

Äly(tön)puhelinpeli

SÄÄNNÖT JA PELIN KULKU

Pelin osat

- Pelilauta
- Valintakortit (81 kpl)
- Sattumakortit (36 kpl)
- Puhelimet (3 kpl)
- Karmamittarit (3 kpl)
- Kerättävät elementit (mineraalit ja tehdas) (24 kpl)
- Massit (72 kpl)

Tulosta ja leikkaa sivut

1. Pelilauta: 1 sivu, koko A3.
2. Valintakortit: 18 sivua, koko A4, kaksipuoleinen!
3. Sattumakortit: 8 sivua, koko A4, kaksipuoleinen!
4. Pelin osat: (puhelimet, elementit ja karmamittarit). 1 sivu, koko A4.
5. Massit: 6 sivua, koko A4.
(Jos setelit loppuvat pelin aikana, leikatkaa tyhjästä paperista lisää.)

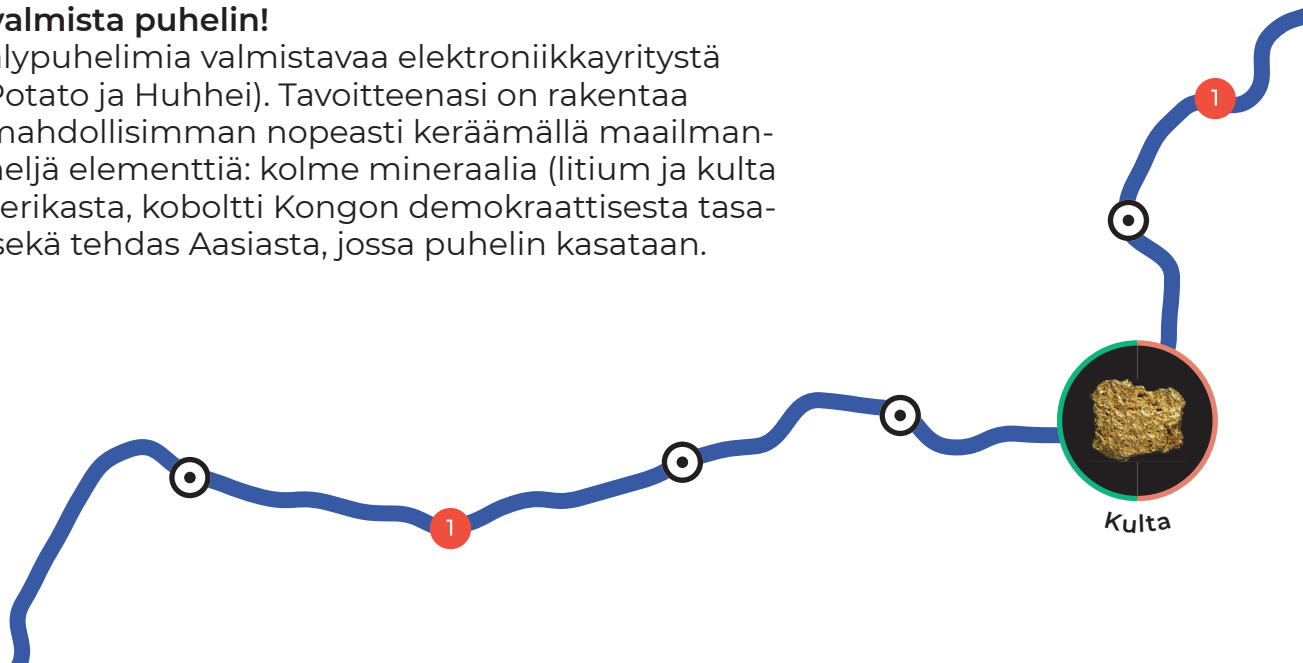
Lisäksi tarvitaan pelinappulat ja muistiinpanovälineet. Jokainen pelaaja etsii itselleen pelinappulan, kuten kolikon, pyyhekumin tai klemmarin. Ottakaa esille kynä ja paperia muistiinpanoja varten.

Pelin kesto ja pelaajien lukumäärä

Pelin kesto on noin 45-60 minuuttia. Päätäkää pelin alussa, pelaatteko yksilöinä vai tiimeissä. Yksilöpelissä on 2-3 pelaajaa. Tiimipelissä on 2-3 tiimiä, joissa on kaksi henkilöä. Tarvittaessa tiimiin voi osallistua myös useampi pelaaja.

