

# STOPP KLIMAKRISEN

## VEILEDNING



Dette er et samarbeidsspill for å skape engasjement for klimaet. Målet med spillet er at deltakerne skal oppleve hvordan klimakatastrofer rammer alle, og ikke minst at vi er nødt til å samarbeide hvis vi skal klare å løse klimakrisen.

Spillere: 3–5

Spilletid: 30–60 minutter (dette kan justeres)



**KIRKENS NØDHJELP**  
actalliance

## Praktisk gjennomføring

Spillet er lagt opp for fem spillere, men det fungerer også fint med tre eller fire. Du trenger et komplett spill til hver gruppe på fem spillere.

Spillet består av en del ulike elementer, og det er viktig at alt skrives ut. Skriv ut på så tykt papir som mulig, sånn at spillet kan brukes flere ganger. Det er best å skrive ut spillebrettet i A3-format, men det er også mulig å teipe sammen to A4-ark. Klipp etter de stiplede linjene.

Skriv ut følgende:

- Spillebrett
- Landkort (5 stk.), fellesbrikke (1 stk.) og spillebrikker (flagg) (3 stk.)
- Ressurskort med fire ulike ressurser (totalt 72 stk.)
- Katastrofekort (8 stk.)
- Handlingskort (24 stk.)
- Spilleregler

I tillegg trenger du en terning.

Spillet er lett å forstå når man kommer i gang, men det er en del tekst å forholde seg til. Les derfor nøye gjennom reglene sånn at du selv forstår spillet før du skal forklare det for andre.

Elementer det kan være nødvendig å minne spillerne om før de går i gang, og underveis i spillet:

- Det er lurt at alle ser hvilke RESSURSKORT dere har.
- Husk å lese LANDKORT og egenskapene beskrevet der.
- Snakk sammen underveis.
- Stokk og snu bunken med HANDLINGSKORT når den blir tom.
- Oppsummer gjerne spillets gang:
  - Kast terningen
  - Flytt
  - Trekk RESSURSKORT.
  - Trekk HANDLINGSKORT.
  - Den siste som passerer en KATASTROFELINJE, trekker KATASTROFEKORT istedenfor handlingskort.
  - På FORHANDLINGSFELTET kan du bytte kort med en medspiller.

I løpet av spillet er det lurt å være behjelpelig med å svare på spørsmål, men følg også med på om gruppene bruker ulik taktikk for å klare å stanse klimakrisen.

Spillet er lagt opp slik at man kan både vinne og tape, ut ifra flaks og strategi. Spillet kan avsluttes på mange måter, og i følgende situasjoner kan spillerne trenge oppfølging:

- Spillerne taper i løpet av veldig kort tid. Med få spillere blir det vanskeligere å stoppe klimakrisen. Hvis spillerne taper etter ti minutter eller mindre, kan de prøve igjen, eventuelt kan én spiller være to land for å få flere ressurser i omløp.
- Spillerne vinner etter kort tid. Med flaks og god taktikk kan spillerne vinne tidlig. Spillerne kan da spille på nytt, men øke katastrofenivået ved at spillerne opplever en katastrofe hver gang første og siste spiller krysser en katastrofelinje.

## Til diskusjon

Spillet inviterer til diskusjon om klimakrise og klimatilpasning. Sett av litt tid til å diskutere spillet i etterkant og se på likheter og forskjeller fra klimasituasjonen i virkeligheten.

Problemstillinger som kan dukke opp:

- Ulikheter mellom land: Klimaendringene rammer ulikt. Var det noen forskjell på å være Norge, Tyskland, Etiopia, Bangladesh og Brasil?
- Kortsiktig eller langsiktig planlegging? Hvordan balanserte spillerne behovet for å ha tre kort til å avverge katastrofer på kort sikt, og ønsket om å kunne utrydde et klimaproblem helt?
- Forhandlinger: Hvordan brukte spillerne mulighetene til å bytte kort? Var det noen som ikke ville bytte? Var det noen som syntes det var vanskelig å spille på lag?

Til videre diskusjon:

- Hvorfor er det så vanskelig for land å samarbeide for å løse klimakrisen?
- Hvem har ansvaret for å løse klimakrisen?
- Hva kan Norge gjøre for å stoppe klimakrisen?
- Hva kan Norge gjøre for å hjelpe fattige land med å tilpasse seg klimaendringene?
- Hva må vi i Norge gjøre for å tilpasse oss klimaendringene?

