

ARGIBIDE LIBURUA

1. KAPITULUA: PRESTAKETA

ZERTAN DATZA

Euskal Berria komunitate-ikuspegitik gure lurraldearen etorkizun posibleak esploratzeko joko kolaboratiboa da. Irudimenaren, marrazkiaren eta dilemen/situazioen ebazpenaren bidez —elkarrizketa eta lankidetza oinarri— mapa edo kartografia partekatua sortuko dugu: gure desioak, arazoak eta proiektu komunak kokatuko dituen mapa. Kanadako egile Avery Alderren “A Quiet Year / Un año tranquilo” jokoan du inspirazioa.

Jokoa etorkizun hurbilean girotua dago, 2045. urtean, “Gertaera” izeneko ezusteko misteriotso baten ondoren; gertakari hark bizi garen mundua aldatu du. Ezagun zaizkigun, baina aldi berean arrotzak diren lekuen mapak erabiliko ditugu, eta prespektibaren edo etorkizunen diseinuaren tresnak, etorkizun probableak zein orain arte susmagarriak ere esploratzeko. Euskal Berria ez da joko hutsa; komunitate baten arimaren kartografia kolektiboaren ariketa da, desagertzeari uko egiten dion komunitatearena. Hurrengo hogeita hamar urteetan gure aurrean adarkatuko diren bide komunak elkarrekin esploratzeko gonbidapena da.

Elkarrekin arituko gara eroria berreraikitzen, zauritutako planeta bati egokitzen —eta sendatzen—, zein teknologiak bultzatuko gaituzten eta zeinek kateatuko erabakitzeak. Baina ispilu kritikoa ere izango gara: berreraikuntza orori erasten zaizkion tentsioak, desadostasunak eta itzalak gogoraraziko dituen ahotsa. Mapan ez ditugu soilik lekuak marraztuko: ametsak, beldurrak, proiektuak eta gure erabakien orbainak ere bai.

Joko honen helburua ez da partida “irabaztea”, baizik eta komunitatetik kontatutako istorio esanguratsu bat elkarrekin ehuntzea. Istorio horrek ahalbidetuko digu ziurgabetasunari aurrez aurre begiratzea, biziraupen hutsa gainditzeko duten etorkizun desiragarriak irudikatzea, eta ulertzea horizontea —urruna eta lainotsua izan arren— pausoz pauso, erabaki bakoitzean, hemen eta orain eraikitzen dela.

MATERIALAK

- DIN A4 orri 1 baliabideak eta etorkizunen konoa marrazteko.
- Arkatzak, borragomak eta errotuladoreak.
- Arbela-markagailu bat taularako.
- d6 dadoak (hobeto 6 dado).
- Euskal Berria joko-multzoa: taula, 30 Urteko karta, 1 Argibide-karta, 18 Etorkizun-karta, 30 Teknologia-karta (hautazko hedapena).

ESPAZIOA PRESTATU

- Hasi aurretik, mahai-gainetik edo jolasgunetik kendu behar ez diren objektu guztiak. Ahalik eta giro minimalista bilatu.
- Erabaki 15 edo 30 urtez (karta) jokatu duzuen.
- Jarri Urteko karten sorta pilo batean.
- Jarri taula erdian; zuen zonaldearen mapa izango da.
- Banatu inguruan gainerako materialak: arkatzak, dadoak, errotuladoreak, argibide-karta eta etorkizun-kartak.

IRAUPENA

Euskal Berria partidak normalean bi eta hiru ordu artean irauten du, ikasketa denbora eta ondorioak barne. Partida laburragoa nahi bada, txandaren iraupena murriztu daiteke kartak murriztuz. Gutxieneko txandak hamabost dira, hau da, hamabost urte.

2. KAPITULUA: AZTERKETA

Moderatzaileak kapitulu honetako testua ozen irakurriko du taldearentzat, letra etzanez datozen argibideei jarraituz.

