FDF GLOBUS

Nepal Settlers
Et brætspil for væbnere og opefter

Nepal Settlers

Mødeaktivitet for væbnere og op om Verdensmål 13

Aldersgruppe: Væbnere og opefter
Inde/ude: Inde
Deltagere: 3-4 spillere (print evt. flere sæt af spillet)
Varighed: Ca. 1-1,5 time

Introduktion til verdensmålet

Vi mennesker har i mange år udledt drivhusgasser - bl.a. CO2 og metan - til jordens atmosfære. Vi udleder stadigvæk rigtig mange drivhusgasser, men det er nødvendigt at udlede mindre, for de er med til at skabe klimaforandringer og et stigende antal naturkatastrofer. Tørke, orkaner og oversvømmelser tager hvert år livet af utallige mennesker verden over, og ødelægger hjem, indkomst og fremtid for endnu flere. Specielt hårdt ramt er desværre udviklingslandene, der har ingen eller få midler til at stå imod eller rydde op efter naturkatastroferne.

Verdensmål 13 handler om at mindske og omvende den skade og forandring, som vi mennesker udøver på klimaet og som går hårdt ud over både natur, dyr og mennesker. Det handler også om at ruste lande verden over imod skaderne fra naturkatastrofer. Det skal ske gennem politiske beslutninger, deling af viden om og udvikling af metoder til at stå imod samt indsamling af midler til udvikling i de mindst bemidlede lande. Det bidrager FDF til igennem GLOBUS-samarbejdet med Folkekirkens Nødhjælp.

Aktivitet

Nepal Settlers er et brætspil baseret på spillet Settlers fra Catan. Spillereglerne er de samme som I kender fra det originale spil, men spillet foregår i stedet i Nepal og udfordringerne og formålet er tilpasset den nepalesiske virkelighed. Derfor er formålet med spillet at opbygge den bedste nepalesiske landsby. Men pas på ... manglen på uddannelse, en dårlig høst eller en farlig, sulten tiger kan spænde ben for det hele!

Refleksion

Når I har spillet brætspillet kan I runde mødet af med en snak om verdensmål 13 og livet i lande som Nepal. Formålet med spillet er at vise nogle af de ting og omstændigheder, som har indflydelse på, hvem der klarer sig godt i livet.

- Hvem vandt spillet? Hvad var med til at sikre, at denne person vandt - og var det tilfældigheder, held eller ren strategi og hårdt arbejde, som sikrede sejren?
- Nepal er et af de lande i verden, som sender færrest drivhusgasser ud i luften. Det er også et af de lande, som rammes allermest af det ændrede klima. Hvad kan man gøre, hvis man ikke selv forurener meget, men påvirkes meget af forurening?
- Hvordan kan du og jeg gøre en positiv forskel i forhold til klimaforandringer og for at støtte de mennesker, som rammes meget hårdt af dem?

Nepal Settlers

Fremskridt i Nepal

En gruppe kvinder går i marken og arbejder. De er dalitter og står uden for kastesystemet; de er kasteløse og har dermed den lavest mulige rang i samfundsordenen. De dyrker landbrug og har bl.a. chili, ris og majs. De har også dyrehold med ænder, høns og geder. Over dem skinner solen og forsøger ihærdigt at brænde sig igennem dis og skyer. Kvinderne bor i en lille nepalesisk landsby i landet syd for Himalaya og nord for Indien. De lever af landbrug, ligesom deres forældre og bedsteforældre gjorde det. Teknikkerne er gået i arv fra generation til generation.
I de senere år har markerne dog givet et ringere udbytte, fordi regnmønstrene ændrer sig meget. Der falder ikke regn, når der plejer, og nogle gange kommer der voldsomme mængder regn i perioder, som normalt er tørre. De ændrede regnmønstre betyder også, at dyrene i de omkringliggende skove mangler føde og de søger derfor ind til landsbyerne og ødelægger kvindernes afgrøder. Den ændrede regn skyldes klimaforandringer og gør det svært at fortsætte med at leve af landbrug. Mange mænd i det vestlige Nepal har søgt til udlandet for at arbejde og tjene en mere stabil løn (desværre ofte under meget dårlige forhold) og derfor står kvinderne i spidsen for livet i mange landsbyer.
Kvinderne er ikke vant til, traditionelt set, at stå i spidsen for familien og landsbyen. Men med gåpåmod og hjælp fra bl.a. Folkekirkens Nødhjælp får kvinderne uddannelse i at styrke deres forretning, omlægge dele af landbruget til nye afgrøder, som trives i det nye klima, og lave både fælles og personlige opsparinger. Ved fælles hjælp bygger de en bedre fremtid for sig selv, deres børn og deres landsby. Og det nytter. På bare få år kan kvinder, som ikke selv har haft mulighed for skolegang, sikre deres børn en uddannelse.

