti selgitada (vt peatükki MÄNGU MÄNGIMINE).

Vaadake kogu juhend läbi, see aitab hõlpsalt mõista mängumehaanika üksikasju!

SEASALU MEHAANIKA

Mängijatelt oodatakse mängus strateegilist mõtlemist. Iga grupp saab alguses 6 mängu ressursi (see jaguneb sigadeks ja kullaks) ning nende ressursside arv suureneb mängu jooksul.

Mängu ökonoomika osa on üsna lihtne: gruppide peamiseks strateegiliseks valikuks on kas saada kiiresti rohkem kulda või paljundada oam sigu ja müüa need hiljem rohkema kulla eest maha. Kui õunte arv SEASALUS ei oleks piiratud, oleks mäng liiga lihtne.



Kuid õunte arv on piiratud ja see muutub vastavalt mängijate valikutele.. Õunad taastuvad pärast iga pööret (aastaringi) järgmiselt: kui mängijad asetavad ÕUNASALUSSE toitmise alasse söötmiseks kokku kuni 25 siga, jätkub ÕUNASALU taastumine jätkusuutlikult. Kuid kui mängijad asetavad söötmise alale kokku rohkem kui 25 siga, taastub ÕUNASALU arvaks alla 50 õuna. Kui see juhtub, sisenevad mängijad "libedale tee" ja on tõenäoline, et nad tühjendavad ÕUNASALU järgmiste nelja käigu jooksul.

Mängijad ei tunne õunte mehaanikat, see pole nende juhendis kirjas. Nad teavad ainult seda, et iga söödale asetatud sea kohta eemaldatakse ÕUNASALUST 1 õun. Nad võivad arvata, kuidas õunte mehaanika töötab, kuid mängu käigus peavad nad selleks paar korda vastava arvu kulla eest päringuid tegema.

ENNE MÄNGU

1. Printige järgmised materjalid värviliselt selle dokumendi jaotisest PRINTIMISEKS:

- RÜHMADE MÄNGUALAD - 5 koopiat, soovitatavalt kõval paberil,
- KAARDID - 1 koopia, eelistatavalt kõval paberil,
- RÜHMADE JUHENDID - 6 eks

- ÕUNASALU TABEL - 1 eksemplar

2. Lugege läbi kogu käesolev dokument, sealhulgas materjalid PRINTIMISEKS. Juhendis on lahti seletatud olulised mängureeglid, tekst on redigeeritud “mängija vaatenurgast”, kuid sina kui juhendaja peaksid teadma, milliseid juhiseid mängijad saavad. Kui neil on mängumehaanika kohta küsimusi, peaksite neile vastama.

2. Valmistage ette 3 kasti kolme tüüpi ressurssidega: SEAD, ÕUNAD, KULD.

3. Valmistage ette ruum

- Ruumi keskel peaks olema suur laud. Asetage RÜHMADE MÄNGUALAD suurele lauale nii, et nad moodustavad koos täisringi.
- Väike laud peaks seisma ruumi nurgas.. Asetage RESSURSSIDE KASTID väikesele lauale. Asetage väikesele lauale ka mänguks vajalikud kaardid.
- Ruumis ei tohiks olla toole või vähemalt tuleks toolid külili asetada. Mängijad võiksid mängu ajal seisma ja ruumis ringi kõndima.



foto Zbigniew Janczukowicz, mäng toimus Melgiewis, aprill 2023

MÄNGU AJAL

1. MÄNGIJATE ETTEVALMISTUD

1.1. Rühmade ja rollide loomine

Jagage mängijad viide võrdsesse rühma. Õelge mängijatele, et iga rühm mängib kohalikke elanikke, kes on suhteliselt vaeste talunike pere. Paluge neil:

- luua suhted oma tegelaste vahel - kes on isa, ema, õed-vennad, nõod jne.
- valida oma väljamõeldud perekonnale nimi (perekonnanimi).

Andke neile selleks umbes 5 minutit.

Õelge neile, et kui nad on selleks valmis, peaksid nad tulema juhendajate juurde (teie juurde). Andke neile selleks umbes 5 minutit. Kui soovite, võite selle aja jooksul mängida rahvamuusikat.

Kui rühm tuleb teie juurde, andke neile rühma mänguala ja paluge neil kirjutada sellele oma perekonna või talu nimi (teil peaks olema pliiats või pastakas).

Seejärel andke neile d6 täring ja paluge neid seda veeretada. Andke neile stardiressursid vastavalt nende täringuviskele- arv, mille nad täringul veeretavad, näitab, mitu siga nad saavad ja 6-saadud sigade arv näitab, mitu kulda nad saavad.

