Υλικά προς εκτύπωση

Εκτυπώστε τα πάντα με τη ρύθμιση εκτύπωσης Πραγματικό μέγεθος

Χάρτης

1 x A4

Βιβλίο κανόνων (προαιρετικό - οι κανόνες είναι επίσης online)

5 x A4. Εκτύπωση διπλής όψης με "flip on short edge"

Μετά την εκτύπωση, διπλώστε για να φτιάξετε ένα φυλλάδιο.

Βιβλίο προκλήσεων & λύσεων

13 x A4. Εκτύπωση διπλής όψης με "flip on short edge"

Μετά την εκτύπωση, διπλώστε για να φτιάξετε ένα φυλλάδιο.

Είναι χρήσιμο να εκτυπώσετε περισσότερα από ένα Βιβλία με προκλήσεις και λύσεις.

Βοήθεια παικτών & μάρκες

1 x A4 - Εκτύπωση διπλής όψης με "flip on short edge"

Αφού εκτυπώσετε, κόψτε διάφορες μάρκες και 6 κάρτες βοήθειας του παίκτη.

Κάρτες παροχών

1 x A4 - Εκτύπωση διπλής όψης με "flip on short edge"

Μετά την εκτύπωση, κόψτε σε 9 κάρτες Benefit

Κάρτες χαρακτήρων

1 x A4 - Εκτύπωση διπλής όψης με "flip on short edge"

Μετά την εκτύπωση, κόψτε το για να φτιάξετε 12 κάρτες χαρακτήρων

Φύλλα ανάπτυξης χαρακτήρων \*

1 x A4 για ένα μόνο παιχνίδι - θα χρειαστείτε περισσότερα για να παίξετε ξανά και ξανά.

Μετά την εκτύπωση, κόψτε σε 8 φύλλα ανάπτυξης χαρακτήρων

Φύλλα λύσης \*

1 x A4 για ένα μόνο παιχνίδι - θα χρειαστείτε περισσότερα για να παίξετε ξανά και ξανά.

Μετά την εκτύπωση, κόψτε σε 8 φύλλα ανάπτυξης χαρακτήρων

\* Θα χρειαστεί να επανεκτυπώσετε αυτά τα δύο φύλλα για τις επόμενες συνεδρίες.

αφού γράφετε πάνω τους. Όλα τα άλλα είναι επαναχρησιμοποιήσιμα.

Ξεκινήστε ένα νέο παιχνίδι

Ελέγξτε τη ρύθμιση στην επόμενη σελίδα ως αναφορά.

Τοποθετήστε τον χάρτη στη μέση του τραπεζιού.

Τοποθετήστε αντίγραφα του Βιβλίου Προκλήσεων και Λύσεων κοντά σας, ώστε κάθε παίκτης να μπορεί να φτάσει σε ένα από αυτά.

Τοποθετήστε τη στοίβα των φύλλων λύσεων δίπλα στο χάρτη.

Τοποθετήστε στο χάρτη τις μάρκες Ηθικής όπως φαίνεται στην εικόνα της επόμενης σελίδας.

Τοποθετήστε τα σημεία αρχών και τα 3 επιπλέον σημεία ηθικής δίπλα στο χάρτη.

Κάθε παίκτης επιλέγει έναν χαρακτήρα για να παίξει και βάζει την κάρτα χαρακτήρα μπροστά του.

Κάθε παίκτης παίρνει ένα πιόνι και το τοποθετεί σε μία από τις θέσεις στη δεξιά ή την αριστερή πλευρά του χάρτη.

Κάθε παίκτης παίρνει ένα φύλλο ανάπτυξης χαρακτήρα.

Κάθε παίκτης παίρνει ένα βοήθημα παίκτη.

Ροή του παιχνιδιού

Το παιχνίδι ξεκινά με τη φάση Πρόκληση.

Το παιχνίδι χωρίζεται σε ΦΑΣΗ ΠΡΟΚΛΗΣΗΣ και ΦΑΣΗ ΔΡΑΣΗΣ, οι οποίες περιγράφονται λεπτομερέστερα στη συνέχεια του παρόντος εγχειριδίου κανόνων. Η ομάδα μπορεί να εισέλθει σε μια νέα φάση Πρόκλησης κατά την έναρξη της σειράς οποιουδήποτε παίκτη.

Η φάση των προκλήσεων είναι ένας γύρος συζητήσεων για την εξεύρεση λύσεων στις προκλήσεις.

Η φάση δράσης περιστρέφεται γύρω από το παιχνίδι με τα πιόνια στο χάρτη, εφαρμόζοντας τις λύσεις με την εκτέλεση ηθικών εργασιών.

Ο παίκτης που έκανε πιο πρόσφατα περίπατο είναι ο πρώτος αρχηγός και πηγαίνει πρώτος. Παίρνει το κουπόνι αρχηγού. Ο αρχηγός ανοίγει το παιχνίδι ξεκινώντας την πρώτη φάση Πρόκληση της ομάδας και ακολουθώντας ένα προς ένα τα βήματα που αναγράφονται στο Κουπόνι Αρχηγού.

Τέλος του παιχνιδιού

Το παιχνίδι τελειώνει με τις ακόλουθες προϋποθέσεις:

Αν η ομάδα καταφέρει να εκπληρώσει και τις 12 Αρχές της Περμακουλτούρας, έχει κερδίσει το παιχνίδι!