Globus har lavet et brætspil, som minder meget om det populære brætspil 'Settlers fra Catan'. Brug evt de online-spilleregler dertil som reference hvis noget i denne beskrivelse er uklart eller der mangles forklaringer.
I vores Nepal-udgave skal du opbygge en landsby og udnytte dine ressourcer samtidig med at du får indblik i Nepals kultur og nogle af de projekter som FDF og Folkekirkens Nødhjælp støtter.
Print og udklip plader til spillepladen, kortene og reglerne herunder og find nogle brikker, så er I klar.

Spilleregler og beskrivelse

Væbnere, seniorvæbnere og seniorer

3-4 spillere

Materialer

- ★ Hex-plader
- ★ Talbrikker
- ★ Udviklingskort
- ★ Byggeomkostninger
- ★ Ressourcekort
- ★ 2 terninger
- ★ En tiger (en lille brik eller genstand fx en tændstikæske)
- ★ Huse, landsbyer og veje
  (Som hus kan man bruge små figurer, brikker fra andre spil osv. Til at symbolisere landsbyer kan man enten finder andre brikker eller bruge to hus-brikker som står 2 og 2. Som veje kan man bruge tændstikker knækket i to og farvelagt. Det vigtige er at man kan kende forskel mellem de forskellige spilleres huse og veje.)

  Antal huse per spiller: 5
  Antal landsbyer per spiller: 4
  Antal veje per spiller: 15

Formål

Opbyg den bedst fungerende og mest ressourcestærke nepalesiske landsby, og saml point for at vinde spillet.

Sådan spiller du

Kort fortalt optjener du ressourcer via terningkast. Du indkasserer ressourcer afhængigt af hvor dine huse, landsbyer og veje er på kortet. De ressourcer kan kombineres til nye huse, landsbyer, veje eller opgraderinger, som gør det nemmere for dig at få nye ressourcer. Du kan undervejs både handle med dine modspillere og ved handelspladser langs grænsen. Du vinder spillet når du har opnået 10 point.

Forberedelse

Spillepladen er sammensat af 19 hex-plader, som tilsammen danner Nepal, med de høje Himalaya bjerge mod nord og Indien mod syd.

Pladen samles ved at blande hex-pladerne, og samle dem tilfældigt, omgivet af bjerge og handelspladser som vist på billedet.

Når pladen er samlet, er Nepal dannet. Start med at lægge brikken A på et felt i yderste ring (indenfor bjergene) – ved siden af den B, så C osv. Spring flod-feltet over. Kør en spiral ind mod midten af pladen. Nu ligger der tal, fra 2-12, på alle ressourcefelterne. Det er de tal der kan slås med to 6-sidede terninger.

Ressourcekortene placeres i hver sin bunke, og udviklingskortene blandes og lægges i en bunke, som en form for bank.

Inden start

Spillerne får hver to huse og to vejstykker til at begynde med. De skal placeres på kortet, inden spillet starter. Et hus sættes på pladen et sted hvor tre hex-plader grænser op til hinanden. Mindst to af pladerne skal være ressource-plader, dvs. ikke bjerge eller flod-feltet. Et hus støder maksimalt op til tre ressource-felter, og det modtager ressourcer fra alle felterne.

Første spiller sætter et hus og et vejstykke ud fra huset. Næste spiller gør det samme og så videre. Sidste person ved bordet sætter også et hus og en vej. Herefter kører man modsat tilbage, så sidste person (igen) sætter et hus og en vej og så fremdeles tilbage til den der startede. På den måde udligner det fordelen ved at være første person til at placere huse.