Paluge neil panna oma rühma mänguala (millele on kirjutatud nende nimi) suurele lauale.

1.2. Rühmade juhendi lugemine Reading the group instructions

Andke neile RÜHMA JUHISED (1 leht rühma kohta), paluge neil see koos põhjalikult läbi lugeda ja koostada oma strateegia. Andke neile selleks umbes 5 minutit.

Kui mängijad küsivad küsimusi, andke neile vaid seda infot, mida nad peavad teadama ja mis on kirjas printimiseks mõeldud RÜHMADE JUHISES.



Foto Zbigniew Janczukowicz, mäng toimus Krakówis, novembris 2022

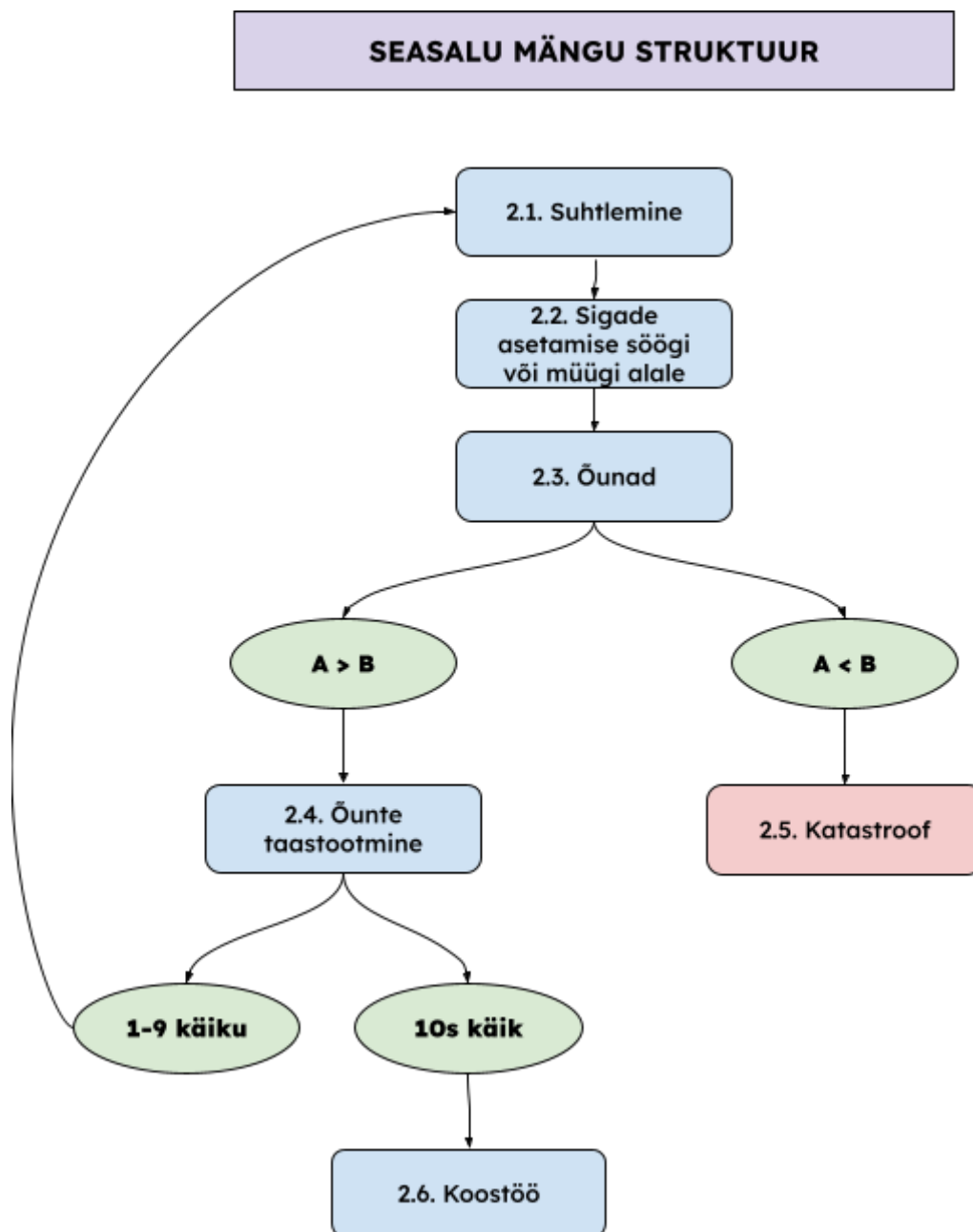
2. MÄNGIMINE - KUNI 10 PÖÖRET

Kui kõik rühmad on valmis, teatage mängu 1 käigu algusest. Õelge mängijatele, et nad saavad hakata üksteisega oma loodud tegelasena suhtlema ja et esimene sigade asetamise õunasalusse toimub mõne minuti pärast.