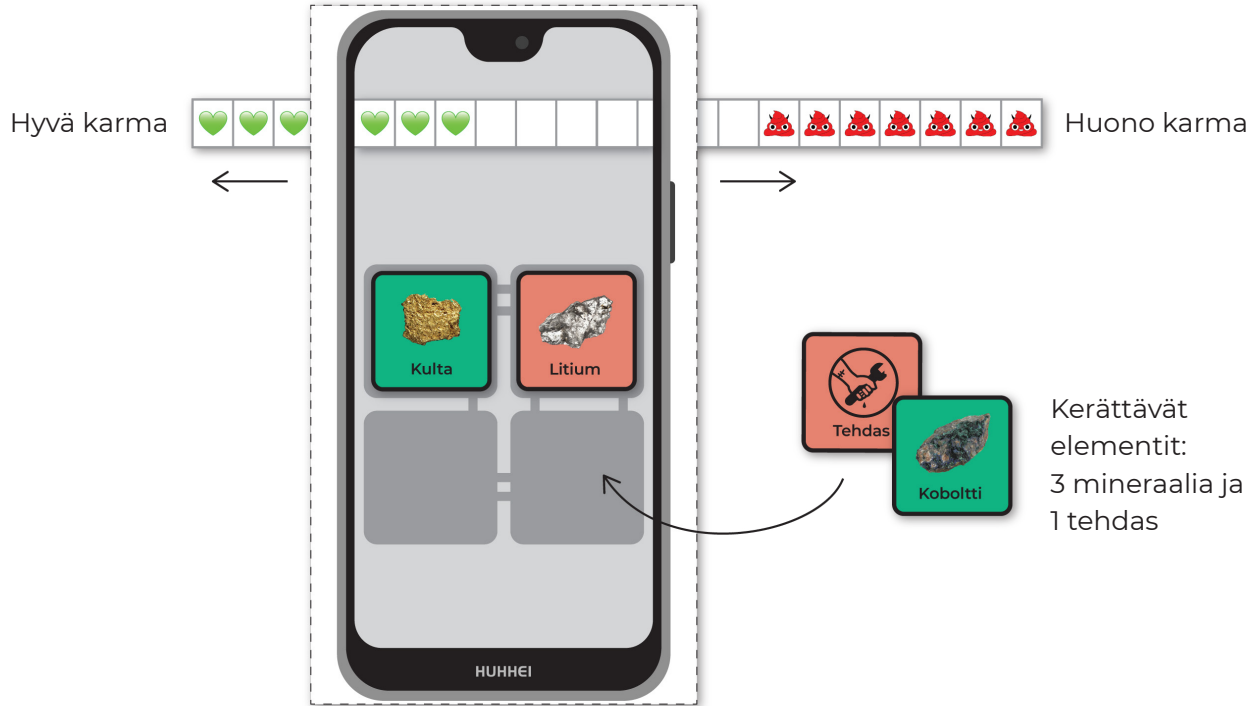
Tavoite: valmista puhelin!

Edustat älypuhelimia valmistavaa elektroniikkayritystä (Mokia, iPotato ja Huhhei). Tavoitteenasi on rakentaa puhelin mahdollisimman nopeasti keräämällä maailmankartalta neljä elementtiä: kolme mineraalia (litium ja kulta Etelä-Amerikasta, koboltti Kongon demokraattisesta tasavallasta) sekä tehdas Aasiasta, jossa puhelin kasataan.



Puhelinkortin ja karmamittarin käyttö (katso kuva alla)

Osta ja aseta elementit puhelinkortille. Kerää ensin mineraalit ja lopuksi tehdas. Puhelinkortin yläosassa on paikka karmamittarille, jolla seurataan pelin aikana kertyvää karmaa. Tee kortin yläosaan viillot ja sujauta liuska niiden välistä. Liikuta liuskaa oikealle tai vasemmalle sen mukaan, saatko pelissä hyvää vai huonoa karmaa.



Massit

Pelissä käytettävä rahayksikkö on massi. Yhden setelin arvo on 100 massia. Alussa jokaiselle pelaajalle jaetaan 10 seteliä, eli kaikilla on käytössään 1000 massia.

Rahojen loppuessa voit hankkia lisää rahaa matkustamalla Australiaan asioimaan pankissa. Ensimmäinen paikalle ehtinyt saa 500 massia, sen jälkeen saapuvat 300 ja 100 massia.