Der skal mindst være to hex-kanter mellem to huse, så de kan ikke ligge helt tæt op ad hinanden, dette gælder også når man senere bygger nye huse. (se billede)

Hver spiller starter med at få ressourcekort fra banken fra de felter, som personens sidst-placerede huse støder op til.

Når du skal placere dine huse, er det en fordel at vide at ressourcerne gennem spillet fordeles ved kast med 2 terninger. Du modtager altså de ressourcer der grænser op til dine huse. Derfor er det værd at have i tankerne at felterne med 6 og 8 har en større chance for at give udbytte end fx 2, 3 11 og 12.

Spillets gang

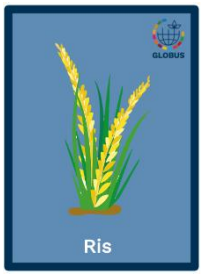
Den ældste spiller starter. Under sin tur har man nedenstående handlingsmuligheder:

1. Man SKAL slå terningerne for at se hvilke felter, der giver udbytte
2. Man kan bytte ressource-kort med de andre spillere
3. Man kan købe veje, huse, landsbyer eller udviklings-kort for sine ressourcekort, og spille sine udviklingskort

Ressourcer

Din runde starter med at du slår de to 6-sidede terninger. Summen fortæller, hvilke felter på kortet, som giver udbytte. Alle som har et hus, som støder op til de felter, der giver udbytte, modtager et ressourcekort pr. felt. Der er flere felter med samme tal – og de giver alle udbytte. Har man flere huse om et udbyttegivende felt, modtager man et ressource-kort for hver af husene.

Råstofferne er: geder, mursten, ris, uddannelse og ænder. Altså modtager man udbyttet af ressourcen på hex-pladerne hvor en ens huse er. Hex-pladen med floden giver intet udbytte



En vild tiger

Tigeren starter på flodfeltet, som intet udbytte kan give. Hvis en spiller slår 7 med de to terninger, er der ikke nogen felter, som giver udbytte – i stedet må spilleren flytte tigeren til et felt efter hans ønske på brættet.

Spilleren må derefter stjæle et ressourcekort fra en spiller, som har bygning på dette felt. Kortene holdes hemmelige og spilleren, som slog 7, trækker et ukendt kort fra den valgte spillers hånd.

Tigeren bliver på feltet, indtil næste mand slår 7, og når tyven står på et felt, giver det ikke udbytte overhovedet.

For mange ressourcer på hånden

Når nogen slår 7 skal alle spillere der sidder med 7 eller flere af hvilke som helst ressourcekort smide halvdelen tilbage i bunkerne, som en slags skat. Man vælger selv hvilke og ved ulige antal, runder man ned.

Handel

Terningernes tilfældighed og jeres byers forskellige placeringer gør at I kommer til at sidde med forskellige ressourcekort, og derfor kan have brug for at handle. Der er to måder at handle på.

1. Indbyrdes handel: Man kan spørge ud om der er nogen der vil af med noget ris, eller hvad man nu sidder og mangler, for at kunne lave kombinationerne. Man bestemmer selv hvad man tilbyder sine medspillere og de kan komme med tilbud tilbage. Det er dog kun spilleren med den aktuelle tur der kan indgå handler. De øvrige spillere må ikke handle indbyrdes.
2. Handelspladser: Den anden måde at handle på foregår ved Nepals grænser på markedspladser. Her kan man altid handle ressourcer 4:1. Man afleverer 4 ens ressourcekort og får 1 valgfrit kort igen fra banken. Har man et hus eller en landsby ved en 3:1 grænse markedsplads bytter man 3 ens til 1 valgfrit ressourcekort og har man bebyggelse ved en speciel markedsplads byttes to navngivne ressourcekort til 1 valgfrit.

Byggeri

Når du har de kort på hånden, der skal til for at bygge, kan du aflevere dem i banken og købe/bygge en eller flere af tingene fra oversigten over byggeomkostninger.

