

PODIUM

BOARD GAME RULEBOOK



Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

KA220-VET-1C8E6443

Sanasto

Jakso

Pelivuoro.

Suunnitelma

Kortti, joka kuvaa jakson toiminnan.

Podium

Ensimmäinen pelaaja, joka asettaa podium ("puhujakoroke") -suunnitelman.

Podium-suunnitelma

Ensimmäisen pelaajan suunnitelma.

Varat

Kunkin pelaajan käytettävissä olevat resurssit.

Tapahtumat

Kortit, jotka edustavat satunnaisia tapahtumia, jotka lisäävät arvaamattomuutta ja uhkaavat pelaajien politiikka-alueita.

Politiikka-alue

Pelaajan rooli, joka tukee jotakin kestävän kehityksen tavoitteiden ryhmää ja pelin yleisiä tavoitteita.

Politiikka-alueen seurantapolku ja seurantamerkit

Seurantapolku, joka osoittaa kunkin politiikka-alueen mahdollisen tilan, ja seurantamerkit, joita käytetään kunkin politiikka-alueen tarkan nykytilan osoittamiseen.

Sisällys

| | |
|--|----|
| Sanasto..... | 1 |
| Jakso..... | 1 |
| Suunnitelma..... | 1 |
| Podium..... | 1 |
| Podium-suunnitelma | 1 |
| Varat..... | 1 |
| Tapahtumat..... | 1 |
| Politiikka-alue | 1 |
| Politiikka-alueen seurantapolku ja seurantamerkit..... | 1 |
| Johdanto..... | 3 |
| Peli pähkinäkuoressa..... | 4 |
| Pelin komponentit..... | 5 |
| Suunnitelmakortit..... | 5 |
| Tapahtumakortit..... | 5 |
| Pelilauta..... | 5 |
| Varat..... | 6 |
| Säännöt..... | 7 |
| Alkutoimet..... | 7 |
| Jaksot..... | 7 |
| Vaihe 1. Valmistelu..... | 7 |
| Vaihe 2. Suunnitelmaehdotus..... | 8 |
| Vaihe 3. Keskustelu ja investoinnit..... | 8 |
| Vaihe 4. Toteutus..... | 9 |
| 4.1 Politiikka-alueen onnistuminen..... | 10 |
| 4.2 Tapahtumat..... | 10 |

Johdanto

Kestävää kehitystä koskevan koulutuksen osaamisen roolipelin tavoitteena on auttaa oppilasta ymmärtämään kestävän kehityksen käsitteitä, oppimaan tunnistamaan esimerkkien avulla 17 kestävän kehityksen tavoitetta ja niiden mahdolliset vaikutukset.

Tässä yhteistoiminnallisessa pelissä pelaajat omaksuvat poliittisten päättäjien ryhmien roolit, ja kukin ryhmä pyrkii edistämään 17 kestävän kehityksen tavoitteen erilaisia agendoja, tukemaan väitteitään ja työskentelemään muiden poliittisten päättäjäröhmien kanssa päättääkseen painopisteistä ja resurssien jakamisesta kullakin "kaudella" keskustelun ja suostuttelun avulla. Pelin aikana satunnaiset tapahtumat vaikuttavat pelaajien ponnisteluihin ja hidastavat heidän edistymistään.

Pelin lopussa pelaajat keräävät pisteitä ja tarkistavat ponnisteluja onnistumisen ja kunkin tavoitteen saavuttamisen. Joko pelaajat onnistuvat yhdessä edistämään kaikkien politiikka-alueiden agendaa tai epäonnistuvat yhdessä!