Iga käik koosneb umbes 2-5-minutilise vabast suhtlemisest mängijate vahel ja iga kord lõpeb sigade asetamisega müügi või toirmise alasse, mille järel algab uus käik.

Mängu läbiviija ülesandeks on valida ja modereerida mängu ajalisi käike mängu aja. Iga mängu käik peaks kestma 2-5 minutit enne sigade paigutamist söötmise alale, esimesed käigud võivad olla pikemad, viimased käigud võivad olla kiiremad.

Mäng võib esmapilgul keeruline tunduda, seega võtke juhiste lugemiseks aega. Mängu mehaanika on väga lihtne. MÄNGU STRUKTUURI tabel:



2. 1. Suhtlemine

IIga mängukäigu ajal saavad mängijad:

- **KÄIA** vabalt ruumis ringi
- **RÄÄKIDA** teineteisega kui seafarmerid
- **KAUBELDA** ressursidega teiste rühmadega
- **OSTA** tegevuskaardi 2 kulla eest mängu korraldaja laualt
- **MÄNGIDA** tegevuskaarti (loe seda vastavalt nii, nagu on juhendis kirjas)
- **UURIDA** õunte arvu kohta, makstes selleks 3 kulda.

Üks One of the Facilitators should be standing at the small table, where **CARDS** are displayed (face-down) and where it is possible to do **RESEARCH**.

When a player asks to buy a **CARD** - take 2 Gold tokens from them and tell them to pick up a random card.

When a player asks to do **RESEARCH** - take 3 Gold tokens from them and tell them the current number of Apples in the Grove (it is noted on your APPLE CHART). It would be nice if you role-play a little bit and add comments about the Grove (if Apples are full, the Grove is looking good, if Apples are less, the Grove looks dry or unhappy).

Üks läbiviijatest peaks seisma väikese laua taga, kus on välja pandud **TEGEVUSKAARDID** (tagurpidii) ja kus on võimalik teha **UURIMIST** õune arvu kohta.

Kui mängija tahab osta **TEGEVUSKAARTI**, võtke talt 2 kulda ja paluge tal võtta juhuslik kaart.

Kui mängija tahab teha **UURIMIST**, võtke talt 3 kulda ja öelge neile praegune õunte arv õunasalus (see on märgitud teie **ÕUNTE TABELISSE**). Oleks tore, kui mängiksite natuke rolli ja lisate kommentaare õunasalu kohta (kui õunte arv on täis, näeb õunasalu hea välja, kui õunu on vähem, näeb õunasalu kehva välja, nt kuiv või väsinud).

2.2. Sigade paigutamise müügi ja söötmise alasse

Teatage, et on aeg OMA SEAD PAIGUTADA SÖÖTMISE JA/VÕI MÜÜGI alale. Mängijad peaksid tulema suure laua äärde ja panema oma SEAD oma RÜHMA MÄNGUALALE.

Mängijatel on kõik ära selgitatud nende RÜHMA JUHISTE lehel, nii et te ei pea üksikasju selgitama. Iga grupp peab asetama väljale vähemalt 1 sea.

Iga grupp asetada suvalise arvu oma sigu väljadel SÖÖTMISE ALA ja MÜÜMISE ALA mistahes vahekorras, mille nad valivad.

Sigade asetamine teise rühma mängualale on keelatud. Võimalik, et mängijad ei aseta mõnda oma siga, kuid see on neile strateegiliselt ebasoodne.

2.3. Õunad

Peale seda, kui kõik rühmad on oma sead mängualale asetanud, peab mängu korraldaja lugema kokku kõik sead, mis on asetatud SÖÖTMISE ALALE ja selle numbri märkima ÕUNTE TABELILE, mis on eelnevalt välja prinditud.

