

INNAN SPELET BÖRJAR

Blanda högarna med **händelsekort** [1] och **jobbkort** [2] var för sig och lägg på ett bord.

Varje spelare tar de fem **desperationskorten** [3] i sin färg, och tar till sin hand.

Placera **hälsoplanen** [4] på bordet.

Lägg varje spelares **hjärta** som hälso-markör på **Hjärt-rutan**.

Placera ut **kalenderkorten** [5]. Spelet består av 14 drag (dagar) uppdelade på två veckor. Placera dragmarkern framför Mån vecka 1. När varje dag börjar flyttas den ett steg framåt. Vissa dagar finns betalningar att göra, de görs i slutet av draget.

Placera **pengar** i olika valörer på bordet [6].

Symbolen för **pengar** kan ha olika siffror, t ex:



Det är viktigt att ta hand om sin **Hälsa** samtidigt som man försöker samla ihop pengar till hyra och mat.

Symbolen för **hälsa**:



När du **FÅR hälsa** flyttar du din hälso-markör längs den väg som leder uppåt i bilden.

När du **FÖRLORAR hälsa** flyttar du dig åt motsatt håll.

Om du skulle behöva flytta din **hälsa** längre ner än hälsoskalan tillåter blir du **utbränd** och har förlorat spelet.

Då tvingas du stanna hemma med 80% av 0 kr i sjuklön, och blir garanterat vräkt.

Om du inte kan betala under spelets gång tvingas du ta ett **SMS-lån** [7]. Då får du genast 1000 kr men -2 hälsa. Så fort du börjar ett drag med minst 1500 kr, betala 1500 kr och släng Lån-kortet.

ATT SPELA ETT DRAG

1. HUR DESPERAT ÄR DU I DAG?

Alla spelare väljer i hemlighet hur desperata de är just i dag genom att placera ett av **desperationskortet** nedvänt framför sig på bordet. Alla vänder upp samtidigt. Alla flyttar sin hälsomarkör så mycket som desperationskortet visar.



2. ÄR NÅGOT AV DE HÄR JOBBEN EGENTLIGEN VÄRDA ATT HA?

Vänd upp lika många **arbetskort** som det finns spelare totalt i spelet.

Mest desperat (högst siffra i hörnet på desperationskortet) väljer först bland de jobb som dyker upp. Vid lika väljer den spelare med bäst hälsa först.

"Du verkar lite sliten, gäller att va' alert på appklicken!"

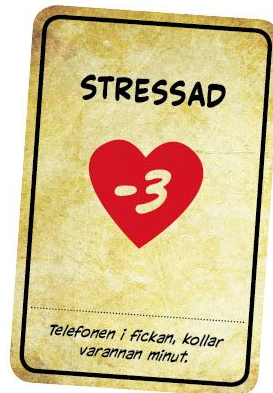
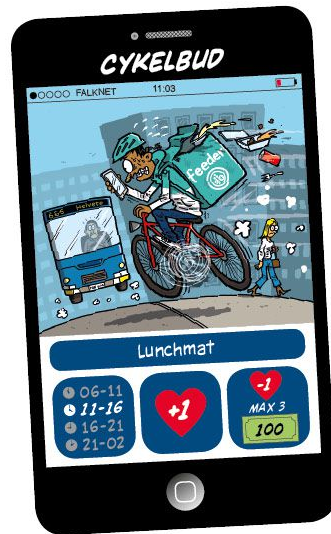
Är det fortfarande lika, diskutera med varandra vem som har sämst anställningstrygget *i verkliga livet*. Den personen väljer först. Man kan ta flera jobb samma dag, men varje jobb upptar en viss **tid**. Man kan inte välja jobb som upptar samma tid.

När man väljer jobb tar man sin inkomst och flyttar sin hälsomarkör enligt kortet.

3. OCH VAD SKA VI RÅKA UT FÖR I DAG?

Alla drar varsitt **händelsekort**, man visar dem i samma ordning som jobben valdes, mest desperat först. På kortet finns en effekt som ofta gäller bara dig (grönt kort), och ibland kräver tid eller val. Om du har tid och det inte står "välj", så kan du inte välja bort att bli drabbad.