Man kan købe veje, huse, landsbyer og udviklingskort.

Vej

- er nødvendige for at komme ud til nye felter, som giver nye og flere ressourcer
- skal altid bygges på stier mellem to kryds og ikke forbi modstanderes allerede eksisterende hus
- skal altid bygges i forlængelse af spillerens allerede eksisterende veje, huse og landsbyer

Hus

- giver ressource-kortene baseret på de felter, de ligger op til.
- skal bygges i kryds i tilknytning til en af spillerens egne veje
- skal bygges med 2 vejes længde til egne eller modstanderes huse

Landsby

- er en opgradering af et allerede eksisterende hus
- i stedet for et ressource-kort giver landsbyen to kort

Udviklingskort

- trækkes tilfældigt øverst fra bunken i banken
- holdes hemmelige, indtil de bruges
- kan være 3 forskellige slags, som alle kan benyttes under din tur:
    - Kaste-kort: Når et kastekort spilles, får man beskyttelse fra tigeren, og man må rykke tigeren til et andet ressource-felt og trække et ressourcekort fra en spiller med bygning på dette felt.
    - Privilegie-kort: Hvert kort giver en et privilegium, som man kan bruge én gang. Privilegiet står på kortet. Kortet kan benyttes under din tur og afsløres først der. Det kan altså gemmes indtil brug og udgår derefter.
    - Point-kort: Et pointkort er 1 point værd, og kan tælles med i din samlede score. Pointkortet lægges foran dig, og behøves ikke at være afsløret for de øvrige spillere.

Højeste kaste

Alle starter i nederste kaste og rykker en kaste op, når man bruger et kastekort. Den første med tre kastekort får et diplom, som sidenhen går på tur til den spiller med de fleste kastekort, så snart det ændres.

Længste handelsvej

Dette specialkort gives til den første spiller der først bygger en sammenhængende vej på mindst 5 sammensatte stykker vej. Forgreninger tæller ikke med, men vejen kan dog godt være opdelt af egne huse undervejs. Lykkes det for en anden spiller at bygge en endnu længere vej gives kortet straks videre.

Point

Den spiller, der først har 10 point, vinder spillet – og spillet stopper i det sekund en spiller kan præsentere de 10 points.

- Et hus giver 1 point
- En landsby giver 2 point
- Spilleren med “højest kaste” får 2 point
- Spilleren med “den længste handelsvej” får 2 point
- Et sejrspoint-kort giver 1 point

Byggeomkostninger

Vej 0P

(Længste handelsvej 2P)

Hus 1P

Landsby 2P

Udviklingskort ?P

(Højeste kaste 2P)

Byggeomkostninger

Vej 0P

(Længste handelsvej 2P)

Hus 1P

Landsby 2P

Udviklingskort ?P

(Højeste kaste 2P)

Byggeomkostninger

Vej 0P

(Længste handelsvej 2P)

Hus 1P

Landsby 2P

Udviklingskort ?P

(Højeste kaste 2P)

Byggeomkostninger

Vej 0P

(Længste handelsvej 2P)

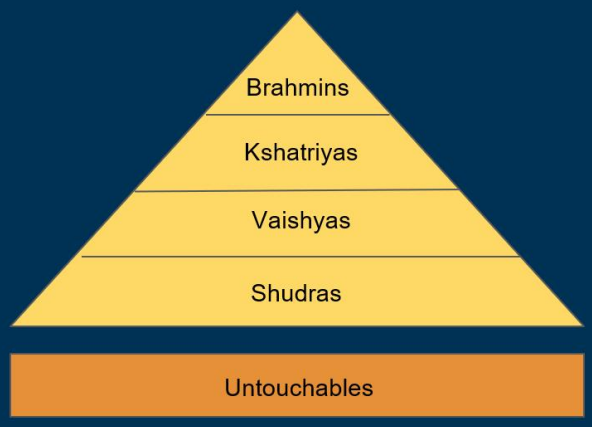
Hus 1P

Landsby 2P

Udviklingskort ?P

(Højeste kaste 2P)