A > B → jätkka mängu- mine punkti **2.4. Kasv**

A < B → lõpeta mäng - mine punkti **2.5. Katastroof**

2.4. Kasv

Kasvu korral tuleb rakendada järgmisi efekte, lisades ja eemaldades sigu ja kulda igalt rühmaplaadilt eraldi. Mõjud on järgmised:

- võta ära kõik **MAKSU** alale asetatud kuld
- lisage **1 siga** iga **SÖÖTMISE ALALE** asetatud sea eest
- iga **MÜÜGI** alale asetatud sea eest andke **1 kuld**

*If one of the Groups doesn't declare the **TAX**, then you should not apply any of the **FEED** and **SELL** effects to them - just give them their Pigs back.*

Kui üks gruppideist ei aseta kulda **MAKSU** alale, siis ei saa nad ka oma sigu asetada **SÖÖTMISE** ja **MÜÜGI** alale.

Ressursside lisamine ja eemaldamine võib võtta umbes 1-2 minutit. Ärge laske mängijatel liikuda ega varastada ressursse.

Teatage, et algab uus mängu käik (mängus võite öelda, et uus suvi on saabunud). Minge **2.1 suhtlemise** juurde. koostöö ja jätke praegu katastroof vahele. Kui 10. käik on lõppenud ja õunad pole otsas, kuulutage välja mängu positiivne lõpp - minge punkti **2.6 koostöö** juurde.

2.5. Katastroof

Kui mängu alale asetatakse suurem arv sigu, kui on parasjagu sel hetkel õunasalus õunu, kaotavad kõik rühmad kollektiivselt MÄNGU. See on üks mängu kahest võimalikust tulemusest ja see juhtub enamikul juhtudel, eriti kui kõik mängijad mängivad mängu esimest korda.

Teie kui juhendaja roll on sellest suurejooneliselt teada anda!

Lugege ette järgmine tekst:

Mäng on läbi - talupidajad on äunasalu hävitanud, see ei taastu ega anna enam õunu, see on täielikult ära vaevatud. Enamik sigadest sureb nälga ja põllumehed muutuvad taas vaeseks.

Täname, et mängisite SEASALU mängu. Kui soovite, võime seda täna uuesti mängida või mõnda muud mängu ja otsida strateegiaid, mis katastroofi ära hoiaksid.

Minge punkti **3. DEBRIIFING**

2.6 Koostöö

Üks mängu kahest võimalikust tulemusest on see, et mängijad ei kurna õunapuid õunasalus ära ja õunte kogus taastub. See on vähem tõenäoline, kuid see võib juhtuda, kui mängijad arvavad, et nad peaksid olema õuntega ettevaatlikud ja investeerima teadusuuringutesse, selle asemel, et püüda saavutada maksimaalset tulu.

Kui 10. käik on lõppenud ilma õunte ammendumiseta, peaksite esmalt ressursse laiali jagama ja seejärel teatama, et mäng on edukalt lõppenud!

Lugege ette järgmine tekst:

Enamik rühmi kurnab õunad vähem kui 10 pöördega. Nad kõik kaotasid mängu.

Aga te ei kaotanud. Te olete võitnud!

Üks peredest on praegu kõige rikkam, kuid kõik on võitnud – olete kõik elus ja õunasalu jätkab teie toitmist ka järgmistel aastatel!

Esitage valjusti järgmine küsimus:

Millisel grupil on kõige rohkem kuldraha? Palun lugege ja näidake.

Võidab kõige rohkem kulda kogunud grupp. Sigade arv ei oma praegu tähtsust. Ütle PALJU ÕNNE võitjatele!

Mine punkti **3. JÄRELARUTELU**

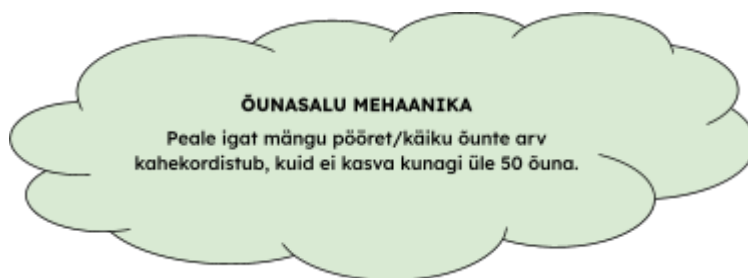
3. JÄRELARUTELU

Nüüd on mängijad kogenud mängu. Kuni meelolu on värske, muutke kogemus selle eegelduseks. Näidake mängu harivat osa. Järgmine arutelu osa on ühine mõlema võimaliku mängu tulemuse (katastroof ja koostöö) jaoks.

Lugege ette järgnev **paksus kirjas** tekst ja aidake kaasa mängijate arutelule.

Kuidas õunasalu mehaanika töötab? Kas oskate täpset algoritmi ära arvata?