Vissa **händelsekort** kan påverka alla (lila kort), t ex alla som jobbar inom en viss kategori. Reglerna framgår av korttexten. Man visar sina händelsekort ett i taget, tar ev beslut, och flyttar hälsomarkör och betalar/får pengar.



Exempel:

Du valde "Stressad" för att kunna knipa några hyfsade jobb.

Du har tagit den delade turen och klämt in ett pass som matcykelbud emellan. Cykelbuden jobbar på ackord, och du väljer att maxa för att få ut 300 kr där. Totalt -6 hälsa för jobben.

Du drog "Pizza med kompisarna", men har inte tid att hänga med. En annan spelare drog kortet "Underbemanning" så du tappar totalt 3 hälsa på händelsekortet.

Dvs totalt -12 hälsa för 1000 kr. Det är ett hårt liv...



VEM VINNER?

Spelet slutar efter den andra söndagen, och då ska hyran betalas. Här hjälper inga sms-lån! Alla som inte kan betala förlorar spelet. Ni andra har klarat er! (för den här gången).

Gig-ekonomin har inga vinnare (utom kapitalisterna då)

SPELVARIANTER

Inför vinstkriterier: Rekommenderas om alla spelat minst en gång.

Hemliga mål: Innan spelet börjar skriver alla spelare upp hur många steg hälsa från "väggen", och hur många hundralappar de vill ha efter att hyran är betald. Målen är hemliga till slutet. Den som klarar hyran vinner.

Om flera spelare klarat hyran vinner den som också nått sitt mål. Om flera spelare når sina mål vinner den med svårast mål. 1 steg hälsa och 100 kr värderas som lika svårt här.

OM DU BLIR SJUK

Ibland blir du sjuk. Då är det bra för arbetsgivaren att du knappast är anställd i någon vettig bemärkelse.

Vissa **händelsekort** göra att du kan behöva "Stå över" ett eller två drag. Då får du varken spela **desperationskort**, välja **jobb**, eller dra nya **händelsekort**.

Livsmål: Detta är en variant där du skapar en karaktär. Innan spelet börjar skriver alla spelare ner ett friare "livsmål" som kan innefatta något om hur det ska vara i slutet, men även saker som händer under spelets gång. De är hemliga fram till slutet, exempelvis:

Relationsbyggare: *Jag vill ta så många jobb i hemtjänsten och förskolan som möjligt, jag värderar hälsa och sociala kontakter högt.*

Spenderare: *Jag ska aldrig tacka nej till utgifter, men har också som mål att ha mycket pengar kvar i slutet. Hälsan är mindre viktig.*

I slutet av spelet har man en fri diskussion om hur väl målen uppfyllts.

SPELA I PAR (med eller utan vinstkriterier)

- Försök hålla ihop en relation där ingen vet var och när de jobbar, och dessutom konkurrerar med varandra.

Om man spelar i par dubblas alla kostnader på veckoplanen. Pengarna är gemensamma men hälsan är fortfarande

separat, man är varsin färg och väljer **desperationskort** och **jobb** som vanligt. Förutom de vanliga "hälsokostnaderna" får man i slutet av varje drag:

-1 hälsa om man har 1 eller 0 tider som man var ledig ihop.

+1 hälsa om man har 3 eller 4 tider som man var ledig ihop.

Dessutom finns några händelsekort som är markerade med en symbol som håller handen. De korten kan man välja att ta gemensamt och räknas då som att vara lediga ihop. Eventuella kostnader i pengar måste betalas av båda om kortet används gemensamt.



För två spelare:

Spelet fungerar för två spelare med vanliga regler, men det är lite fler val som blir självklara och därför mindre intressanta. En bra variant är att spela var sitt "par" enligt reglerna ovan. Dvs varje spelare kontrollerar två personer som samarbetar. Då har man två färger, två hälsomarkörer, två uppsättningar desperationskort osv.