

Tivoli Utopia

Pelin ohjeistus ja säännöt

Näin järjestät Tivoli Utopia -pelisession:

- Kutsu 3 - 5 pelaajaa
- Tulosta ja askartele peli valmiiksi
- Pelaa ja pidä hauskaa!
- Mieti jälkikeskustelu
- Jaa pelihetkesi #tivoliutopia

Mitä tarvitset Tivoli Utopia -pelisessiota varten:

- 20 paksuhkoa paperiarkkia pelikorttien tulostamiseen
- 2 tavallista paperiarkkia peliohjeiden tulostamiseen
- Sakset ja kyniä
- 2 min tiimalasi tai muu ajanottoväline
- n. 40 kpl lanteiksi sopivia nappuloita (esim nappeja, kolikoita, kiviä)

Tivoli Utopia on Creative Commons -lisensoitu teos

Tivoli Utopia -keskustelupeli on lisensoitu **Creative Commons Nimeä-EiKaupallinen-JaaSamoin 4.0 Kansainvälinen -lisenssillä**. Tämä tarkoittaa että voit käyttää peliä vapaasti ja voit myös muokata sitä omaan käyttöösi kunhan muistat viitata Tivoli Utopiaan. Tivoli Utopia -keskustelupeliä ei kuitenkaan voi myydä tai käyttää kaupallisiin tarkoituksiin.

Pelin säännöt

1 Pelipöydän ja arpojen valmistelu

1. Levitä hupi- ja työkortit keskelle pöytää kuvapuoli ylöspäin.
2. Jaa jokaisen pelaajan kohdalle tulevaisuuslomake ja kynä.
3. Valmistele arvat: Ota yksi kappale jokaista numeroitua arpaa (1, 2, 3, 4) ja asettele ne pelipöydälle numeropuoli ylöspäin.
4. Aseta myös tiimalasi pöydälle.

2 Pelin tavoite ja sen asettaminen

PELIN TAVOITE (LUETAAN ÄÄNEEN)

Pelaajan tehtävänä on kerätä pisteitä Tulevaisuuslomakkeelleen. Jokainen määrittelee itse omat arvojensa mukaiset pistetavoitteet ja kerää pisteitä niiden mukaisesti. Pisteitä saa kerättyä sekä työ- että hupikorteista.

TULEVAISUUSLOMAKKEEN VALMISTELU

(Yhdessä) Vuosiluvun kirjaaminen. Matkaatte 15 vuotta tulevaisuuteen, Mikä vuosi on nyt täällä tulevaisuuden Tivoli Utopiassa? Kirjatkaa vuosiluku ylös tulevaisuuslomakkeillenne ja muistakaa pysyä tulevaisuudessa koko pelin ajan.

(Jokainen itsenäisesti) Täytä oma Tulevaisuuslomakkeesi. Kirjoita kuka olet, ikäsi ja mitä teet täällä tulevaisuuden Tivolissa - mikä on lempipuuhasi. Voit joko pelata omana itsenäsi tai keksiä aivan uuden roolin!

(Jokainen itsenäisesti) Merkitse Tulevaisuuslomakkeelle arvojesi mukaiset pistetavoitteet. Pelissä keräät pisteitä neljässä eri kategoriassa: toimeentulo, sosiaalisuus, vaikuttaminen ja ympäristö. Valitse ja ympyröi 15 pistettä sen mukaan, mitkä ovat sinulle/roolihahmollesi henkilökohtaisesti tärkeimpiä asioita.

(Yhdessä) Esittäytykää lyhyesti toisillenne ja kertokaa tulevaisuustavoitteenne.

PELI VOI ALKAA!

Pian nähdään kuinka sinulle käy tulevaisuudessa.

Taustatarina

Taustatarina, jonka voit halutessasi lukea ääneen ennen pelin aloittamista, sääntöjen lukemisen jälkeen:

Muutosta päin, rohkeuden nimeen!

Ihmiskunta toimii kuin luonnonvaroja olisi rajattomasti. Planeetan rajat paukkuvat eikä ilmastonmuutosta voi pysäyttää. Samaan aikaan ihmiskunnalla menee paremmin kuin koskaan ennen. Jopa niin hyvin, ettei planeetta kestä ylivoimaamme.

Onneksi siihen mihin suuntaan ja millä vauhdilla maailma muuttuu, voi vaikuttaa.

Kenties olemme vihdoin siirtymässä uudenlaiseen kukoistuksen aikaan, koska meidän on pakko. Niukemmat resurssit pakottavat meidät ihastelemaan muuta kuin materiaa ja miettimään miten me haluamme elää.

Kaikki tulee muuttumaan.

Mitkä omista tuhoavista toimistasi muutat elämää ylläpitäviksi? Ehkä kaikki? Mitä tahansa teetkin, älä unohda iloa. Missään ei ole järkeä, jos ei voi pitää hauskaa.

Siispä tervetuloa Tivoli Utopiaan, jossa kaiken maailman viheliäiset ongelmat on mahdollista ratkaista. Ja jossa voi ennen kaikkea pitää hauskaa!

3 Pelin perussäännöt

PELIN ALOITTAMINEN:

1. Päätäkää pelin aloittaja.
2. Päätäkää lanttiliikenteen hallinnoija (ottaa vastaan maksut ja jakaa lantit)
3. Aloittakaa peli!

PELIN KULKU PER KIERROS:

4. Uuden kierroksen alkaessa, nostakaa numerojärjestyksessä seuraava arpa, lukekaa se ääneen ja toimikaa arvan ohjeiden mukaisesti. Arpa vaikuttaa aina yhden kierroksen ajan jollei arvassa toisin ohjeisteta.
5. Jokaisen uuden kierroksen alussa, arvan lukemisen jälkeen, jokaiselle pelaajalle annetaan 1 lantti perustuloa, ellei pelissä toisin ohjeisteta.
6. Jokainen pelaaja vuorollaan voi omien tavoitteidensa ja lanttimääränsä mukaan joko:
 - Ostaa hupikortin. Maksu maksetaan lanttiliikenteen hallinnoijalle tai
 - Ottaa työkortin eli työskentelee ansaitakseen lantteja ja pisteitä.

Kortin valittuaan lukee pelaaja sen ääneen ja toimii kortin ohjeiden mukaan. Korttiin merkitty minuuttimäärä kertoo kuinka kauan kortin ottajalla on aikaa vastata. Hyväksytyyn vastauksen jälkeen pelaaja ruksii saamansa pisteet tulevaisuuslomakkeelleen. HUOM! Muut pelaajat päättävät, hyväksytäänkö vastaus ja saako vuorossa oleva pelaaja pisteensä!

Vinkki 1: Työ- ja hupikortit on teemoiteltu tulevaisuuslomakkeen elämänarvojen (toimeentulo, sosiaalisuus, vaikuttaminen, ympäristö) mukaisesti! Kortin teeman näet kuvapuolella kortin sivussa.

PELIN PÄÄTÖS:

Peli päättyy, kun joku pelaajista on kerännyt kaikki 15 tulevaisuuslomakkeelle asettamansa pistettä. (Tai jos jokin pelin käänne määrää lopettamaan pelin.)

4 Jälkipelit

KYSYMYKSIÄ JA TEEMOJA JÄLKIKESKUSTELUUN:

- Miltä pelaaminen tuntui? Millainen fiilis tulevaisuudesta jäi?
- Mitä muuttaisitte omissa elämäntavoissanne jotta tulevaisuus olisi kukoistava?
- Jakakaa pelisessioistanne kuva ja kertokaa muille paras ideanne! [#tivoliutopia](#)