Kui mängijad arvavad õigesti, õnnitlege neid. Kui nad seda ei tee, öelge neile.



Milline oli võidustrateegia, et selles mängus kõige rohkem kulda saada?

Milliseid strateegiaid kasutasite?

Kuidas suhtlemine teiste põllumeestega teie otsuseid mõjutas?

Matemaatiliselt on võidustrateegia koguda kõigepealt kokku suurim arv sigu ja seejärel müüa need kõik viimasel käigul maha. Ei ole aga kindel, et käik jääb viimaseks, sest mängijad võivad aimata, et tulemas on mingisugune katastroof. Lisaks võivad mängijad olla innukad koguma

esmalts rohkem kulda maksude, kaartide ja uurimistöö jaoks.

***What social and economical processes happened during the game?
Millised sotsiaalsed ja majanduslikud protsessid toimusid mängu ajal?***

Oletatavad vastused:

KOOSTÖÖ, KONKURENTS, USALDUS

JÄTKUSUUTLIKKUS, TASAKAALUS, VASTUTUS

TEADUSUURINGUD, ETTÖTTLUSE KASV, ETTÖTTLUSE VÄHENEMINE, KAPITALISM

Nagu te ilmselt arvasite, on Seaslu metofooriline mäng. Sellel on ühe õige vastuse asemel mitu tähendust ja tõlgendust.

Sead ja õunad pole olulised – nende asemel võib kasutada mis tahes muid ressursse. See võib puudutada Amazonase metsa või Vaikse ookeani piirkonda, teie riigi veevarusid või teie linna rohealaid.

Palun öelge, kuidas teie arvates mäng reaalse maailmaga seostub...

Kas olete täheldanud sarnaseid süsteeme ja käitumist oma naabruskonnas, oma riigis või globaalses mastaabis?

Kas ootate, et meie maailmas juhtub katastroof? Milline? Kas seda on võimalik ära hoida?

Mida saame teha, et elada head elu, ilma et rikuksime maailma järgmistele põlvkondadele?

Expected answers:

- the modern civilization is living in a dangerous paradigm of ever-expanding exploitation and economic growth
- we have impressive technologies of space exploration and AI, but the understanding of the planet and its resources is underdeveloped
- we may wake up one day and realize that it's too late to save the Earth; let's hope it will not happen like that, but we better act sooner than later
- local example: the current politicians in Poland (2022) are telling that there is enough coal for the next 200 years, so there's no need to invest in sustainable technologies
- if the fish in the oceans is exploited over a limit when it can regenerate, the oceans will become deregulated up to the point when they stop absorbing CO2 from the atmosphere
- if the global warming reaches 2 more degrees, the amount of money ("tax" in the game) needed for keeping a good quality of life will be astronomical
- and many others

Oletatavad vastused:

- kaasaegne tsivilisatsioon elab ohtlikus paradigmas, mis hõlmab pidevalt laienevat ekspuuteerimist ja majanduskasvu
- meil on muljetavaldavad kosmoseuuringute ja tehisintellekti tehnoloogiad, kuid planeedi ja selle ressursside mõistmine on vähearenenud
- me võime ühel päeval ärgata ja mõista, et Maa päästmiseks on



- liiga hilja; loodame, et see nii ei juhtu, aga parem tegutseda varem kui hiljem
- Näide näiteks Poolas, kus praegused poliitikud (2022) räägivad, et kivist jätub järgmiseks 200 aastaks, seega pole vaja säästvatesse tehnoloogiatesse investeerida - kui ookeanides olevaid kalu püütakse ära kasutada üle piiri, mille jooksul nad saavad taastuda, kaotatakse ookeanide reguleerimine kuni hetkeni, mil nad lakkavad atmosfäärist CO₂ absorbeerima - kui kliima soojenemine jõuab 2 kraadi juurde, on hea elukvaliteedi säilitamiseks vajalik raha (mängus "maks") astronoomiline
 - ja paljud teised mõtted...

PÄRAST ÜRITUST

Lugupeetud korraldaja, tänan teid selle mängu korraldamise eest :)

Saatke meile tagasisidet, me tahaksime teist kuulda!

Kui tegid mõned pildid, siis palun tee Facebooki postitus ja märgi [Larp For Climate](#) fännilehel või lisa hashtag [#LarpForClimate](#)

Kui aega on, on võimalik sama mängu teist korda mängida. Paljudel juhtudel tahavad mängijad seda tegelikult teha - nad tahavad uurida strateegiaid, kuidas saada rikkaks ilma katastroofini jõudmata.