AURREKO ISTORIOA

Ozen irakurri:

Ezagutzen genuen mundua jada ez dago. Ez zen desagertu apokalipsiaren sua eta furiaren artean, baizik eta “Gertaeraren” ondoko xuxurlari isiltasunean. Inork ez daki zehazki zer izan zen —huts sistemikoen katea, pultsu kosmikoa, Artikoan izandako leherketa nuklearra edo nahita egindako deskonexioa—, baina haren oihartzunek gure bizitzako txoko guztietan jotzen dute. Mundu mailako komunikazioak mutu gelditu ziren, mundua lotzen zuten kateak hautsi ziren eta, olatu etengabe baten antzera, ozeanoak euskal kostaldetik bost metro bereganatu zituen, gure oroimen eta orainaren itsasertzaren marra betiko berridatziz.

Orain, 2045ean, hemen gaude —[Mapako eremuaren izena]—, iragan hurbileko hezurren gainean, etorkizunaren zabalera zalantzaragariari begira. Helburua ez da partida irabaztea, baizik eta komunitatetik kontatutako istorio esanguratsu bat elkarrekin ehuntzea. [Mapako eremuaren izena]-ren etorkizuna zuen irudimenaren zain dago. Zein istorio idatziko duzue denboraren oihal berri honetan?

TRESNAK AZALTZEA

(Mapa erakutsi). «Hau da gure [Eremuaren izena] mapa. Leku batzuk ezagutuko dituzue, baina itsasoaren gorakadak eta ‘Gertaerak’ aldatu egin dute. Partidan zehar, gainean bertan marraztuko dugu aurkikuntzak, proiektuak, teknologiak eta gertaerak erregistratzeko. Denok marrazten dugu partidan; ez du axola trebetasunak.»

(Dadoak erakutsi). «Hauek Proiektu eta Teknologia dadoak dira. Proiektu bat hasten dugunean, dado bat jarriko dugu mapan zenbat urtetan (1-6 urte, sei aurpegiko dado batekin) osatuko den adieraziz. Urte bakoitzean, 1 kenduko dugu. Ora iristean, amaituta egongo da.»

(Tentsio-fitxak erakutsi). «Hauek Tentsio-fitxak dira. Komunitatearen barruko desadostasunak, frustrazioak edo erabaki zailak ordezkatzeko dituzte.»

(Baliabideen eta Etorkizunen Taula erakutsi). «Hemen eramango dugu gure baliabide giltzarrien egoeraren kontua —ugari, nahikoa, eskas edo kritiko—, eta ikusgai edukiko ditugu gure eszenarioa definitzen duten Etorkizun-kartak.»

(Laburpen-karta erakutsi). «Karta honek urtero zer egin eta zein ordenatan gogorarazten digu.»

KARTAK AZALTZEA – URTEA, ETORKIZUNA ETA TEKNOLOGIA

Urteko kartak: (*Sorta erakutsi*). «30 karta daude, 2045etik aurrerako urte bakoitzeko bana. Urte bakoitzean, bat aterako dugu. Albisteak, gertaerak, erronkak edo aukerak ekarriko dizkigute komunitatearentzat.»

Etorkizun-kartak: «Hasi aurretik, karta hauek erabiliko ditugu (Probableak, Posibleak, Sinesgarriak / *plausibleak*) 2045eko abiapuntuko joerak eta erronka zehatzak definitzeko. Karta hauek bide desberdinak irudikatzen laguntzen digute, eta ikusgai egongo dira taulan, gure erabakietan eraginez.»

Teknologia-kartak (*hautazkoa*): «Teknologia bat garatzea erabakitzen dugunean, sorta honetako karta bat aterako dugu. Teknologia horri buruzko ideiak, baldintzak edo dilema etikoak ekarriko dizkigu.»

NOR GARA: KOMUNITATEAREN AHOTSA

Ozen irakurri: «Joko honetan ez gara pertsonaia indibidualak. [Eremuaren izena]-ko komunitatearen ahots kolektiboa gara. Batzuetan talde bateratu gisa hitz egingo dugu; beste batzuetan, barruko korronteak edo frakzioak irudikatuko ditugu. Helburua elkarrizketa, erabakiak hartzea eta 30 urte hauetako istorioa eraikitzea da, guztiontzat desiragarria den etorkizuna bilatuz.»