Højeste kaste



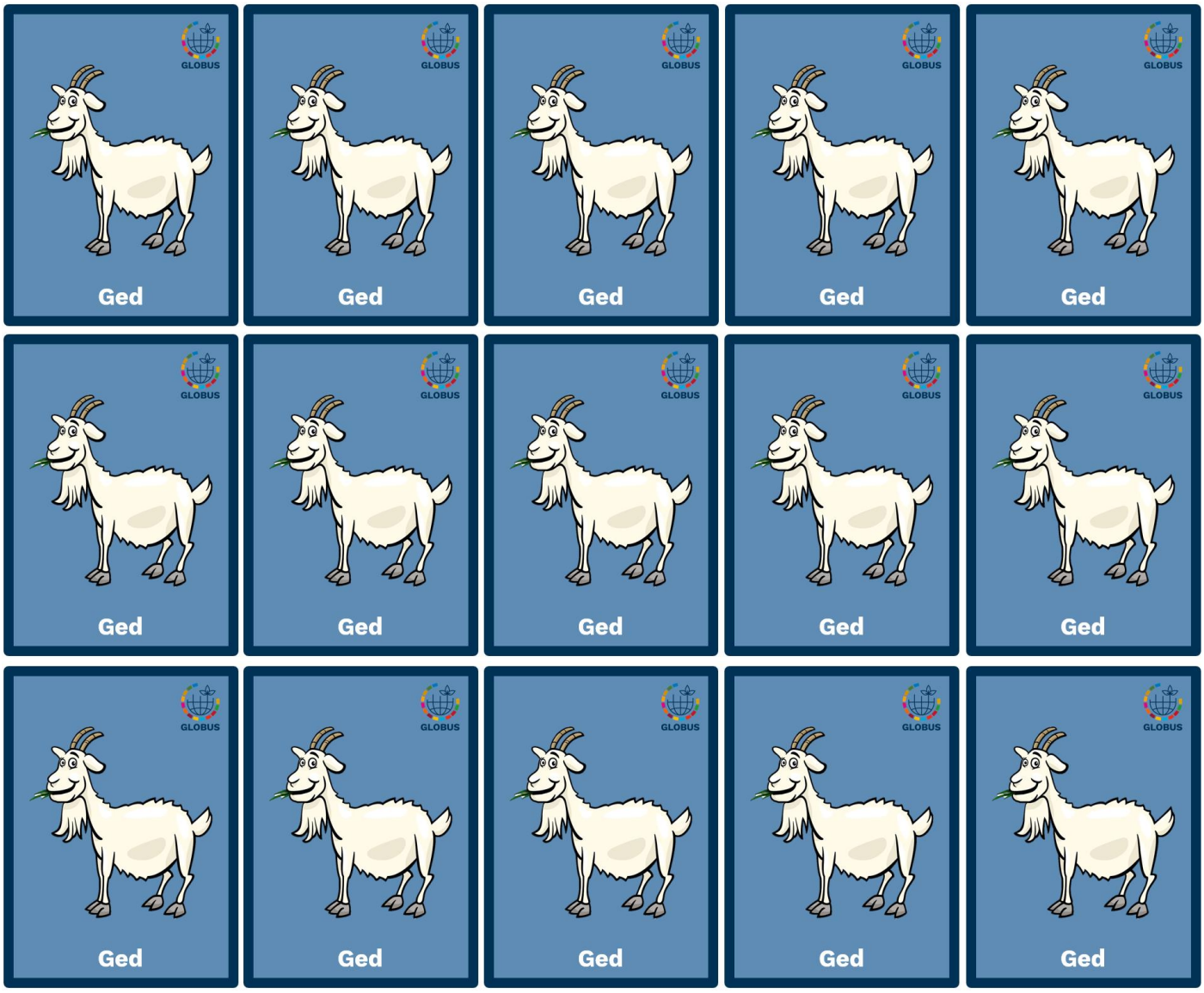
2 point

Spilleren, der først lægger tre kastekort foran sig får dette kort. Hvis en anden spiller kan lægge flere kastekort, skal dette kort straks videregives til ham/hende.