Õunad ja sead on ebaolulised. Säästvate ressursside mehaanika on oluline. Õunte ja sigade asemel võite panna muid ressursse. Tahtsime, et see oleks kiire ja lihtne, kuid saate muuta selle suuremaks ja strateegilisemaks. Saate luua oma mängu, mis kajastab teie riigi kohalikku olukorda. Kui soovite, saatke meile teade või saame koos mängukujundusest rääkida!

LISAALLIKAD

Õunasalu mäng võib olla sissejuhatuseks keerukamatesse majandusmudelitesse ja -nähtustesse. Soovitame alustada lugemist ja uurimist järgmiste linkidega:

https://en.wikipedia.org/wiki/Tragedy_of_the_commons

<https://www.theguardian.com/commentisfree/2014/sep/02/limits-to-growth-was-right-new-research-shows-were-nearing-collapse>

<https://mitsloan.mit.edu/teaching-resources-library/fishbanks-a-renewable-resource-management-simulation>

TRÜKIMATERJALID

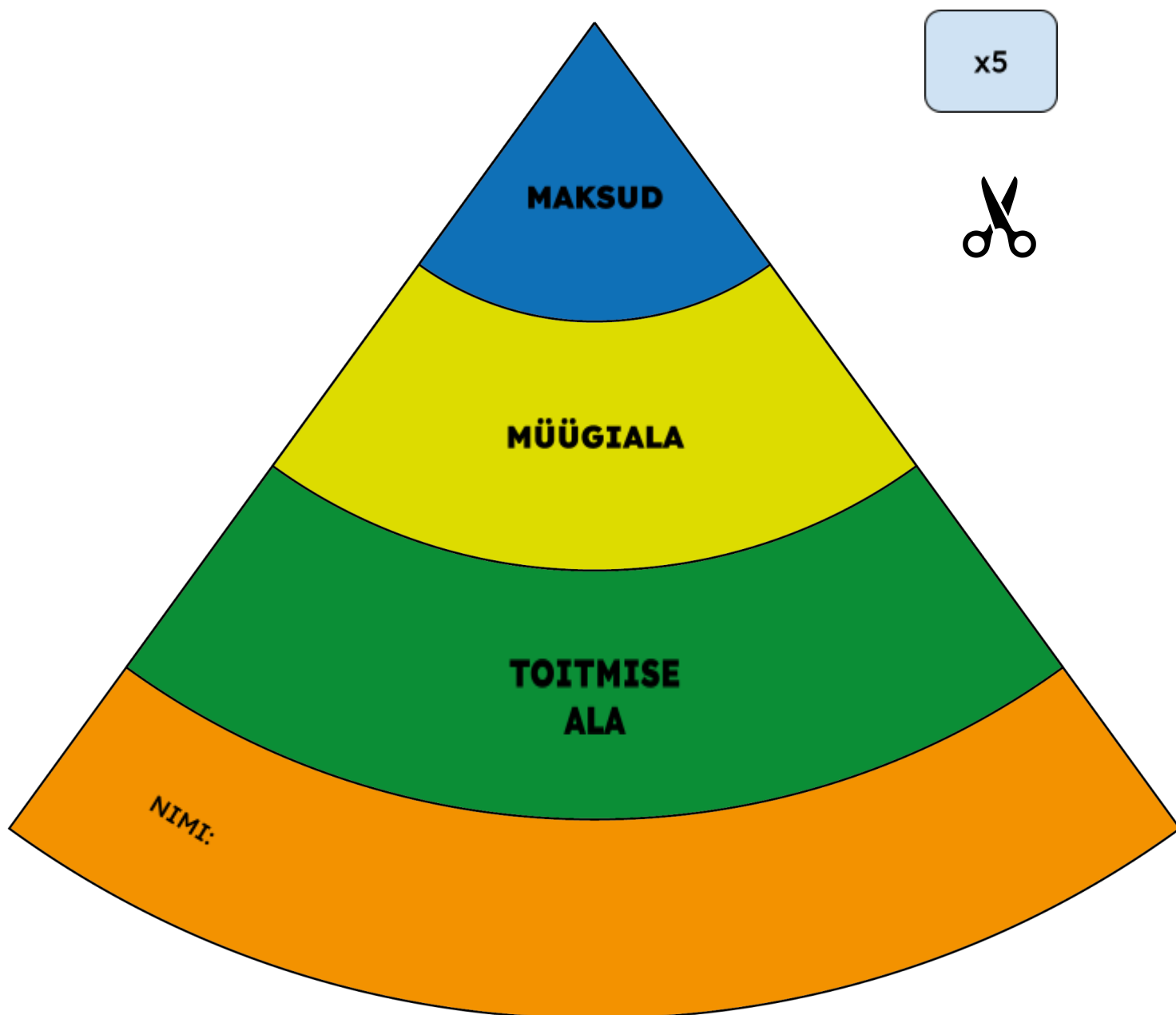
RÜHMADE MÄNGUALAD

Printige see leht värviliselt 5 eksemplari, eelistatavalt kõvale paberile. Soovi korral võib ka lamineerida.