## Variasjoner og tilpasninger

- La spillerne være konkurrerende land som spiller om å redde seg selv. Da trenger spillerne hver sin brikke på kriseskalaen i tillegg til spillebrikken sin. Katastrofen inntreffer da hver gang man passerer en katastrofelinje. Forskjellene mellom fattige og rike land vil komme tydeligere fram, og det blir vanskeligere å klare spillet. Snu katastrofebunken når den er tom.
- Konkurransen mellom ulike spillerteam: La de ulike gruppene med spillere konkurrere med hverandre ved å si at det er om å gjøre å være det første teamet til å stoppe klimakrisen. Det får landene til å samarbeide fra start og øker engasjementet. Dette er særlig fint hvis spillerne kjenner spillet. Første gang vil noen spillere bruke lengre tid på å henge med på reglene.

# STOPP KLIMAKRISEN REGLER

## Spilletets mål

Målet med spillet er å stanse klimakrisen i verden, og alle spillerne samarbeider om å bruke ressursene sine riktig for å få til dette.

Spillet handler i hovedsak om å være i stand til å avverge katastrofer. Alle spillerne er på jakt etter minst tre av hver ressurs for å stå imot en katastrofe som rammer alle spillerne. Samtidig kan katastrofer avverges permanent dersom én spiller har åtte kort med én ressurs. Spillerne må dermed samarbeide og tenke strategisk for å vurdere hva som skal til for å avverge klimaproblemer på lang sikt, samtidig som de må være i stand til å møte katastrofene som inntreffer underveis.

## Spilleelementer

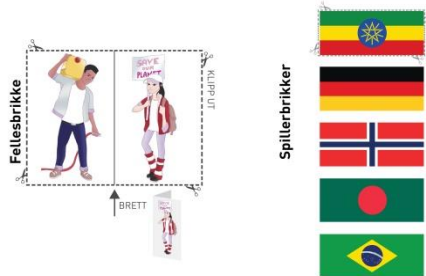
### Spillebrettet

Spillebrettet har 40 ruter som går langs kanten av brettet, og en kriseskala med seks nivåer i midten. Hver enkeltspiller bruker sin egen landbrikke til å bevege seg på rutene i kantene. Alle deler på en fellesbrikke som plasseres på kriseskalaen. Hvis fellesbrikken havner i MÅL, har man vunnet og spillet avsluttes. Man har også vunnet hvis alle klimakatastrofen blir avverget. Hvis fellesbrikken havner på KRISE, har man tapt og spillet avsluttes. Hvis man ikke har klart å stanse klimakrisen innen første spiller har gått én runde, har man også tapt. Spillerne starter ved nivå 3, der det står START.



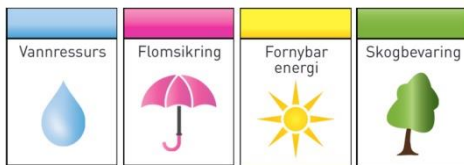
### Landkort og spillebrikke

Landkortet beskriver spillerens egenskaper og hvor mange ressurskort spillerne begynner med. Spillebrikkene er illustrert med flaggene til de ulike landene. Hvis en spiller for eksempel er Brasil, får hun eller han utdelt både landkortet og spillebrikken for Brasil.



### Ressurskort

Spillet har fire ulike ressurskort spillerne skal samle på for å kunne møte klimakatastrofene. Ressurskortene er: vannressurs, flomsikring, skogbevaring og fornybar energi. En spiller får trekke ett ressurskort hver gang spilleren havner på et ressursfelt på spillebrettet. Er det symbolet for vannressurs som står på feltet spilleren havner på, trekker spilleren ressurskortet vannressurs osv. Vær obs på at landegenskapene kan regulere dette så en spiller kan trekke flere kort.



### Handlingskort og framtdskort

Spilleren skal trekke et handlingskort eller framtdskort hver gang det er hans eller hennes tur. Handlingskortene og framtdskortene ligger blandet i samme bunke. Trekket et handlingskort, får spilleren en utfordring som gjelder hans eller hennes land. Trekket et framtdskort, får spilleren en utfordring som gjelder alle landene.



### Katastrofekort

Det inntreffer en katastrofe hver gang alle spillerne har passert en katastrofelinje på spillebrettet. Den siste spilleren som passerer katastrofelinjen, trekker et katastrofekort istedenfor et handlingskort.