Φύλλα λύσης

Dice\*

Κάρτες παροχών

Δεοντολογία

Κουπόνια

Αρχές της Περμακουλτούρας

Κουπόνια

Χάρτης

πιόνια\* (όσα και οι παίκτες)

Παίκτης 2

Παίκτης 1

Βιβλίο Προκλήσεων & Λύσεων

Κάρτα χαρακτήρα

Ανάπτυξη χαρακτήρα

Φύλλο

Βοήθεια για τον παίκτη

Token αρχηγού

\* Δεν περιλαμβάνεται στο

υλικό εκτύπωσης

Χαρακτήρες & Roleplay

Το παιχνίδι περιλαμβάνει 12 διαφορετικούς χαρακτήρες. Κάθε χαρακτήρας έχει δύο ΑΞΙΕΣ τις οποίες ο παίκτης ενθαρρύνεται να ενστερνιστεί και να χρησιμοποιήσει όταν παίζει τον χαρακτήρα του. Κατά τη διάρκεια των συζητήσεων στη Φάση Πρόκλησης προσπαθήστε να σκεφτείτε τι θα πρότεινε αυτός ο χαρακτήρας, με αυτές τις αξίες, και ακολουθήστε αυτή τη γραμμή σκέψης. Αυτό σας βοηθά να εξασκηθείτε στο να ενεργείτε με βάση τις αξίες και σας δίνει Πόντους Αξίας στο παιχνίδι!

Φανταστείτε ότι βρίσκεστε σε μια μικρή πόλη της χώρας στην οποία βρίσκεστε. Μπορείτε να σκεφτείτε ένα όνομα για την πόλη αν θέλετε! Στην ομάδα σας δόθηκε εξουσία και χρηματοδότηση από το δημοτικό συμβούλιο για να λάβει αποφάσεις που θα βοηθήσουν την πόλη να γίνει πιο βιώσιμη.

Θα λάβετε κάθε είδους προκλήσεις που πρέπει να αντιμετωπίσετε για την πόλη, υποθέτοντας πάντα ότι η πρόκληση είναι ένα πραγματικό πρόβλημα για την πόλη αυτή, αλλά μπορείτε ελεύθερα να πάρετε ελευθερίες και να αποφασίσετε πράγματα για την πόλη που σας βοηθούν να λύσετε τις προκλήσεις.

Παράδειγμα - Μπορεί να αποφασίσουμε ότι η πόλη μας έχει μόνο 8000 κατοίκους ή ότι έχουμε ήδη καλές λύσεις ανακύκλωσης.

Οι ιδιαίτερες δεξιότητες του Guðjón συνδέονται με το πάθος του για τη φροντίδα της Γης. Είναι πιο αποτελεσματικός στην εκτέλεση των καθηκόντων Ηθικής Εργασίας για τη Φροντίδα της Γης και για κάθε ενέργεια που ξοδεύει στην εκτέλεση του καθήκοντος Ηθικής Εργασίας για τη Φροντίδα της Γης διαγράφει δύο από το Φύλλο Λύσης.

Κάρτα χαρακτήρα

μπροστά

Κάρτα χαρακτήρα

πίσω

Στην πίσω πλευρά των Καρτών Χαρακτήρα υπάρχουν μερικά λόγια για το πώς μπορείτε να ενεργήσετε σύμφωνα με αυτές τις δύο αξίες κατά τη διάρκεια της φάσης Πρόκληση. Μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε ως έμπνευση.

Ο Guðjón επικεντρώνεται ιδιαίτερα στη φροντίδα της Γης.

Ειδικές δεξιότητες

Κάθε χαρακτήρας έχει τη δική του ειδική ικανότητα που μπορεί να χρησιμοποιήσει. Αυτή είναι συνήθως μια δωρεάν ενέργεια που τους επιτρέπει να κάνουν κάτι που κανένας άλλος παίκτης δεν μπορεί να κάνει, ή κάνει μια υπάρχουσα ενέργεια ισχυρότερη για να τη χρησιμοποιήσουν. Αυτές περιγράφονται επίσης στις κάρτες χαρακτήρων.

- Φάση πρόκλησης -

Ενώ η φάση δράσης αφορά τον χάρτη, η φάση της πρόκλησης περιστρέφεται γύρω από τη συζήτηση λύσεων ως ομάδα.

Σε κάθε φάση Πρόκλησης λαμβάνετε μία Πρόκληση και μαζί βρίσκετε την κατάλληλη Λύση.

Ο καθένας παίρνει ένα βοήθημα παίκτη για να το έχει κοντά του, όπου παρατίθενται τα βήματα της φάσης Πρόκλησης με συμπαγή τρόπο.

Κάθε πρόκληση συνοδεύεται από δύο προτεινόμενες λύσεις, αλλά είστε επίσης ελεύθεροι να βρείτε τις δικές σας λύσεις. Ένας από τους παίκτες γίνεται ο αρχηγός της φάσης Πρόκληση. Έχει το κουπόνι αρχηγού και ακολουθεί τη διαδικασία που αναφέρεται εκεί πάνω. Θα καθοδηγήσει την ομάδα μέσω μιας διαδικασίας λήψης αποφάσεων για να βρεθεί μια λύση με την οποία όλοι συμφωνούν.