Hasieran:

- Gure munduaren abiapuntua konfiguratzea (etorkizun-kartekin). Azkar eztabaidatu karta horiek nola eragiten duten munduaren konfigurazioan.
- Hasierako mapa marraztea. Kostalde-lerroa eta mendiak marraztu. Txandaka, jokalaria bakoitzak xehetasun bat eranstean dio mapari.
- Baliabide bat ugari eta beste bat eskas dela erabaki, eta mapan adierazi.

Urte bakoitzean (txandan), txanda-jokalaria hau egingo du:

1. **Urteko Karta atera:** Karta atera eta ozen irakurri. Egoera interpretatu eta nola eragiten dion komunitateari erabaki, kontakizuna eginez. Behar izanez gero, marraztu edo eguneratu mapa gertaera islatzeko.

2. **Proiektuak eta Teknologiak aurreratu:** Mapan dauden proiektu/teknologia dato guztiei 1 kendu. Dato bat Ora iristen bada, proiektua/teknologia amaitutzat jotzen da. Hura abiatu zuen jokalaria emaitza kontatu eta mapa eta/edo baliabideen taula eguneratuko du, hala badagokio. Urteko kartaren batek proiektu/teknologia bat aurrez amaitzea eragiten badu, uneko jokalaria aktiboak kontatuko du nola geratzen den.
3. **Ekintza bat aukeratu eta exekutatu:** Hiru hauetako bat:
 - **Zerbait Berria Aurkitu**
 - **Proiektu edo Teknologia bat Hasi**
 - **Eztabaida bat Mantendu**
 - **Teknologia bat Garatu** (*hautazko hedapena aktibatuta badago*)

ESZENARIOA KONFIGURATU: MAPA ETA ETORKIZUN-PUNTUA

- **Mapa Aztertu:** Minutu batzuk eman aurre-mapari begira. Esan zein leku ezagutzen dituzuen, itsasoaren gorakadak nola eragin dien eta zein ondorio ikusten dituzuen.
- **2045eko Hasierako Etorkizun-puntua ezarri:** Orain, gure abiapuntua definituko dugu "etorkizunen konoan". Probable, Posible eta Sinesgarrien kartak aterako ditugu, eta datoak jaurtiko, etorkizuneko zenbait elementu finkatzeko. (*Karta atera, datoak bota, emaitzak ozen irakurri eta kokatu Baliabideen Taulan*). «Joera eta gertaera hauek markatzen dute 2045eko testuinguru hasierakoa.» (*Azkar eztabaidatu kartok nola eragiten duten hasierako egoeran*).
- **Lehen Xehetasun Lokalak:** Txandaka, jokalaria bakoitzak mapa txiki-xehetasun bat marraztuko du 2045eko komunitateari edo ingurune hurbilari buruz, mapak eta etorkizun-kartek inspiratuta. (*Adib.: «Aurreko portu ondoko txabola-auzune txiki bat dago», «Koluan erabilera gabeko komunikazio-dorre bat», «Komunitate-berotegi baten hondarrak»*).

HASIERAKO BALIABIDEAK: UGARIAK ETA ESKASAK

- **Baliabideen Zerrenda aurkeztu:** Taulan egin zerrenda zehatza (Edateko ura, Tokiko elikagaiak, Energia, Etxebizitza segurua, Ezagutza teknikoa, Kohesio soziala, Osasun komunitarioa, Segurtasuna, Lehengaiak, Tresnak...).
 - **Erabaki Kolektiboa:** «Orain, mapan, etorkizun-karten eta aurre-istorioaren arabera, hasierako egoera erabakiko dugu. Baliabide bat *Ugarian* eta beste bat *Eskasean* jarriko ditugu.» (*Markatu taulan bi baliabide horien hasierako egoera*).
-

3. KAPITULUA: ARAUAK

URTEA

Euskal Berria jokoaren oinarrizko unitatea **urtea** da. Urte bakoitza jokalaria baten txanda da, eta txandak erlojuaren orratzen norabidean doaz. Urte bat osatzeko 3–5 minutu inguruan ibili beharko zarete.

