Fishworld: Pravidla

*Prosím, pročtěte si tato pravidla a pokuste se jim porozumět. Před začátkem aktivity bude dán prostor pro dotazy, nebude však již čas pravidla od začátku podrobně procházet.*

Váš tým reprezentuje rybářský národ, množství nalovených ryb určuje míru vašeho blahobytu.

**Vašim cílem je, aby se Váš národ měl co nejlépe.** Ostatní národy jsou na moři s Vámi a snaží se o totéž.

Moře

* Moře obsahuje ryby, největší možná populace je 2 000 000 ryb, nejméně 1 ryba.
* Na začátku je v moři 1 milión ryb.
* Ryby se množí rychlostí 150 % za rok, to znamená, že pokud je na konci jednoho roku 100 ryb, bude na začátku dalšího roku 150 ryb. Pokud by populace ryb po zmnožení v novém roce byla více než horní limit 2 miliónů ryb, zastaví se na tomto horním limitu.

Rybolov

* Váš národ vlastní 10 lodí, každý rok můžete naplánovat vyplutí 0 až 10 z nich.
* Každá loď může vylovit až 20 000 ryb.
* Ze všech ryb, které v daném roce moře obsahuje, je možné vylovit nejvýše polovinu (ryba má 50% šanci uniknout lodím), celkové množství vylovených ryb se rozdělí mezi všechny rybařící národy v poměru počtu lodí, které daný rok vyslaly na moře.
* Příklad 1: v moři je 100 ryb, 4 národy vyšlou 2,3,5 a 0 lodí. Celkem je vyloveno 50 ryb a tyto jsou rozděleny mezi národy v poměru 2:3:5:0 tedy 10 kusů, 15 kusů, 25 kusů a 0 kusů. Na začátku příštího roku bude v moři 50\*1,5 = 75 kusů ryb.
* Příklad 2: v moři je 1 milión ryb. Celkem je možné ulovit 500 tisíc ryb. 2 národy vyšlou po 10 lodích a ostatní vyšlou 0, celkem bude vyloveno 2\*10\*20 000 = 400 000 ryb, které se rozdělí 1:1 mezi ony dva národy. Na konci roku bude v moři 600 000 ryb a na začátku příštího 900 000 ryb.
* Lze také **aktivně bránit rybolovu** tím, že daný počet lodí vyšlete na moře v módu „ochránce moří“, v tomto případě každá vyslaná loď bude bránit některé cizí lodi v rybolovu.

Plánování

* Plánování počtu lodí, které další rok vyšlete na moře, je realizováno volbou kartičky s daným počtem, kterou ukážete organizátorům. Kartičky Vám budou rozdány před začátkem aktivity.
* Plán na příští rok můžete odevzdat kdykoliv do začátku příštího roku, pokud to nestihnete, máte smůlu.
* Pokud neodevzdáte žádný plán ať už úmyslně či z nedbalosti, je to stejné, jako byste nahlásili 0.
* Pokud změníte názor, můžete odevzdat nový plán a ten nahradí plán starý, musíte to však stihnout.
* Prosím mějte na paměti, že před koncem roku může být u organizátora více týmů a zadání každého plánu chvilku trvá, řaďte se prosím spořádaně do fronty. Pokud se rozhodnete změnit názor po odevzdání plánu, zařaďte se na konec fronty a až na vás dojde řada, zadejte nový plán.

Průběh aktivity

* Celkem budete postupně plánovat 20 let rybolovu. Toto představuje období první generace Vašeho národa.
* Jeden rok trvá asi 1 minutu skutečného času.
* Poté co odehrajete 20 let první generace, bude již automaticky odehráno dalších 9 generací. Celkem tedy bude odehráno období 200 let. Každá z dalších 9 budoucích generací se bude chovat přesně tak jako Vy a bude vysílat lodě na moře ve stejných počtech jako Vy v první generaci (n-tý rok vyšle tolik lodí jako Vy v n-tém roce).
* Druhá generace bude začínat s populací ryb, se kterou Vy skončíte na konci 20. roku. Každá další generace začne s tím počtem ryb, který jí předchozí generace nechá v moři.
* Na moři s Vámi bude dalších **7 národů**. Během aktivity je komunikace mezi národy nejen povolená ale také **silně doporučená**.

Hodnocení

* **První část úlovku** získáte z počtu ryb, které vyloví první generace dle Vašeho plánu a poté dohromady všech dalších devět generací. Tyto počty jsou ovlivňovány chováním ostatních národů, které loví na moři dohromady s Vámi.
* **Druhou část úlovku** získáte z rybolovu v **paralelním virtuálním světě**, kde se všechny ostatní virtuální národy budou chovat **přesně tak, jako Vy,** v tomto paralelním světě budete začínat s populací 1 milión ryb a podle stejného plánu, který udala Vaše první generace v normálním světě, bude automaticky odehráno 10 po sobě jdoucích generací, kdy každá nová generace dostává moře v tom stavu, v jakém jej stará opouští. Tento paralelní svět bude jiný pro každý národ a nezávislý na chování ostatních.
* **Celkový úlovek** se dozvíte hned po odehrání aktivity.