Το άτομο που βγήκε πιο πρόσφατα σε περίπατο γίνεται ο πρώτος αρχηγός. Μετά από κάθε φάση πρόκλησης, το κουπόνι αρχηγού μεταφέρεται στο επόμενο άτομο στα αριστερά και θα είναι ο αρχηγός για την επόμενη φάση πρόκλησης.

Η φάση της Πρόκλησης περιλαμβάνει τα εξής 6 βήματα:

1) ΡΊΞΤΕ ΓΙΑ ΜΙΑ ΠΡΌΚΛΗΣΗ

Ο αρχηγός ξεκινάει ρίχνοντας μια ζαριά για να μάθει ποια πρόκληση θα αντιμετωπίσει. Ρίξτε ένα εξάπλευρο ζάρι δύο φορές, η πρώτη ζαριά είναι για το κεφάλαιο και η δεύτερη ζαριά είναι για τη συγκεκριμένη πρόκληση.

Παράδειγμα - Αν η πρώτη ζαριά είναι 1 και η δεύτερη ζαριά είναι 4, τότε βρείτε την πρόκληση με την ένδειξη 1-4 στο Βιβλίο των προκλήσεων και των λύσεων.

Ο αρχηγός βρίσκει την πρόκληση με τον αντίστοιχο αριθμό και διαβάζει την πρόκληση δυνατά στην ομάδα.

Στη συνέχεια, ο αρχηγός ξεκινά μια σύντομη συζήτηση σχετικά με την εμπειρία του παίκτη σχετικά με αυτό το πρόβλημα ή γιατί πιστεύει ότι είναι σημαντικό να αντιμετωπιστεί αυτή η Πρόκληση.

2) ΔΙΑΒΆΣΤΕ ΤΙΣ ΛΎΣΕΙΣ

Ο επικεφαλής διαβάζει δυνατά τις δύο λύσεις στο Βιβλίο Προκλήσεων και Λύσεων. Αν έχετε περισσότερα από ένα αντίτυπα του Βιβλίου Προκλήσεων & Λύσεων, οι υπόλοιποι παίκτες μπορούν να τα παρακολουθήσουν.

Βοήθεια για τον παίκτη

3) ΜΟΙΡΑΣΤΕΊΤΕ ΤΙΣ ΠΡΟΤΙΜΉΣΕΙΣ ΣΑΣ

Ο αρχηγός ξεκινά ή ρωτά το άτομο στα αριστερά του ποια λύση θεωρεί καλύτερη και γιατί. Ο αρχηγός φροντίζει να μιλήσουν όλοι χωρίς διακοπή όταν έρθει η σειρά τους.

Ο ρόλος του ηγέτη είναι να διασφαλίσει ότι όλοι θα έχουν χώρο να μοιραστούν τις σκέψεις τους σχετικά με τις λύσεις, συμπεριλαμβανομένου και του ίδιου του εαυτού τους, αλλά και να συνεχίσει τη συζήτηση προχωρώντας στο επόμενο άτομο ή στο επόμενο βήμα.

4) ΝΑ ΕΠΙΛΈΞΕΤΕ Ή ΝΑ ΦΤΙΆΞΕΤΕ ΜΙΑ ΛΎΣΗ

Μόλις όλοι μοιραστούν τις σκέψεις τους, αποφασίστε από κοινού ποια λύση θα εφαρμοστεί.

Ο επικεφαλής καθοδηγεί τη συζήτηση και φροντίζει να μην αποφασίσει για μια Λύση μέχρι η ομάδα να βρει μια Λύση με την οποία όλοι συμφωνούν.

Μη διστάσετε να προσαρμόσετε μια λύση

Παράδειγμα - Εάν σε ένα άτομο δεν αρέσει το γεγονός ότι η λύση θα χρειαστεί 2 χρόνια για να ολοκληρωθεί, μπορείτε να αποφασίσετε να το κάνετε ένα ετήσιο έργο, χωρίς αυτό να έχει επιπτώσεις όσον αφορά τις ηθικές εργασίες που απαιτούνται ή τις αρχές αυτής της λύσης.

Η ομάδα μπορεί επίσης να επιλέξει να φτιάξει μια λύση που θα λαμβάνει υπόψη τις τρεις ηθικές αρχές της Περμακουλτούρας: Φροντίδα της Γης, Φροντίδα των Ανθρώπων και Δίκαιη Κατανομή.

Εάν υπάρχουν διαφωνίες σχετικά με το ποια Λύση θα εφαρμοστεί, γυρίστε το κουπόνι του ηγέτη για καθοδήγηση στη διαμεσολάβηση. Ο στόχος είναι να βρεθεί μια λύση με την οποία όλοι συμφωνούν και να θυμάστε ότι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την τρίτη επιλογή και να δημιουργήσετε μια νέα λύση από κοινού.