Urte bakoitzean hau gertatzen da:

1. Txandan dagoen jokalaria karta bat ateratzen du, funtsezko testua ozen irakurtzen du eta egoera ebazten du.
2. Ondoren, jokalaria ekintza bat aukeratzen du (Zerbait berria aurkitu, Eztabaida mantendu, Proiektu bat hasi edo —hedapena aktibo badago— Teknologia bat garatu) eta gauzatzen du.

URTEKO KARTAK ATERATZEA

Hogei eta hamar karta direnez, 30 urte igarotzen dira. 15 kartako bertsio laburtuan ere joka daiteke, hau da, 15 urte.

Kartek bi aukera eskaintzen dituzte, “edo” batez bananduta. Zuretzat interesgarriena eta egokiena dena aukeratu, eta ozen irakurri. Kartak galdera bat egin dezake, albiste txarrak ekarri edo aukera berriak ireki. Karta askok berezko arau bereziak dakartzate.

Karta batek galdera bat egiten badizu, baloratu erantzuna mapan nolabait irudika litekeen. Posible bada, eguneratu mapa informazio berria islatzeko. Adibidez, kartak

osasungaitz edo bizigaitz bihurtutako eremuak aipatzen baditu, marraztu arrisku-ikur bat toki horretan.

ETORKIZUN-KARTAK

Sei **ardatz** daude (Ekologia; Bizitza eta zaintzak; Lana; Gizartea eta politika; Hezkuntza eta kultura; Feminismoa eta interseksionalitatea) eta 3 **mota**: **Probableak**, **Sinesgarriak** (*plausibleak*) eta **Posibleak**. Guztira 18 karta.

Karta bakoitzak 10 “aukera” ditu, bi dado botata ebazten direnak. Eraitza 10 baino handiagoa bada, etorkizun horren ezaugarri bat asmatuko duzue.

Gure jokoarentzako **etorkizunen konoa** osatzeko, gutxienez 3 ardatz hautatuko ditugu eta, karta bakoitzean, 2 aukera **probable**, 1 **posible** eta 1 **sinesgarri** zehaztuko ditugu, dadoak erabiliz.

Hautatutako kartak jarri **baliabide eta etorkizunen konoaren** orrian; aukera markatu bakoitza puntu batez.

PROIEKTUETAN LANTZEA

Karta batek besterik adierazi ezean, txanda bakoitzaren amaieran mapan dauden proiektu-dado guztiei 1 kentzen zaie. Dado bat Ora iristen bada eta erabat kentzen bada, proiektua amaitutzat joko da eta mapa eguneratu behar da eraitza islatzeko.

Proiektu bat amaitzen denean, **ondo atera** dela eta komunitateari **onura** ekarri diola ulertuko dugu; jakina, ikerketa prozesua ere gertatu da. Hala ere, ez da beti komunitate osoa pozik geratuko. Proiektu bat lehenago amaitzen bada (karta batek «proiektu bat aurretik amaitzen da» esaten duelako), uneko jokalaria aktiboak azalduko die besteei nola geratu den, eta mapa eguneratuko du.

ZERBAIT BERRIA AURKITU

Lehen ekintza **Zerbait Berria Aurkitu** da. Egoera berri bat sartu: arazo bat izan daiteke, aukera bat edo bietatik pixka bat. Marraztu egoera mapan. Marrazkiak txikiak eta sinpleak izan daitezela (3 cm-tik beherakoak) eta gehienez 30 segundotan bukatu.