Længste handelsvej

2 point

Spilleren der først har fem sammenhængende veje får dette kort. Hvis en anden spiller kan bygge en længere vej, skal dette kort straks gives til ham/hende



Ged

Ged

Ged

Ged

Ged

Uddannelse

Uddannelse

Uddannelse

Uddannelse

Uddannelse

Uddannelse

Uddannelse

Uddannelse

Uddannelse

Uddannelse

Uddannelse

Uddannelse

Uddannelse

Uddannelse

Uddannelse

Uddannelse

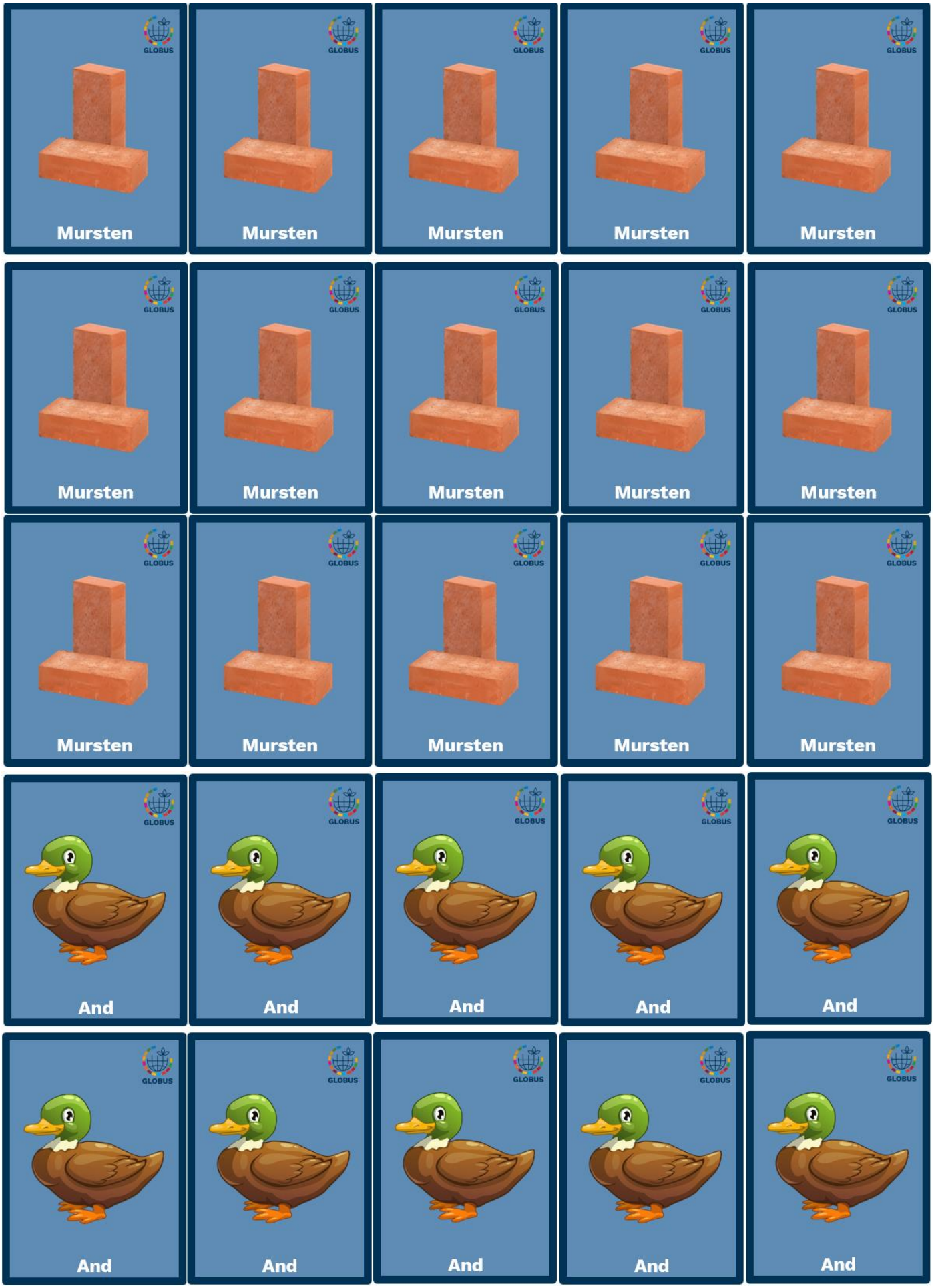
Uddannelse

Uddannelse

Uddannelse

Uddannelse

GLOBUS
Ris
Mursten


GLOBUS
Mursten
And

And

And

Skole
1 point
Tempel
1 point
Brønd
1 point
Drivhus
1 point
Fælleshus
1 point

Privilegie
MONOPOL
Nogle af landsbyens mænd vender hjem fra udlandet og kan derfor deltage i arbejdet, så produktionen øges. Du kan derfor vælge en ressource og de andre spillere skal give dig alle deres ressourcekort af denne type.
Privilegie
VEJBYGGERI
Du får en lav rente på dit mikrolån og kan derfor bygge to stykker vej gratis.
Privilegie
OVERFLOD
Din bedstefar dør og du arver hans jordstykke. Du kan derfor tage to ressourcekort fra banken.
Privilegie
MONOPOL
Høsten er gået godt. Du kan derfor vælge en ressource og de andre spillere skal give dig alle deres ressourcekort af denne type.
Privilegie
VEJBYGGERI
Landsbyens geder har fået kid, som kan give ekstra indtægt. Du kan derfor bygge to stykker vej gratis.
Privilegie
OVERFLOD
Nogen i landsbyen får uddannelse i landbrug og deler ud af deres viden til dig. Du kan derfor tage to ressourcekort fra banken.

Kaste

Når man lægger dette kort, må man flytte tigeren og trække et ressourcekort fra en af de berørte spillere.