Token αρχηγού

αναποδογυρίστε

Κουπόνι αρχηγού - Πίσω πλευρά

5) ΣΥΜΠΛΗΡΏΣΤΕ ΤΟ ΦΎΛΛΟ ΛΎΣΕΩΝ

Ο αρχηγός συμπληρώνει το φύλλο Λύση με αυτόν τον τρόπο:

Γράψτε το όνομα του διαλύματος (ή του τροποποιημένου διαλύματος)

Γράψτε την τοποθεσία της λύσης

Συζητήστε και αποφασίστε πού θα εφαρμοστεί η λύση. Διαλέξτε ένα σημείο στο χάρτη που να αντιπροσωπεύει το σημείο όπου η λύση αυτή θα επηρεάσει περισσότερο την πόλη.

Σημειώστε με κύκλους το πλήθος των ηθικών εργασιών που απαιτούνται για την ολοκλήρωση αυτής της λύσης.

(βλ. παράδειγμα στην επόμενη σελίδα)

Σημειώστε με κύκλους τις αρχές της Περμακουλτούρας σε αυτή τη λύση.

Πιο πίσω στο Βιβλίο των Προκλήσεων & Λύσεων θα βρείτε τις αρχές για κάθε λύση. Σχεδιάστε έναν κύκλο γύρω από τις Αρχές που παρατίθενται για την επιλεγμένη Λύση.

Παράδειγμα - Η υποστηριζόμενη από την κοινότητα γεωργία ήταν μια λύση για την πρόκληση 3-5 και μπορεί να βρεθεί με αυτόν τον αριθμό στο τέλος του βιβλίου.

Μάρκες αρχών περμακουλτούρας

Βρείτε τις μάρκες αρχών της περμακουλτούρας για αυτές τις αρχές και τοποθετήστε τις κάτω από τις αντίστοιχες αρχές στο χάρτη. Αυτό θα δείξει με ποιες αρχές εργαζόμαστε ήδη.

Τραβήξτε μια κάρτα οφέλους

Στη συνέχεια, ο αρχηγός τραβάει μια κάρτα οφέλους και την τοποθετεί δίπλα στο φύλλο λύσης. Αυτό το όφελος θα ενεργοποιηθεί όταν ολοκληρώνεται μια λύση.

ρύθμιση μετά την πρώτη φάση πρόκλησης

Παράδειγμα - Συμπλήρωση του φύλλου λύσεων (Πρόκληση 1-4)

επιλεγμένη λύση στο Βιβλίο Προκλήσεων & Λύσεων

Γράψτε

το όνομα της λύσης

Σχεδιάστε κύκλους που υποδεικνύουν πόσα καθήκοντα ηθικής εργασίας απαιτούνται

Φύλλο λύσης

Επιλέξτε μια τοποθεσία από το χάρτη και γράψτε την εδώ.

Στο πίσω μέρος του Βιβλίου των Προκλήσεων & Λύσεων, βρείτε τις Αρχές της Περμακουλτούρας που περιλαμβάνονται σε αυτή τη Λύση.

σε Βιβλίο Προκλήσεων & Λύσεων

Σχεδιάστε κύκλους γύρω από αυτές τις αρχές της Περμακουλτούρας

Τοποθετήστε μάρκες Αρχών Περμακουλτούρας κάτω από τις αντίστοιχες Αρχές στο

ο χάρτης

6) ΑΠΟΚΤΉΣΤΕ ΠΌΝΤΟΥΣ ΑΞΊΑΣ

Το τελευταίο βήμα μιας φάσης Πρόκλησης είναι να αξιολογήσει ο κάθε παίκτης πόσο πιστός στις αξίες του ήταν στις συζητήσεις σχετικά με τις λύσεις που θα επιλέξει. Αποφασίζουν να πάρουν 0, 1 ή 2 πόντους αξίας και περιγράφουν δυνατά το σκεπτικό τους για την απόφασή τους αυτή. Για κάθε πόντο σημειώνουν ένα Χ στην πίστα πόντων αξίας στο φύλλο χαρακτήρα τους.

Παράδειγμα: και σημειώνει έναν πόντο Αξίας.

Αυτό είναι πολύ ελεύθερο και εναπόκειται στους παίκτες να αποφασίσουν. Η λύση που υποστηρίξατε δεν χρειάζεται να επιλεγεί, για να κερδίσετε πόντους αξίας. Απλά και μόνο το ότι μιλήσατε για καλύτερη κοινωνία, δημιουργικότητα ή διασκέδαση θα μπορούσε να είναι ένας τρόπος για να δείξετε αυτές τις αξίες (δικαιοσύνη, δημιουργικότητα, χιούμορ).

Παράδειγμα - Σημεία αξίας

Οι αξίες της Kristín είναι η συγχώρεση και το χιούμορ.

Μοιράστηκε ότι είναι κατανοητό ότι τα προϊόντα των αγροτών δεν είναι προσιτά εδώ. Χρειάζονται δεξιότητες μάρκετινγκ για να πουλήσεις στους ντόπιους και πολλοί αγρότες δεν έχουν αυτές τις δεξιότητες. Έδρασε με βάση την αξία της "συγχώρεση", εξανθρωπίζοντας τους αγρότες και όχι κατηγορώντας τους.

Έδρασε επίσης από την αξία της "χιούμορ", μοιραζόμενη τις σκέψεις της με ελαφρότητα και αστειευόμενη για το πώς ανυπομονεί να φάει funky λαχανικά σε ασυνήθιστα σχήματα από την CSA που ήθελε ως λύση.