Peliä varten kestävän kehityksen tavoitteet on jaettu viiteen luokkaan, joista kukin vastaa yhtä politiikka-aluetta, kuten alla on esitetty:

- Kumppanuus (tavoite 17)
- Rauha (tavoite 16)
- Ihmiset (tavoitteet 1, 2, 3, 4, 5)
- Planeetta (tavoitteet 6, 12, 13, 14, 15)
- Hyvinvointi (tavoitteet 7, 8, 9, 10, 11)

Peli pähkinänkuoressa

Pelin alussa pelaajat valitsevat kukin yhden politiikka-alueen. He saavat aloitusvarat ja oman politiikka-alueensa aloituskortit. Lisäksi he asettavat seurantamerkit politiikka-alueensa seurantapolun aloituspaikoille sen vaikeustason mukaan, jota he haluavat pelata.

Peli on jaettu jaksoihin. Kunkin jakson alussa kukin pelaaja saa varoja ja nostaa uusia suunnitelmia. Jokaisen jakson aikana yksi pelaaja on "puhujakorokkeella" (podium) ja ehdottaa podium-suunnitelmaa, ja muilla pelaajilla on mahdollisuus ehdottaa vaihtoehtoisia suunnitelmia, ja kaikki kilpailevat suunnitelmiansa rahoittamisesta. Kun kaikilla pelaajilla on ollut tilaisuus ehdottaa suunnitelmia, he neuvottelevat keskenään, kunnes kaikki pelaajat ovat ilmaisseet mielipiteensä, ja sitten he sijoittavat podium-suunnitelmaan ja muihin suunnitelmiin sijoittamalla varoja valitsemaansa suunnitelmaan. Suunnitelmista, joissa on eniten varoja, tulee aktiivisia ja ne ratkaistaan ja/tai hylätään, ja kaikki muut suunnitelmat jäävät tulevia jaksoja varten.

Kun suunnitelmat on ratkaistu, kouluttaja nostaa tapahtumapakan päällimmäisen kortin ja toimeenpanee sen vaikutukset välittömästi.

Kymmenen jakson jälkeen (tai kun pelaajat saavuttavat tietyn tavoitteen politiikka-alueiden seurantapoluilla) peli päättyy, ja pelaajat tarkistavat saavuttamansa edistyksen määrittäen politiikka-alueensa tavoitteiden toteutumisen.

Pelin komponentit

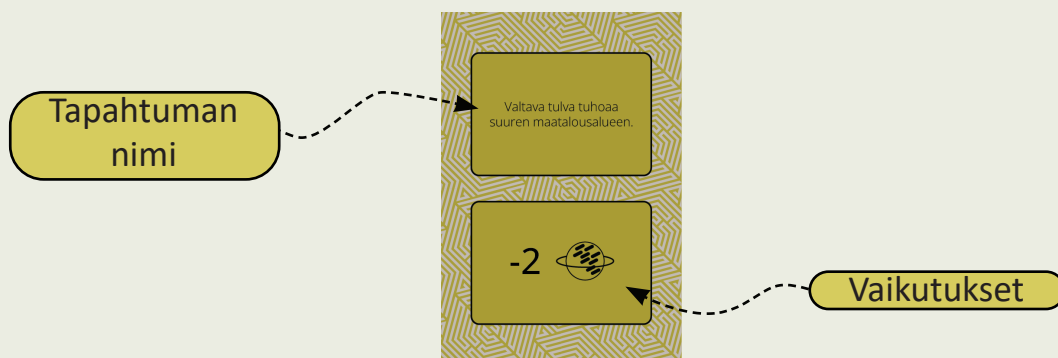
Suunnitelmakortit

5 sarjaa, joissa kussakin on 20 korttia, jotka määrittävät pelaajan politiikka-alueeseen liittyvät toimet.



