

“Frostpunk” - Når nettene blir lange og kulda setter inn

Når du spiller "Frostpunk" er det meningen at alle i gruppen diskuterer hvert valg nøye og forsvarer valgene sine. Spillet kan pauses ved å trykke mellomromknappen slik at dere kan både bygge, distribuere arbeidere og ressurser, samt diskutere valg og fremtidige valg. Ved å trykke på tallene fra 1 til 3 justere du hastigheten i spillet og det kan være greit på kveldstid (i spillet) eller når dere venter på å få nok ressurser til å f.eks. bygge noe. Husk å sette spillet på pause mens dere diskuterer!

For hver lov som bestemmes skal dere skrive ned en begrunnelse etter at dere har diskutert den og eventuelle noe om hvilke konsekvenser den har. Dere må huske å få med en kort setning om hva det andre alternativet var, selv om dere ikke valgte det. Å holde kolonien i live er vanskelig og det er godt mulig at dere må prøve om igjen et par ganger før dere finner ut hvordan dere bør gå frem for å drive kolonien.

Underveis i spillet vil det dukke opp noen varsler som pauser tiden og da må dere sjekke ut varselet. Der finner dere en kort melding fra innbyggerne dine og de ønsker seg som regel noe. Det er viktig å vurdere ønskene deres, men dere *må* ikke nødvendigvis ta hensyn til dem. Vær klar over at både det å ta hensyn til dem og det å ikke gjøre det før konsekvenser videre i spillet (og det er ikke alltid like lett å vite hva som kommer til å skje).

Oppgaven som dere skal gjøre er todelt. Den første oppgaven er at dere skal drøfte alle valgene dere tar i spillet innad i gruppen mens dere spiller. Alle skal komme med begrunnelser for valgene de vil gjøre og dere skal bli enige om hva som er det beste å gjøre - og hvorfor. Dette skal dere skrive ned i arbeidsarket underveis. Det er ikke den som sitter med spillmaskinen som har det siste ordet. Det er flertallet som bestemmer om det er uenighet i gruppen. God kommunikasjon og diskusjon er viktig fordi det dukker opp mange valg i spillet. For hver dag som går skal dere bytte på hvem som spiller slik at alle får prøvd spillet og alle får skrevet i dokumentet.

Den andre oppgaven er å ha en diskusjon etter spillsesjonen. Svarene på spørsmålene på arbeidsarket kan dere skrive i stikkordsform. Dere må bruke tidslinjen/dagboken aktivt for å få med alle detaljer og diskusjoner dere har hatt underveis i spillingen. Når dere har svart på spørsmålene kan dere drøfte spillet og opplevelsen spillet gav ut i fra erfaringene dere har gjort og inntrykkene dere sitter igjen med.