Kaste

Når man lægger dette kort, må man flytte tigeren og trække et ressourcekort fra en af de berørte spillere.

Kaste

Når man lægger dette kort, må man flytte tigeren og trække et ressourcekort fra en af de berørte spillere.

Kaste

Når man lægger dette kort, må man flytte tigeren og trække et ressourcekort fra en af de berørte spillere.

Kaste

Når man lægger dette kort, må man flytte tigeren og trække et ressourcekort fra en af de berørte spillere.

Kaste

Når man lægger dette kort, må man flytte tigeren og trække et ressourcekort fra en af de berørte spillere.

Kaste

Når man lægger dette kort, må man flytte tigeren og trække et ressourcekort fra en af de berørte spillere.

Kaste

Når man lægger dette kort, må man flytte tigeren og trække et ressourcekort fra en af de berørte spillere.

Kaste

Når man lægger dette kort, må man flytte tigeren og trække et ressourcekort fra en af de berørte spillere.

Kaste

Når man lægger dette kort, må man flytte tigeren og trække et ressourcekort fra en af de berørte spillere.

Kaste

Når man lægger dette kort, må man flytte tigeren og trække et ressourcekort fra en af de berørte spillere.

Kaste

Når man lægger dette kort, må man flytte tigeren og trække et ressourcekort fra en af de berørte spillere.

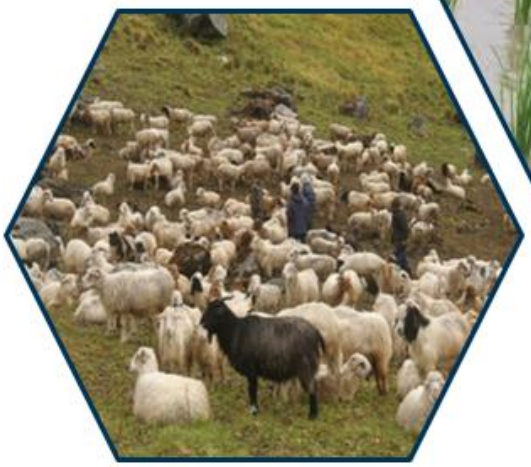
Kaste

Når man lægger dette kort, må man flytte tigeren og trække et ressourcekort fra en af de berørte spillere.

Kaste

Når man lægger dette kort, må man flytte tigeren og trække et ressourcekort fra en af de berørte spillere.