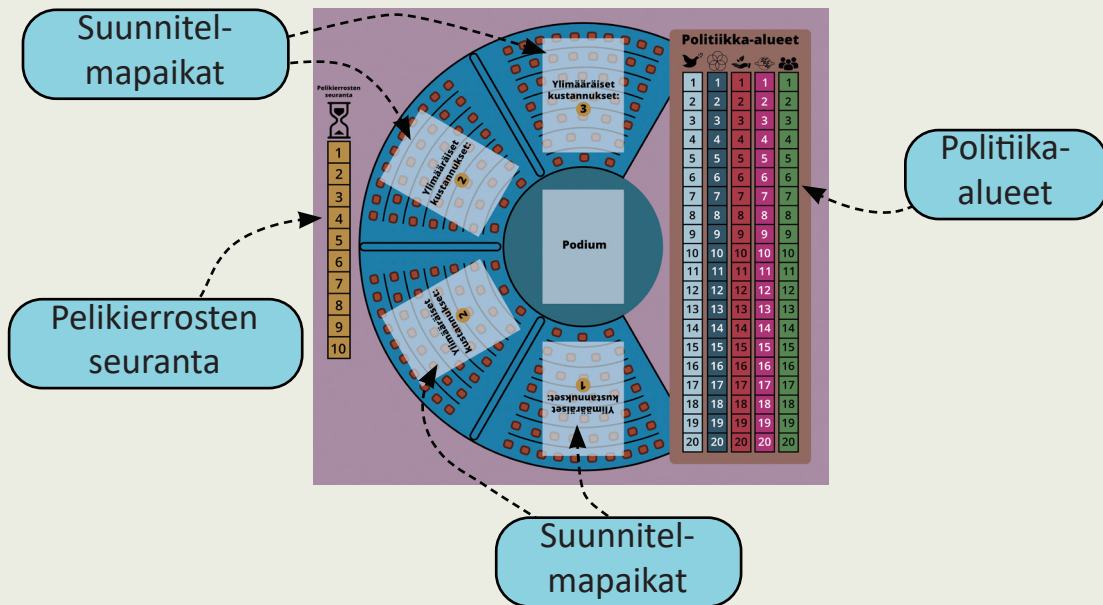
Tapahtumakortit

Yksi 20 kortin sarja, joka asettaa esteitä pelaajan toiminnalle.



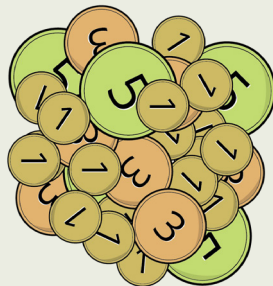
Pelilauta

Pelilaudalle sijoitetaan suunnitelmat, ja se sisältää politiikka-alueiden seurantapolut ja pelikierrosten seurannan.



Varat

Varoja käytetään suunnitelmien toteuttamiseen rahoittamiseen. 30 merkkiä on arvoltaan 1 raha, 12 merkkiä on arvoltaan 3 rahaa ja 6 merkkiä on arvoltaan 5 rahaa.



Merkit

5 politiikka-alueen merkkiä ja 1 aikamerkki, joita käytetään pelin edistymisen seuraamiseksi.



Säännöt

Alkutoimet

1. Aseta pelilauta pöydän keskelle.
2. Kukin pelaaja valitsee itselleen politiikka-alueen. Aseta pakka vastaavasti kunkin pelaajan eteen.
3. Asettakaa kaikki varat "pankkiin" pelilaudan viereen.
4. Aseta kunkin politiikka-alueen (kuvassa oikealla) seurantamerkki kyseisen polun kohtaan 5 ja pelikierrosten seurantamerkki (kuvassa vasemmalla) kohtaan 1.



Jaksot

Peliä pelataan 10 jaksoa. Jokaisen jakson aikana pelaajat käyvät läpi seuraavat vaiheet:

1. Valmistelu
2. Suunnitelmaehdotus
3. Keskustelu ja investoinnit
4. Täytäntöönpano

Vaihe 1. Valmistelu

Valmisteluvaiheen alussa kukin pelaaja ottaa 5 rahaa varoista ja nostaa yhden suunnitelmakortin politiikka-alueensa pakasta (ensimmäisen pelijakson aikana tämän sijaan nostetaan 8 rahaa ja 3 suunnitelmaa). Jos pelaajalla on kädessään enemmän kuin 5 korttia, hän siirtää ylimääräiset kortit pakan pohjalle.