Αποφασίζει να δώσει στον εαυτό της δύο πόντους αξίας σε αυτόν τον γύρο.

= ελεύθερες αρχές μάθησης δράσης

Αφού διέγραψε ένα εικονίδιο για την εκμάθηση ελεύθερων αρχών, μπορεί επίσης να διαγράψει έναν κύκλο για την εκμάθηση μιας από τις αρχές.

Δωρεάν δράση εκμάθησης αρχών για κάθε δύο πόντους αξίας

Αυτό εμφανίζεται με ένα μικρό εικονίδιο σε κάθε δεύτερο κύκλο σημείου τιμής. Όταν σημειώνετε πάνω σε ένα από αυτά τα εικονίδια, τότε αμέσως διαγράψτε έναν κύκλο σε οποιαδήποτε αρχή στο φύλλο ανάπτυξης χαρακτήρα.

- Φάση δράσης -

Κατά τη διάρκεια της Φάσης Δράσης οι παίκτες μετακινούν τα πιόνια τους στο χάρτη και εκτελούν εργασίες στην πόλη, προκειμένου να υλοποιήσουν τις λύσεις που επέλεξαν κατά τη φάση Πρόκληση.

Στην πρώτη φάση δράσης του παιχνιδιού, ο παίκτης με το σήμα του αρχηγού παίρνει την πρώτη σειρά.

Οι παίκτες εκτελούν εναλλάξ τέσσερις ενέργειες, πριν τελειώσουν τη σειρά τους και ο επόμενος παίκτης με τη φορά των δεικτών του ρολογιού ξεκινάει.

Κάθε παίκτης έχει το βοήθημα του παίκτη που περιγράφει με λίγα λόγια τις ενέργειες που μπορεί να κάνει όταν είναι η σειρά του.

Οι επόμενες σελίδες περιλαμβάνουν λεπτομέρειες σχετικά με τις διάφορες ενέργειες που μπορεί να συνδυάσει ένας παίκτης, όταν έρθει η σειρά του.

Νέα θέση για το σύμβολο δεοντολογίας

Αν ένας παίκτης έκανε οποιαδήποτε εργασία Ηθικής, ρίχνει τα ζάρια για να βρει μια νέα θέση για το Κουπόνι Ηθικής. Ρίξτε ένα εξάπλευρο ζάρι δύο φορές και προσθέστε τους αριθμούς. Θα υπάρχουν δύο θέσεις στο χάρτη με τον ίδιο αριθμό. Τοποθετήστε το κουπόνι Ηθικής σε μία από αυτές τις θέσεις.

Παράδειγμα - Ο Jökull έκανε ένα Fair shares Ethical Work Task και το διέγραψε στο φύλλο λύσεων. Στη συνέχεια ρίχνει τα ζάρια 2 φορές, παίρνοντας τους αριθμούς 5 και 3. Αυτοί οι αριθμοί δίνουν άθροισμα 8. Βρίσκει τις δύο τοποθεσίες στο χάρτη, που έχουν τον αριθμό 8. Ο Jökull επιλέγει ανάμεσα στις δύο τοποθεσίες και βάζει το κουπόνι Ηθικής στην "Παιδική χαρά".

Ολοκλήρωση μιας λύσης

Όταν η τελευταία εργασία δεοντολογίας έχει διαγραφεί στο φύλλο λύσης, η λύση μπορεί να ολοκληρωθεί! (βλ. αναλυτικότερη περιγραφή στην επόμενη σελίδα)

Εναλλαγή μεταξύ της φάσης δράσης και της φάσης πρόκλησης

Κατά τη φάση δράσης, οι παίκτες μπορούν να αποφασίσουν πότε θα ξεκινήσουν άλλη φάση πρόκλησης. Πριν οποιοσδήποτε παίκτης ξεκινήσει τη σειρά του στο χάρτη, μπορεί να ξεκινήσει μια φάση Πρόκλησης.

Συνιστάται να ξεκινήσετε τη δεύτερη φάση Πρόκληση το αργότερο αφού όλοι οι παίκτες έχουν κάνει την πρώτη τους σειρά στη φάση δράσης. Τότε είναι ευκολότερο να σχεδιάσετε εκ των προτέρων ποιες αρχές θα μάθετε και να κινηθείτε αποτελεσματικά στο χάρτη κατά τη φάση δράσης. Θα καταλήξετε να κάνετε περίπου 3-5 φάσεις πρόκλησης ανά παιχνίδι.

Βοήθεια για τον παίκτη

ΔΡΑΣΕΙΣ

Μετακίνηση

Μετακινηθείτε κατά μήκος ενός δρόμου ή μιας διακεκομμένης διαδρομής μεταξύ διαμαντιών (διαμάντι θέσης ή διαμάντι οδικής σύνδεσης). Μπορεί να χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε αυτή την ενέργεια πολλές φορές για να φτάσετε εκεί που θέλετε να πάτε.