6 C	3 D	8 E	2 B	4 J	5 A
10 L	5 O	9 M	6 P	9 G	10 F
11 i	3 Q	12 H	8 K	4 N	11 R



?
3:1

?
3:1

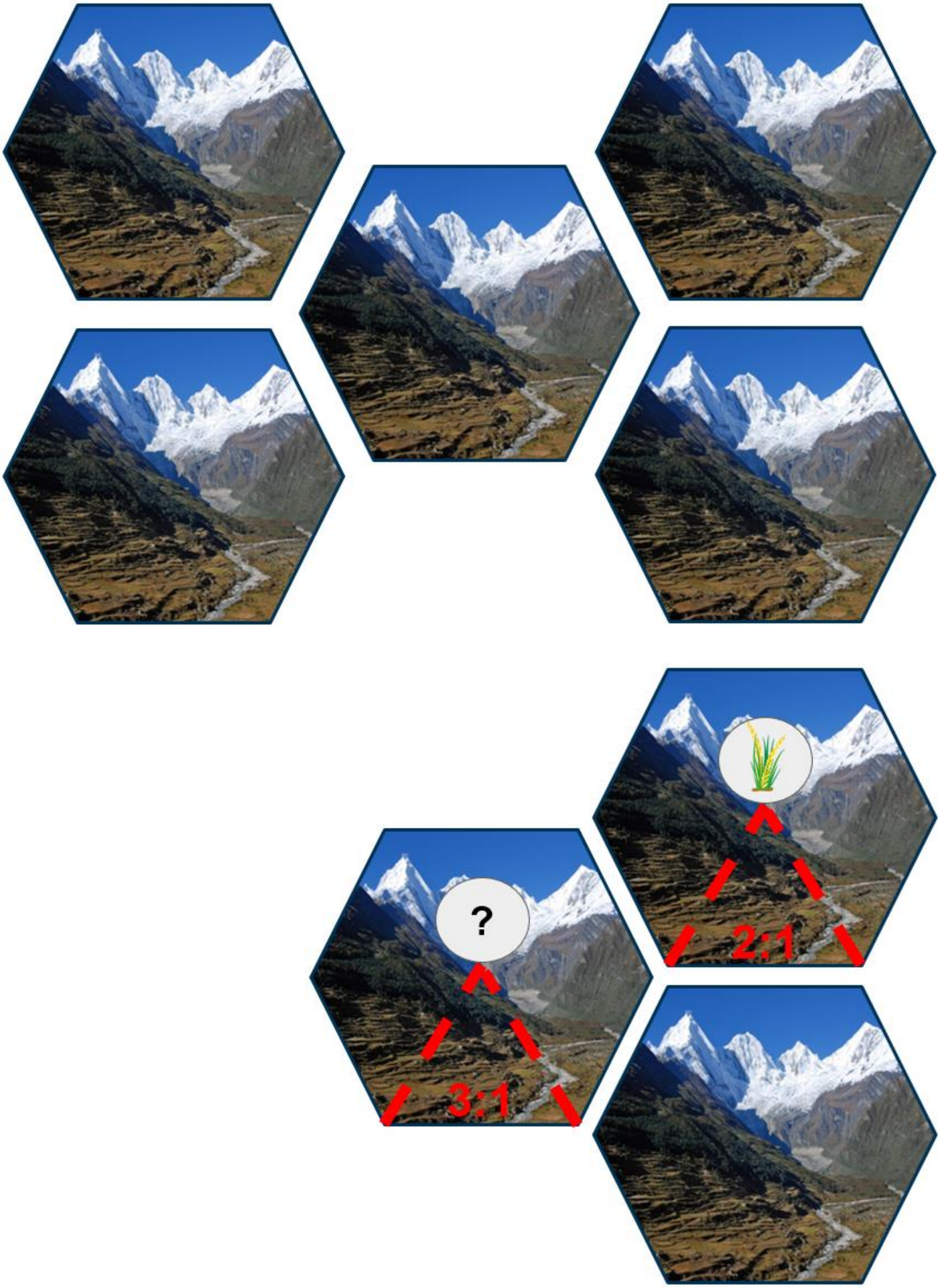
2:1

?
3:1

2:1

2:1

2:1


?
2:1
3:1