Vaihe 2. Suunnitelmaehdotus

Aktiivinen pelaaja valitsee suunnitelmakortin ja asettaa sen pelilaudan suunnitelmapaikkaan maksamalla (sijoittamalla varoja pelattuun suunnitelmaan) puolet vaadituista varoista, pyöristettynä alaspäin. Muut pelaajat, edeten järjestyksessä myötöpäivään, valitsevat joko jättää vuoron väliin tai asettaa suunnitelman laudan seuraavalle vapaalle paikalle maksaen puolet vaadituista varoista pyöristettynä alaspäin, ja maksaen pois mahdolliset kyseisen paikan vaatimat ylimääräiset kustannukset (+1, 2, 3 tai 4 rahaa).

- Kun tuet suunnitelmaa, aseta varat suunnitelmakortille.
- Varat, jotka maksetaan pelipaikan ylimääräisenä kustannuksena (+1, 2, 3 tai 4 rahaa), laitetaan pankkiin.

Kun kaikilla pelaajilla on ollut tilaisuus asettaa suunnitelma tai jättää se väliin, siirrytään keskustelu- ja investointivaiheeseen.

Vaihe 3. Keskustelu ja investoinnit

Aloittaen podiumista ja edeten myötöpäivään, jokainen pelaaja, jolla on aktiivinen suunnitelma, voi halutessaan suostutella muut pelaajat investoimaan (sijoittamaan rahaa) oman suunnitelmansa puolesta. Kukin pelaaja lukee pelatun suunnitelmansa otsikon ja kuvaustekstin ja selittää, miksi hänen mielestään suunnitelma pitäisi rahoittaa (kukin pelaaja saa käyttää tähän enintään minuutin). Kun tämä on tehty, pelaajat voivat vapaasti keskustella keskenään ja ilmoittaa aikomuksistaan investoida johonkin tiettyyn suunnitelmaan sekä tarjota palveluksia houkutellakseen investointeja haluamalleen suunnitelmalle (eli luvata, että tulevaisuudessa investoidaan niiden puolesta, jotka tukevat heitä, esimerkiksi: "Sijoita nyt pelaamaani rauhansuunnitelmaan 2:lla rahalla, ja sijoitan seuraavalla kaudella seuraavaan hyvinvointisuunnitelmaasi vähintään 3 rahaa").

Kun keskustelu on päättynyt, pelaajat (aloittaen siitä, joka on podiumin vieressä) voivat siirtää tai sijoittaa minkä tahansa määrän varoja mihin tahansa suunnitelmaan (mukaan lukien podium-suunnitelma) hallussaan olevista varoista. Pelaaja ei voi jättää vuoroa väliin, mikäli vähintään yhtä suunnitelmaa ei ole vielä rahoitettu tai mikäli pelaajalla on jäljellä varoja.

- Pelaajat, jotka jättävät vuoron väliin, eivät voi enää osallistua investointiprosessiin.
- Suunnitelmilla voi olla enemmän investoituja varoja kuin mitä kortissa ilmoitetaan kustannukseksi.
- Pelaajat eivät voi jättää väliin vuoroa, jos heillä on vielä varoja eikä yhtään suunnitelmaa ole rahoitettu.

Kun kaikki pelaajat ovat valmiit, siirrytään toteutukseen.

Vaihe 4. Toteutus

Eniten varoja kerännyt rahoitettu suunnitelma ratkaistaan välittömästi. Tasatuloksen sattuessa ratkaistaan välittömästi se tasatuloksen saavuttanut suunnitelma, joka on myötöpäivään lähimpänä podiumia. Pelaajat toteuttavat kortin vaikutukset, jotka tavallisimmin lisäävät politiikka-alueen merkin arvoa politiikka-alueen seurantapolulla, ja laittavat kortin pois (kuvapuoli alaspäin pöydän viereen pinon), tai jos kortti suojaa tapahtumakortteja vastaan, he jättävät sen kuvapuoli ylöspäin pois laitettujen suunnitelmien pinon viereen muistutukseksi, kunnes sen aktivoiva vaikutus on ratkaistu.