Lõigake värviline kujutis paberist välja - enne mängu algust peaksid olema valmis 5 kolmnurgataolist kujundit

Minimaalne suurus: A4, eelistatavalt A3

Mängu ajal peaksid rühmade mängualad jääma lauale nii, et nad moodustavad koos ringi



KAARDID

Printige see leht ühes eksemplaris, eelistatavalt värvilisena ja kõvale paberile. Lõigajke mööda jooni. Asetage kaardid enne mängu algust juhendajate lauale.



VARASTA

Õelge valjusti "VARASTA" ja näidake seda valitud rühmale.

Veereta d6 täringut. Võtke nende hulgast kuni nii palju ressursse (sead või kuld, valite, millises segus). Nad ei saa keelduda.

Pärast seda andke kaart juhendajatele tagasi.

KEERKÄIK

Õelge valjusti "KEERDKÄIK" ja näidake seda kaarti valitud rühmale.

Saate otsustada, kuidas nad jagavad oma sead SÖÖTA ja MÜÜA. Nad ei saa keelduda.

Pärast seda andke kaart juhendajatele tagasi.

SPIOON

Õelge valjusti "SPIOON" ja näidake seda valitud rühmale.

Võtke kõik nende kaardid endale.

Samuti saate kontrollida, kui palju Sigasid ja Kulda neil hetkel on. Nad ei saa keelduda.

Pärast seda andke kaart juhendajatele tagasi.

VÕIMESTA

Õelge valjusti "VÕIM" ja näidake seda kaarti juhendajatele.

Valige mõni muu grupp peale teie. Nende TOITMIS- või MÜÜGIEfekt (te valite, kumb sel käigul kahekordistub.

Pärast seda andke kaart juhendajatele tagasi.

ALTKASV

Õelge valjusti "ALTKASV" ja näidake seda kaarti juhendajatele.

Veereta d6 täringut. Saate nii palju kulda, aga sama palju ka õunu eemaldatakse õunasalust.

Pärast seda andke kaart juhendajatele tagasi.

INVESTEERIMINE

Õelge valjusti "INVESTEERI" ja näidake seda kaarti läbiviijatele.

Teie sigade TOITMISE efekt kahekordistub sel käigul.

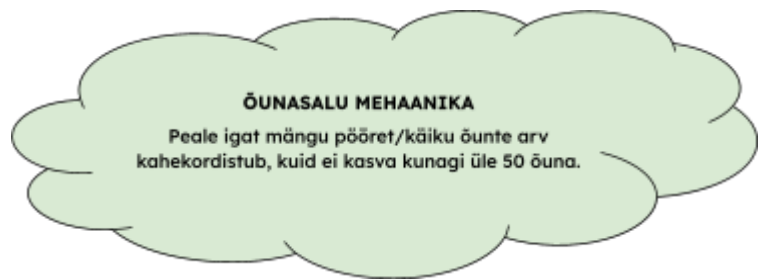
Maksu tõstetakse +1 kõikidele gruppidele kuni mängu lõpuni, alates järgmisest käigust. Korraldajad teatavad sellest.

Pärast seda andke kaart juhendajatele tagasi.