Παράδειγμα - Ο Jökull ξοδεύει τρεις ενέργειες για να μετακινηθεί: στο χώρο στάθμευσης -> στη συνέχεια, η οδική σύνδεση -> στη συνέχεια, τα ψώνια

Εργασία:

Υπάρχουν τρεις διαφορετικοί τρόποι για να εργαστείτε όταν ένα πιόνι βρίσκεται σε μία από τις τοποθεσίες (μεγάλα διαμάντια με τα ονόματα των τοποθεσιών). Οι επιλογές ποικίλλουν ανάλογα με το ποια τοποθεσία είναι και αν υπάρχει ένα σύμβολο Ethics στην τοποθεσία. Πρέπει να ξοδέψετε μία ενέργεια για κάθε ενέργεια εργασίας που θέλετε να κάνετε:

Ηθική εργασία Εργασία

Εάν το πιόνι σας βρίσκεται στην ίδια θέση με ένα Κουπόνι Ηθικής (Φροντίδα για τη Γη, Φροντίδα για τους ανθρώπους ή Δίκαιη Μετοχή), μπορείτε να εργαστείτε για την υλοποίηση μιας Λύσης, εκπληρώνοντας μία από τις εργασίες Ηθικής που απαιτούνται για την ολοκλήρωση της Λύσης.

Σχεδιάστε ένα Χ πάνω από ένα έργο ηθικής εργασίας σε ένα φύλλο λύσης. Στη συνέχεια, το κουπόνι Ηθικής μετακινείται σε άλλη θέση, ρίξτε τα ζάρια δύο φορές και προσθέστε τους αριθμούς για να βρείτε μια νέα θέση.

Μάθετε

Στο φύλλο ανάπτυξης του χαρακτήρα σας μπορείτε να διαγράψετε τον επόμενο κύκλο για την Αρχή που σχετίζεται με την τρέχουσα τοποθεσία σας (λογότυπο της Αρχής στο διαμάντι της τοποθεσίας). Κάθε παίκτης μπορεί να μάθει μόνο μία φορά σε κάθε τοποθεσία κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Θυμηθείτε ποιες από αυτές έχετε ήδη κάνει. Μπορείτε να μάθετε σε δύο τοποθεσίες για κάθε Αρχή της Περμακουλτούρας - το πέρασμα σε έναν από τους κύκλους θα πρέπει να συμβεί μέσω των πόντων αξίας στη Φάση Πρόκλησης (βλ. σελίδα 12).

Αν περάσετε τον τρίτο κύκλο για μια αρχή στο φύλλο ανάπτυξης του χαρακτήρα σας, έχετε κατανοήσει πλήρως αυτή την Αρχή της Περμακουλτούρας και μπορείτε να την καλύψετε στο χάρτη με το κατάλληλο σύμβολο της Αρχής της Περμακουλτούρας. (βλέπε παράδειγμα στη σελίδα 17)

Ολοκληρώστε μια λύση

Όταν όλες οι εργασίες σε ένα φύλλο λύσης έχουν εκπονηθεί, μπορείτε να εκτελέσετε μια ενέργεια στη θέση που αναγράφεται στο φύλλο λύσης, για να ολοκληρώσετε τη λύση.

Στη συνέχεια συμβαίνουν μερικά πράγματα:

Στο Χάρτη, καλύψτε τις Αρχές που σχετίζονται με τη λύση με ένα σύμβολο Αρχής.

Λάβετε το όφελος. Εάν η παροχή έχει ένα εικονίδιο αστραπής, αυτό συμβαίνει αμέσως. Διαφορετικά, θα είναι ένα συνεχιζόμενο όφελος μέχρι το τέλος του παιχνιδιού.

Αναποδογυρίστε το φύλλο λύσης, έχει τελειώσει και δεν θα χρησιμοποιηθεί άλλο στο παιχνίδι.

Παράδειγμα

Μετακίνηση

Ηθικό καθήκον εργασίας

Μάθετε

Το Jökull βρίσκεται στην ίδια θέση με το σύμβολο People Care Ethics. Η πρώτη του ενέργεια είναι να εκτελέσει μια εργασία Ηθικής.

Φύλλο λύσης

Διασχίζει έναν κύκλο για τη Φροντίδα των Ανθρώπων στο φύλλο λύσεων.

Ρίχνει τα ζάρια δύο φορές για να βρει πού θα μετακινήσει το κουπόνι People Care Ethics. Πήρε 3 + 6 = 9

Ο αριθμός 9 είναι στο "δάσος" και στο "δημόσιο πάρκο". Αποφασίζει να τοποθετήσει το κουπόνι "People Care Ethics" στη θέση "forest".

Στη συνέχεια, ο Jökull χρησιμοποιεί δύο ενέργειες για να κινηθεί. Πάνω στο διαμάντι οδικής σύνδεσης και στη συνέχεια στο διαμάντι θέσης "αχρησιμοποίητη περιοχή".

Στη συνέχεια χρησιμοποιεί την 4η ενέργεια για να μάθει την αρχή "Παρατηρώ και αλληλεπιδρώ", αφού το λογότυπο για αυτή την αρχή της Περμακουλτούρας βρίσκεται στη θέση "αχρησιμοποίητη περιοχή".

Στο φύλλο ανάπτυξης του χαρακτήρα του διαγράφει έναν κύκλο για

Παρατηρήστε & αλληλεπιδράστε

Παράδειγμα

Ολοκληρώστε μια λύση

Ο Jökull βρίσκεται στην τοποθεσία "πίσω αυλές". Χρησιμοποιεί 1 ενέργεια για να μετακινηθεί στην τοποθεσία "γειτονιά", όπου βρίσκεται το μάρκα ηθικής φροντίδας της γης.