## Spilletets gang

Spillet begynner med at det deles ut et LANDKORT til hver spiller. Hvert lands egenskaper står beskrevet på kortet. Husk å lese nøye på kortene og bruke dem i spillet. I tillegg får spillerne utdelt RESSURSKORT som angitt på LANDKORTET. Hvilket land man er, og hvilke egenskaper og RESSURSKORT man har, er *ikke* hemmelig for de andre spillerne. Ved å vise fram kortene sine har spillerne best forutsetninger for å klare spillet. Selv om spillerne samarbeider, har de hver sin tur. De kan diskutere handlingene sine med medspillerne, men det er den som har turen, som tar de endelige avgjørelsene. Spillerne kan ikke hjelpe hverandre ved å gi bort eller bytte kort, med mindre det blir oppgitt på et HANDLINGSKORT, eller de havner på FORHANDLINGSFELTET.

Norge er alltid første spiller og begynner med å kaste terning og flytte gitte felt. Man skal ikke kaste en gang til selv om man får 6 på terningen. Hvis spilleren lander på et RESSURSFELT, f.eks. fornybar energi, får vedkommende trekke et fornybar energi-kort og spare på dette. Deretter trekker spilleren et HANDLINGSKORT. På kortet blir det beskrevet en situasjon. Stort sett gjelder hendelsen landet til den som har trukket kortet, men det kan også være et FRAMTIDSSKORT som gjelder alle spillere. Instruksjonene på kortet skal alltid følges. Hva som skjer hvis du blir bedt om å gi fra deg et RESSURSKORT du ikke har, bestemmes av LANDKORTET ditt.

Hvis du blir bedt om å gi bort et kort til det landet som er nærmest deg og det er flere spillere som er like nærme, kan du velge hvem du vil gi kortet til. Hvis bunken av HANDLINGSKORT blir tom, stokkes den og brukes på nytt.

Hvis du havner på et FORHANDLINGSFELT, skal du *ikke* trekke ressurskort eller handlingskort. Her kan du bytte RESSURSKORTENE du har på hånda, med én annen spiller. Du kan ikke forhandle med flere forskjellige spillere på en runde, men du kan forhandle så mange kort du vil med den ene spilleren. Alle kort må byttes, så du må altså gi bort og ta imot like mange kort.

Hver gang siste spiller passerer en KATASTROFELINJE, trekker denne spilleren et KATASTROFEKORT istedenfor et handlingskort. Du kan avverge katastrofer ved å ha tre kort av den etterspurte ressursen og levere dem fra deg. Hvis spilleren som trakk kortet, ikke har det, rykker hun eller han et hakk tilbake på KRISESKALAEN. Hvis spilleren har løst et klimaproblem for godt, vil ikke katastrofen på dette området inntreffe, og spilleren trenger ikke gi fra seg kort eller flytte tilbake på kriseskalaen.

Hvis en spiller har åtte kort av én ressurs, kan spilleren avverge dette klimaproblemet for godt. Spilleren med åtte kort kan legge dem tilbake i ressursbunken på *sin* tur, *før* vedkommende kaster terningen, flytter og trekker nye kort som normalt. Spilleren kan kun levere inn én ressurs om gangen. Har du åtte kort av både vannressurs og flomsikring, må du altså bruke to omganger på å løse begge problemene. Når du løser et problem, vil du rykke ett trinn fram på KRISESKALAEN, og katastrofer som inntreffer på dette feltet, vil ikke ramme noen spillere lenger.

**Spillet kan avsluttes på fire måter:**

- Hvis fellesbrikken havner på KRISE – da har spillerne tapt.
- Hvis første spiller har gjennomført én runde på spillebrettet. Hvis fellesbrikken ikke har kommet i MÅL, har spillerne tapt.
- Hvis fellesbrikken kommer i MÅL – da har spillerne vunnet.
- Hvis alle fire klimakatastrofene er avverget – da har spillerne vunnet.

**Spillets gang - kort oppsummert**

1. Kast terning.
2. Flytt.
3. Trekk RESSURSKORT
4. Trekk HANDLINGSKORT.
5. Den siste som passerer en KATASTROFELINJE, trekker et KATASTROFEKORT istedenfor et HANDLINGSKORT.
6. På FORHANDLINGSFELTET kan du bytte kort med en medspiller.