RÜHMA JUHEND

1. Mängu mängitakse maksimaalselt 10 pööret (aastat).
 2. Mängu lõpus võidab rikkaim grupp (kellel on kõige rohkem kulda).
 3. Mängus on kolme tüüpi ressursse:
 - **SEAD**- märgid, mida mängijad saavad mängus kasutada
 - **KULD**- märgid, mida mängijad saavad mängus kasutada
 - **ÕUNAD** - puidust märgid, mis jäävad õunte karpi ja on mängijatele nähtamatud
 4. Iga pööre kestab paar minutit. Pöörete ajal saab:
 - **KÕNDIDA** vabalt ruumis ringi,
 - **VESTELDA** teistega
 - **KAUBELDA** ressursse teiste gruppidega
 - **OSAT** hujuhuslik kaart 2 kulla eest juhendaja laualt
 - **MÄNGIDA** kaarte (lugege seda ja järgige selle juhiseid)
 - **TEHA UURIMIST** makstes 3 kulda läbiviijatele, kes näitavad korraks metsasalu õunte arvu
 5. When a turn is over, the Facilitators will announce that it is time to **DECLARE YOUR PIGS**. Then you must gather around the Big Table (send representatives if the table is too small for all of you) and do the following:
 - put 1 Gold on the **TAX** field of your Board (the Tax may rise during the game)
 - put (declare) any number of your Pigs on **FEED** and **SELL** fields of your Board
 5. Kui pööre on läbi, teatavad juhendajad, et on aeg seda teha **SEAD DEKLAREERIDA..** Seejärel peate kogunema Suure laua ümber (saatma esindajad, kui laud on teie jaoks liiga väike) ja tegema järgmist:
 - panema 1 kulla **MAKSUKS** teie mänguvälja eest, et sinna sead asetada (maks võib mängu ajal tõusta)
 - pange (deklareerige) suvaline arv oma sigu **TOITMISE ja MÜÜGI** väljadele
 6. Pärast seda, kui kõik rühmad on oma sead deklareerinud, toimuvad järgmised mõjud, mida koordineerivad juhendajad:
 - Kuld, mille panite **MAKSUDE** alale, võetakse teilt ära
 - iga 1 sea kohta, mille deklareerisite **TOITMISE ALAL**, saad **lisaks 1 sea**, ja [unte karbist eemaldatakse teatud arv õunu
 - iga 1 sea kohta, mille panite **MÜÜGIALALE**, saate **1 kulla**, aga te kaotate selle sea→ kui te ei pane kulda väljale **MAKSUD**, ei saa te teistelt väljadelt boonuseid!
- Oodake, kuni juhendajad jagavad rühmadele vastavad ressursid.
Pärast seda algab uus pööre, mille on välja kuulutanud Korraldajad.
7. Välja arvatud MAKSUD, te ei saa deklareeri oma kulda mängualal, võid seda mängu lõpuni taskus hoida (nii saad rikkaks).
 8. Mängu ajal ei ole lubatud füüsiline vägivald. Rollikonfliktid tegelaste ja rühmade vahel on lubatud seni, kuni ükski mängija poletunneb haiget teha.
 9. Ebaselgete reeglite või ootamatute ideede korral konsulteerige korraldajatega. Nende otsus on lõplik.
Nad saavad mängumehaanikat muuta, kui nad seda sobivaks peavad.

ÕUNASALU TABEL



	A	B	C	D
	= D eelmisest reast, maksimaalselt 50	= FEED-is deklareeritud sigade koguarv	= A - B	= Cx2
PÖÖRE/ AASTA	ÕUNAD SEASALUS	SÖÖGIALALE PANDUD SEAD	ÕUNAD, MIS EEMALDATAKSE	ÕUNAD KAHEKORDISTUVAD
1	50			
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

VIITED

AUTORID

Zbigniew Janczukowicz and the team of Nausika Foundation

COPYRIGHTS

AUTORIÕIGUSED

Seasalu on mäng, mis on osa LARP FOR CLIMATE Projekstis, kaasrahastatud Euroopa Liidu poolt..

“Larp For Climate - adaptation of edu-larp methodology to learning agenda for climate literacy”

Erasmus+ Program, Key Action 2, 2021-1-PL01-KA220-YOU-000029241

Kõik LARP FOR CLIMATE mängud on vabalt kasutamiseks. Võite neid muuta, kuidas soovite, kuid peate sellest autoritele teada andma, kasutage [#LarpForClimate](https://twitter.com/LarpForClimate) ja viidake projekti veebilehele:

www.nausika.eu/larpforclimate

Rahastatud Euroopa Liidu poolt. Avaldatud seisukohad ja arvamused on ainult autori(te) omad ega pruugi kajastada Euroopa Liidu või Euroopa Hariduse ja Kultuuri Rakendusameti (EACEA) seisukohti ja arvamusi. Euroopa Liit ega EACEA nende eest ei vastuta.

KONTAKT

<http://nausika.eu/>

<https://discord.gg/hBAzK6xGQS>

www.facebook.com/LarpForClimate

biuro@nausika.eu

phone: +48 518 584 244

www.facebook.com/FundacjaNausika



NAUSIKA



LARPifiers

**Alibier
Alibier**