1

Sattuma

PELIN KULKU

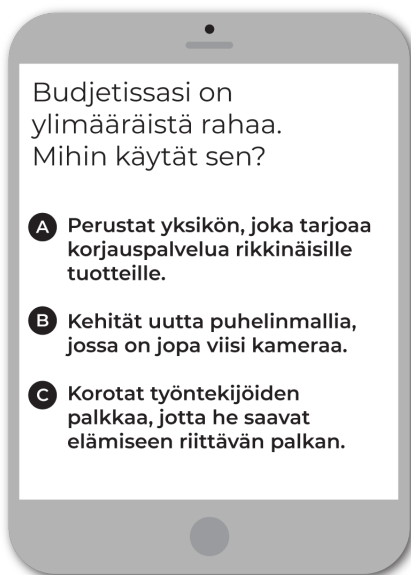
Aloitus

Valitse kotipaikkasi eli pääkonttori kolmesta vaihtoehdosta: Huhhei, Mokia ja iPotato. Sinun on palattava takaisin samaan paikkaan, kun olet koonnut puhelimesi.

Pelin saa aloittaa se henkilö (tai hänen tiiminsä), jolla on peliporukan vanhin puhelin – oman älylaitteen huoltaminen ja käyttäminen mahdollisimman pitkään on tärkeä ekoteko! Siitä pelivuoro siirtyy hänen vasemmalla puolellaan olevalle pelaajalle.

Pelivuorot ja liikkuminen: valintakortit (kuva alla)

Pelissä liikutaan nostamalla pelivuoron alussa valintakortti. Kortissa on tuotannon vastuullisuuteen liittyvä tilanne tai tietokysymys, joka ratkaistaan valitsemalla vaihtoehdoista A, B tai C. Valinnan jälkeen voit katsoa kortin kääntöpuolelta, mitkä valinnan seuraukset ovat ja montako askelta voit liikkua. Valinnan luonteesta riippuen vastauksella voi olla seurauksia myös karmalle. Voit liikkua mihin suuntaan tahansa ja käyttää vähemmän askelia jäädäksesi johonkin tiettyyn ympyrään.



Lentäminen maksaa 100 massia ja yhden karmapisteen. Voit lentää heti saavuttuasi ympyrään, josta lähtee harmaalla merkitty lentoreitti. Voit lentää vain kerran samalla pelivuorolla. Lentovuorolla voit ostaa mineraalin, mutta et voi enää jatkaa matkaa valintakortilla.

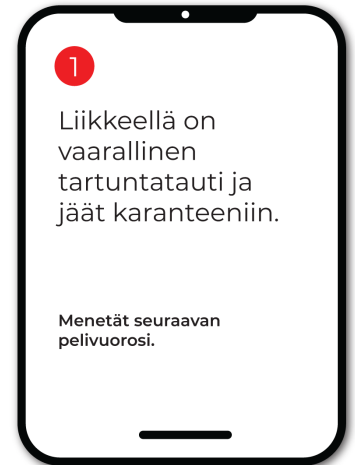


Sattumakortit

Liikkuessasi pelilaudalla voit joutua pysähtymään punaisen ympyrän kohdalle, jossa on numero 1. Silloin on nostettava sattumakortti. Kortilla voi olla myös muita vaihtuksia sinun tai kaikkien pelaajien pelin kulkuun.

Mineraalien ja tehtaan ostaminen

Kun saavut kaivokselle ostamaan kobolttia, kultaa tai litiumia, voit aina valita reilun ja riistomineraalin välillä. Reilu mineraali (vihreä) maksaa 200 massia ja riistomineraali (punainen) 100 massia. Voit mennä kokoamaan puhelimen tehtaalle vasta, kun sinulla on kaikki kolme mineraalia. Myös tehtaissa on kaksi vaihtoehtoa. Molemmissa puhelimen kokoaminen maksaa 500 massia, mutta eettiseen tehtaaseen on pidempi matka.



Pelin päättyminen

Peli loppuu, kun ensimmäinen pelaaja on koonnut puhelimensa valmiiksi ja palannut pääkonttorille. Ensimmäisenä pääkonttorille ehtinyt saa 4 pistettä. Tämä ei kuitenkaan automaattisesti tarkoita pelin voittamista, sillä voittaja määräytyy puhelimen arvon eli kokonaispistemäärän mukaan.

Kuka voitti? Pelin tuloksen laskeminen

Kun ensimmäinen pelaaja on saapunut maaliin, lasketaan kaikkien pelaajien kokonaispisteet:

- Ensimmäinen maaliin päässyt saa 4 pistettä
- Jokaisesta reilusta mineraalista ja reilusta tehtaasta saa 2 pistettä
- Jokaisesta riistomineraalista ja riistotehtaasta saa 1 pisteen
- Jokaisesta hyvästä karmasta saa 1 pisteen
- Jokainen huono karma vähentää 1 pisteen

Eniten pisteitä kerännyt pelaaja tai tiimi voittaa!