Η επόμενη ενέργειά του είναι να εκτελέσει ένα έργο ηθικής εργασίας. Διασχίζει έναν κύκλο για τη φροντίδα της Γης στο Φύλλο Λύσης. Σε αυτό το σημείο έχουν διαγραφεί όλες οι ηθικές εργασίες που απαιτούνται για την υλοποίηση αυτής της Λύσης.

Στη συνέχεια, ρίχνει δύο φορές ένα ζάρι για να βρει μια νέα θέση για το κουπόνι Earth Care Ethics. Ρίχνει 1 + 4 = 5

Ο αριθμός 5 είναι στο "grass" & "square". Μετακινεί το κουπόνι Ηθικής της Φροντίδας της Γης στη θέση "τετράγωνο".

Η 3η ενέργειά του είναι να μετακινηθεί στην τοποθεσία "γρασίδι" (Η τοποθεσία που είναι γραμμένη στο Φύλλο Λύσης).

Η 4η ενέργεια του Jökull είναι να ολοκληρώσει μια λύση. Μετακινεί τις μάρκες της Αρχής της Περμακουλτούρας για αυτή τη λύση προς τα πάνω και καλύπτει τα λογότυπα της Αρχής. Στη συνέχεια, γυρίζει το φύλλο λύσης.

Το όφελος "Multitasking" ξεκλειδώθηκε με την ολοκλήρωση αυτής της Λύσης. Αυτό το όφελος θα είναι ενεργό καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού και ο Jökull το τοποθετεί δίπλα στο χάρτη.

Παράδειγμα

Αρχή της ολοκλήρωσης με μάθηση

Τώρα είναι η σειρά της Kristín. Συνεχίζει την πορεία εκμάθησης των Αρχών της Περμακουλτούρας για την αρχή "Use Edges & Value the Marginal". Διέσχισε τον 1ο κύκλο για αυτή την αρχή στην τελευταία φάση της Πρόκλησης, έχει επίσης προηγουμένως διασχίσει τον 2ο κύκλο στη θέση "αχρησιμοποίητες κατοικίες".

Βρίσκεται τώρα στη θέση "στέγαση γραφείων" και χρησιμοποιεί 3 Ενέργειες για να μετακινηθεί στη θέση "ψώνια", όπου βρίσκεται το άλλο λογότυπο της αρχής "Use Edges & Value the Marginal".

Μπορεί τώρα να περάσει τον 3ο κύκλο για αυτή την αρχή.

Τώρα κατανοεί πλήρως αυτή την αρχή και μπορεί να βρει το σύμβολο της αρχής της Περμακουλτούρας και να καλύψει το λογότυπο στο χάρτη.

Προηγμένες επιλογές παιχνιδιού

Βαθμοί αξίας από τα καθήκοντα δεοντολογίας:

Ως πρόσθετο μπόνους, ένας παίκτης μπορεί να πάρει έναν επιπλέον πόντο αυτοεκτίμησης αν περιγράψει τι κάνει ο χαρακτήρας του σύμφωνα με τη συγκεκριμένη Ηθική.

Παράδειγμα - Η Σιμόν μετακινείται στο πάρκο για να κάνει μια εργασία ηθικής φύσης σε ένα κουπόνι ηθικής φύλαξης της Γης. Αν περιγράψει επίσης ότι ο χαρακτήρας του περνάει λίγη ώρα στο πάρκο βάζοντας μούλτι κάτω από μερικούς θάμνους, παίρνει να σημειώσει έναν πόντο αξίας στον ιχνηλάτη χαρακτήρα του, επειδή ενήργησε σύμφωνα με το Ηθικό της Φροντίδας της Γης για το οποίο εργαζόταν.

Δημιουργικές λύσεις:

Αντί να διαβάζετε τις λύσεις που προτείνονται στο βιβλίο. Ρίξτε τα ζάρια κανονικά, αλλά κοιτάξτε στο πίσω μέρος του Βιβλίου Προκλήσεων & Λύσεων για τα σύνολα αρχών για αυτή την Πρόκληση. Διαλέξτε ένα σύνολο αρχών και προσπαθήστε να βρείτε μια λύση που πιστεύετε ότι θα εφαρμόσει όλες αυτές τις αρχές.

Αναπτύξτε την πόλη σας!

Ένα μόνο παιχνίδι του Transition in Action υλοποιεί μόνο 3-5 λύσεις. Τι γίνεται αν θέλετε να παίξετε περισσότερες; Κανένα πρόβλημα! Μια ομάδα μπορεί να συνεχίσει να παίζει την ίδια πόλη ξανά και ξανά για να δει πώς αναπτύσσεται και αλλάζει.

Αν το κάνετε, φροντίστε να κρατήσετε τις λύσεις από τα προηγούμενα παιχνίδια για να δείτε τι εφαρμόσατε πού. Θα μπορούσατε, για παράδειγμα, να χρησιμοποιήσετε ένα φύλλο σημειώσεων για να κρατάτε σημειώσεις για τις αλλαγές στην πόλη και για το ποιες τοποθεσίες έχουν ήδη χρησιμοποιηθεί.