Gauzak gehiegi kontrolpean edo errazegi daudenean, ekintza hau erabil dezakegu arazo eta dilema berriak sartzeko. Pertsonaia indibidualak sartzen badira, jarri izena eta idatzi **indize-txartelean**. Adibideak:

- Herritik kanpo putzu lehortu bat dago.
- Otso goseak basoetan dabilta.
- Kilometro batera, hidratatutako mineral aberatsa dago.
- Gaez, ulu arraroak entzuten dira basoan.
- Autoproklamaturako profeta bat iritsi da.

EZTABAIDA BAT MANTENDU

Bigarren ekintza **Eztabaida** egitea da. Galdera batekin, iritzi batekin edo baieztapen batekin has dezakezu. Zuk hasten duzu, eta ondoren, erlojuaren norabidean, pertsona bakoitzak behin hitz egin dezake, esaldi 1-2ko argudio labur batekin. Galderarekin hasten bazara, azkena hitz egin; baieztapenarekin hasten bazara, ez duzu berriro esku hartzen.

Eztabaidak ez du **erabakien** edo **laburpen** prozesurik dakar. Denek hitz egin eta kitto. Horrela funtzionatzen dute komunitateetako elkarriketak: antolatu gabeak eta amaiera irekikoak.

Eztabaida bakoitza mapako egoera batekin lotuta egon beharko litzateke. Amaitzean, markatu puntu batez aipaturako egoera.

Adibideak:

- «Motozaleen aurka neurriak hartu beharko genituzke?» (edo baieztapen gisa: «Biolentziarik ez erabiltzea eta ez mendekatzea komeni da»).
- Eskola-autobusa erabil al genezake herriko haurrentzako logela gisa?
Garrantzitsua da **labur** izatea. Norbaitek uste badu gai bati gehiago heldu behar zaiola, beste eztabaida bat ireki daiteke geroago.

PROIEKTU BAT HASI

Azken ekintza **Proiektu bat hastea** da. Hautatu mapako egoera bat eta iragarri komunitateak zer egingo duen hura konpontzeko. Ez da kontsultarako tarterik irekitzen; komunitateak **ekiten** dio zuzenean.

Adibideak:

- Meategia elikagai-biltegi bihurtuko dugu.
- Munstro horiek akabatuko ditugu.
- Zuhaitz-sail bat oparituko dugu ilargi beteko gau batean, inguruko auzokideak baretzeko.

Taldean, erabaki azkar zenbat **urte** beharko den proiektua amaitzeko (1 eta 6 artean). Gogoratu komunitate txikia zaretela; ez da erraza ezta azkarra ere etxe bat eraikitzea edo ur-noria bat konpontzea. Tresnak eta trebetasunak al dituzue? Ez ibili laburregi kalkuluetan, baina gogoratu **eskasia** eta **zailtasuna** direla ohikoena. Sei aste baino gehiago behar bada, **faseka** amaitu beharko da.

Jarri dadoak mapan, proiektua egiten den tokian, eta gora begira utzi zenbat urte beharko diren adierazten duen aurpegia.

TEKNOLOGIA GARATU (HAUTAZKO HEDAPENA)

Karta hauek jokalaria batek «**Teknologia bat garatu**» ekintza hautatzen duenean ateratzen dira. Euskal Berria testuingurura egokitutako baldintzak, dilema etikoak, erronkak edo ustekabeak sartzen dituzte.

Hedapen honen xedea garapen teknologikoari **sakontasuna eta errealismoa** eranstea da: erabaki esanguratsuak behartzea eta narrazioa sortzea. Ez da “teknologia lortzea” soilik, baizik eta **nola** lortzen den eta **zein ondorioarekin** esploratzea.

(Nahastu sorta hau eta atera karta bat «Teknologia bat garatu» ekintza zehatz bati ekiten zaionean).

BALIABIDEAK EGUNERATU

Partidaren hasieran, baliabide bat **Ugari** zutabea eta, gutxienez, beste bat **Eskas** egongo dira indize-txartelean. Zerrenda hauek komunitatearen osasunaren **adierazle** dira. Jokoan zehar, gure ustez egokia den bakoitzean eguneratuko ditugu, egoeren aldaketak islatzeko. Agian, proiektu baten amaierak eskasia bat arinduko du, edo ugaritasun bat sortuko.