- Kun kortti laitetaan pois, se asetetaan kaikkien politiikka-alueiden yhteiseen poistettujen korttien pinon kuvapuoli alaspäin.
- Jos ratkaistava suunnitelma tarjoaa suojaa jonkinlaista tapahtumaa tai muuta tulevaisuudessa ratkaistavaa vaikutusta vastaan, jätä se kuvapuoli ylöspäin poistettujen suunnitelmien viereen, kunnes se ratkaistaan.

Tämän jälkeen kaikki muut rahoitetut suunnitelmat hylätään ratkaisematta, ja niiden politiikka-alueet saavat +1 merkin arvoonsa seurantapoluillaan. Pelaajat voivat yhdessä käyttää 2 ylimääräistä rahaa ratkaistakseen sen sijaan sen vaikutukset, tai 1 ylimääräisen rahan, jos kortti kuuluu Kumppanuuden tai Rauhan teema-alueeseen.

- Rahoitetut suunnitelmat hylätään ja niihin liittyvät politiikka-alueet saavat +1.
- Pelaajat voivat sen sijaan käyttää 2 ylimääräistä rahaa kortin vaikutusten ratkaisemiseksi tai 1 rahan, jos suunnitelma kuuluu Kumppanuuteen tai Rauhaan.

Kun tämä on tehty, podium-pelaaja valitsee pelilaudalla olevan suunnitelman

(jos sellainen on olemassa), ottaa rahan pankista ja investoi sen kyseiseen suunnitelmaan. Kaikki suunnitelmat siirretään myötöpäivään niin, että ne peittävät podiumia lähimmät paikat (paitsi podiumin), ja podium siirtyy seuraavalle pelaajalle myötöpäivään, jotta uusi jakso voi alkaa. Jos tämä on 10. jakso, tarkista sen sijaan politiikka-alueen onnistuminen.

4.1 Politiikka-alueen onnistuminen

Jos pelaajat ovat minkään jakson lopussa saavuttaneet tavoitteen kaikilla politiikka-alueiden seurantapoluilla, he voivat päättää pelin. Kymmenennen jakson lopussa peli päättyy kuitenkin joka tapauksessa, ja pelaajat vertailevat politiikka-alueen seurantamerkkinsä sijaintia seurantapolulla. Jos he ovat ylittäneet tavoitteensa vaikeusasteen mukaan, heidän politiikka-alueensa on onnistunut.

Ennen kuin pelaajat tarkistavat oman politiikka-alueensa onnistumisen, he nostavat seurantamerkkinsä paikkaa, jos jokin seuraavista pätee:

- Pelaajat valitsevat parhaana neuvottelijana pitämänsä pelaajan ja saavat +1 pistettä kyseiseen politiikka-alueeseen.
- Pelaajat tarkistavat, kuuluvatko poistetut suunnitelmat kaikkiin 17 kestävän kehityksen tavoitteeseen, ja jos näin on, jokainen politiikka-alue saa +5. Älä tarkista seuraavia ehtoja.
- Jokaisesta kolmesta poistetusta kumppanuuteen tai rauhaan liittyvästä suunnitelmasta kyseinen politiikka-alue saa +2.
- Jokaisesta 5:stä poistetusta ihmiset-, vauraus- tai planeetta-politiikka-alueen SDQ:stä kyseinen aihealue saa +2.

Pelin vaikeusaste päätetään pelin alussa ja se muodostaa politiikka-alueiden tavoitetaso:

- Helppo: 10
- Keskivaikea: 15
- Vaikea: 20
- Mukautettu: mikä tahansa ryhmän asettama

4.2 Tapahtumat

Nostajaratkaisetapahtumakorttijokaisenjaksonlopussa.Jostapahtumakortti vähentäisi politiikka-alueen alle 1:een, se vähentää sen sijaan sen arvoksi 1.



Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

KA220-VET-1C8E6443