Μπορείτε επίσης να γίνετε πιο δημιουργικοί! Μήπως η ομάδα σας άλλαξε τις επίπεδες στέγες σε κοινοτική γεωργία; Σχεδιάστε τον κήπο στις στέγες. Φτιάξατε έναν λαχανόκηπο δίπλα στο σχολείο; Σχεδιάστε ή γράψτε τις αλλαγές.

Επαναλάβετε το παιχνίδι αρκετές φορές με τον ίδιο χάρτη και δοκιμάστε να εφαρμόσετε λύσεις σε όλες τις διαφορετικές τοποθεσίες. Δείτε την πόλη σας να μεγαλώνει και ανακαλύψτε πώς θα μοιάζει η πόλη της μετάβασης!

Μόνο το βιβλίο των προκλήσεων και των λύσεων

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτά τα εργαλεία με όποιον τρόπο ταιριάζει περισσότερο στην τάξη ή την ομάδα σας. Θα μπορούσατε, για παράδειγμα, να μιλήσετε για δύο ή τρεις προκλήσεις σε κάθε συνεδρία. Στη συνέχεια, παραλείψτε το υπόλοιπο παιχνίδι και χρησιμοποιήστε απλώς το βιβλίο για έμπνευση.

Έχετε περιέργεια για την Περμακουλτούρα;

Ηθική της Περμακουλτούρας

Φροντίδα της Γης - Αναπλήρωση και προστασία της Γης, σεβασμός της εγγενούς αξίας όλων των μορφών ζωής (ανεξάρτητα από το αν είναι χρήσιμες για τον άνθρωπο ή όχι). Περιορίστε τη συμπεριφορά που είναι καταστροφική.

Φροντίδα για τους ανθρώπους - Καλύψτε τις δικές σας ανάγκες και τις ανάγκες των άλλων με τρόπο που να ταιριάζει στο οικοσύστημα. Επεκτείνετε τη φροντίδα προς την οικογένεια, τους γείτονες και την ευρύτερη κοινότητα.

Δίκαιο μερίδιο - Περιορίστε την κατανάλωση και δείξτε δικαιοσύνη προς τα άλλα έμβια όντα και τις μελλοντικές γενιές. Αναζητήστε την ισορροπία και όταν έχετε αφθονία, μοιραστείτε την!

Αρχές της Περμακουλτούρας

Παρατηρήστε και καταγράψτε πώς λειτουργεί το περιβάλλον σας. Δοκιμάστε να κάνετε μικρές αλλαγές και μάθετε παρατηρώντας τι συμβαίνει.

Αξιοποιήστε τις ευκαιρίες όταν έχετε κάτι σε αφθονία. Βρείτε τρόπους να μετατρέψετε την αφθονία σε κάτι που διαρκεί περισσότερο.

Στοχεύστε στο να έχετε ποικίλα θετικά αποτελέσματα: τροφή, στέγη, φιλία ... Αυτό θα σας δώσει ώθηση που θα σας κρατήσει σε εγρήγορση.

Παρατηρήστε και ακούστε την ανατροφοδότηση από το περιβάλλον σας. Τι είδους περιορισμοί ή προσαρμογές θα μπορούσαν να είναι χρήσιμες;

Βρείτε τρόπους να λειτουργείτε χωρίς τη χρήση ορυκτής ενέργειας ή την εξάντληση των ανθρώπων που εργάζονται στο έργο. Μπορείτε να βρείτε εναλλακτικές λύσεις;

Μπορείτε να δείχνετε φροντίδα και σεβασμό για τα πάντα και να στοχεύετε στη μη χρήση ή δημιουργία πραγμάτων που δεν μπορούν να αποτελέσουν μέρος του κύκλου του οικοσυστήματος;

Κοιτάξτε πρώτα τη γενικότερη εικόνα, προτού εστιάσετε στις λεπτομέρειες. Παρατηρήστε και χρησιμοποιήστε μοτίβα από τη φύση, τις εποχές, το ρυθμό και τη ροή της ημέρας.

Αυξήστε τη λειτουργικότητα και την αποτελεσματικότητα συνδυάζοντας δημιουργικά διαφορετικές

πράγματα / ανθρώπους, ώστε να μπορούν να αλληλοϋποστηρίζονται.

Δοκιμάστε τα πράγματα σε μικρότερη κλίμακα, αν δεν πετύχει, θα έχει μικρότερες συνέπειες. Το πιο αργό είναι πιο πιθανό να γίνει.

Αυξήστε την ανθεκτικότητα και την ευελιξία προσκαλώντας την ποικιλομορφία. Η ποικιλία των συνδέσεων ανοίγει για νέες ποιότητες και ευκαιρίες.

Μπορείτε να αυξήσετε ή να χρησιμοποιήσετε την άκρη καλύτερα; Οι άκρες μεταξύ των συστημάτων είναι τα πιο ποικιλόμορφα και παραγωγικά μέρη των οικοσυστημάτων.

Αγκαλιάστε το γεγονός ότι τίποτα δεν είναι σταθερό. Να είστε έτοιμοι για το απροσδόκητο, να δείχνετε περιέργεια και να ανταποκρίνεστε με δημιουργικότητα.