Zenbait kartak ere aldaketak eragingo dituzte zerrenda hauetan.

EKINTZAK OREKATU

Zerbait berria aurkitzera jotzeak egoera eta dilema berriak sartzen dizkigu. Eztabaidak komunitatearen eta maparen egoerari buruz **hitz** egiteko parada ematen du. Proiektu bat hasita, arazoak **konpontzen** eta **hazten** goaz. Helburu-banaketa honi eutsiz, urte bakoitzean erabaki garrantzitsuak hartzen direla ziurtatzen dugu.

JOKOAREN ERRITMOA ETA IRAUPENA (2045–2060–2075)

Partidak urtez urte aurreratzen du. 15 urte jokatu daitezke (partida **laburra** ≈ 1h20m) edo 30 urte (partida **luzea** ≈ 2–3h). Lehen urteak egonkortasunean, ingurune berria ulertzean eta **biziraupen** oinarritzkoan zentratzen dira. Tarteko urteetan proiektu **ausartagoak** ager daitezke, barne-tentsioak azaldu eta Etorkizun-karten ondorioei aurre egin. Azken urteek etorkizun **desiratuaren** kontsolidazioan, azken erronkei aurre egitean eta komunitatea eta proiektuak sendotzean jarri beharko lukete fokua.

4. KAPITULUA: ARAUETATIK HARAGO

KOMUNITATEKO ZATIKETAK

Etorkizunari buruzko ikuspegi desberdinak dituzten **frakzioak** sor daitezke. Horrek eztabaida biziagoak edo gatazkatsuak diren **Proiektuak** ere ekar ditzake. Jokoaren errealismoaren parte da.

IRAGANAREN ONDAREAK ETA AGERTZEN DIREN ETORKIZUNAK

Mapak eta kartek mundu zaharreko hondarrak ager ditzakete (teknologia ahaztua, kutsatutako lekuak, bizirik dirauten ideologiak) edo erabat **berriak** diren elementuak (mutazioak, fenomeno arraroak, antolakuntza sozial forma berriak). Txertatu **sormenez** narrazioan.

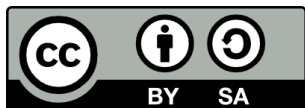
EUSKAL BERRIA 2060/2075 – AZKEN GOGOETA

Azken Urteko Karta (bertsio laburrean 2060ri dagokiona, luzean 2075ekoa) ebatzi eta azken jokalaria bere ekintza amaitu ondoren bukatuko da jokia. Ez dago azken gertaera zehatz bat agintzen duen karta berezirik. Horren ordean, egin **gogoeta kolektibo** fase bat:

- **Aztertu azken mapa:** Nola aldatu da zuen lurraldea urte hauetan? Zer istorio kontatzen dituzte marrazkiek? Zein proiektu izan dira esanguratsuak?
- **Eztabaida irekia:**
 - Nola deskribatuko zenukete [eremuaren izena]-ko komunitatea eta haren azken historia?
 - Zein proiektu eta baliabide izan dira garrantzitsuenak? Zergatik? Zein izan da lehentasunen ordena?
 - Zein izan dira lorpen handienak eta porrot edo zailtasun handienak?
 - Zein tentsio dirau? Zein itxaropen sortu da?
 - Zer ikasi duzue **etorkizun komunitarioak** eraikitzeari buruz?

Azken gogoeta hau jokoaren funtsezko zatia da: bizipena eta ikaskuntza partekatua hemen **finkatzen** dira.

Joko hau Avery Alderren “A Quiet Year / Un año tranquilo” lanaren joko-mekanikan inspiratua dago. Egindako moldaketak eta hedapenak **Creative Commons BY-SA** lizentziapean daude. Bere erabilera esparru **kultural** eta **hezkuntzazkora** mugatzen da.



Euskal Bherria 2035 - Batera © 2025, egileak: Josian Llorente, Garazi Gabiña, Rosa Atorrasagasti – **Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International** lizentziapean.

To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>