

# TARINA

Vuonna 2010 Euroopan keskelle syntyi taianomaisesti uusi maa-alue, jonne monet ihmiset ympäri maailmaa muuttivat. Alueelle syntyi kaupunki, joka kukoisti taloudellisesti ja muuttui vain muutamassa vuodessa hyvin samankaltaiseksi kuin muut Euroopan maat. Kaupungin toimintatavat eivät kuitenkaan olleet ekologisesti kestäviä; kaupungissa oli paljon tehtaita, käytettiin tuhlailevasti luonnonvaroja ja hyödynnettiin fossiilisia polttoaineita.

Vähitellen kestävämmät toimintatavat johtivat ongelmiin - vesistöt saastuivat, ympäri kaupunkia alkoi kerääntyä valtavia määriä jätteitä ja äärimmäiset sääolosuhteet, kuten kuivuus ja tulvat, lisääntyivät. Kaupungissa tehdyt tutkimukset osoittivat, että ongelmat tulevat vain pahentumaan ja syventymään tulevaisuudessa, jos toimintatapoja ei muokata nopeasti. Ellei seuraavan kymmenen vuoden aikana tapahdu radikaalia muutosta, kaupungista voi muuttua jopa asumiskelvoton.

Sinä ja muut kaupunkilaiset päätätte pelastaa tilanteen ja kehittää innovatiivisia ratkaisuja kiertotalouden ja kestävämmän tulevaisuuden puolesta. Ainoastaan niiden avulla kaupunki voi selvitä sitä uhkaavasta kriisistä!

**Kaikki haluavat pelastaa kaupungin, mutta kuka sen todella tekee? Kuka pystyy keksimään kestävämpiä ratkaisuja tulevaisuuden puolesta?**

# PELIN SÄÄNNÖT

**Pelaajien määrä: 3-7**

Aluksi jokaiselle pelaajalle jaetaan sattumanvaraisesti **tavoite**, joka pitää saavuttaa pelin aikana. Jotta tavoitteen täyttäminen onnistuisi, pelaajan pitää kerätä **kuusi resurssia**. Resursseja ovat: allekirjoitukset, materiaali, HR, ohjelmisto ja paikka.



Pelin aikana pelaajat liikkuvat pelilaudalla heittämällä noppaa. Pelin tarkoituksena on kerätä pisteitä ja allekirjoituksia, jotta on mahdollista saavuttaa oma tavoitteensa. Kerättyjä pisteitä voi vaihtaa resursseiksi, joita tavoitteen täyttämiseen tarvitaan.

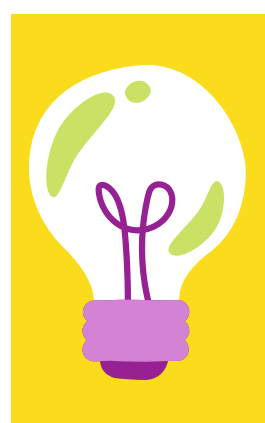
## Riskitaso:

Pelissä on riskitaso, joka kuvastaa sitä rajallista aikaa, joka meillä on jäljellä ilmastokriisin ratkaisemiseen. Taso nousee **yhden asteen jokaisen kierroksen alussa** sekä **tapahtuma-korttien kautta**. Joka kerta, kun riskitaso on nousemassa, pelaajilla on mahdollisuus luopua pisteistään välttääkseen tason nousemisen. Yksi tai useampi pelaaja voi luopua pisteistään samalla kerralla. Tämä maksaa eri tasoilla eri verran pisteitä: tasoilla 1-3 riittää yhdestä pisteestä luopuminen, tasoilla 4-7 pitää luopua kahdesta pisteestä ja tasoilla 8-9 kolmesta pisteestä. Jos riskitaso nousee kymmeneen, peli päättyy.

Erilaisissa peliruuduissa pelaajien tulee suorittaa erilaisia tehtäviä. Ruutuja on kolmenlaisia:



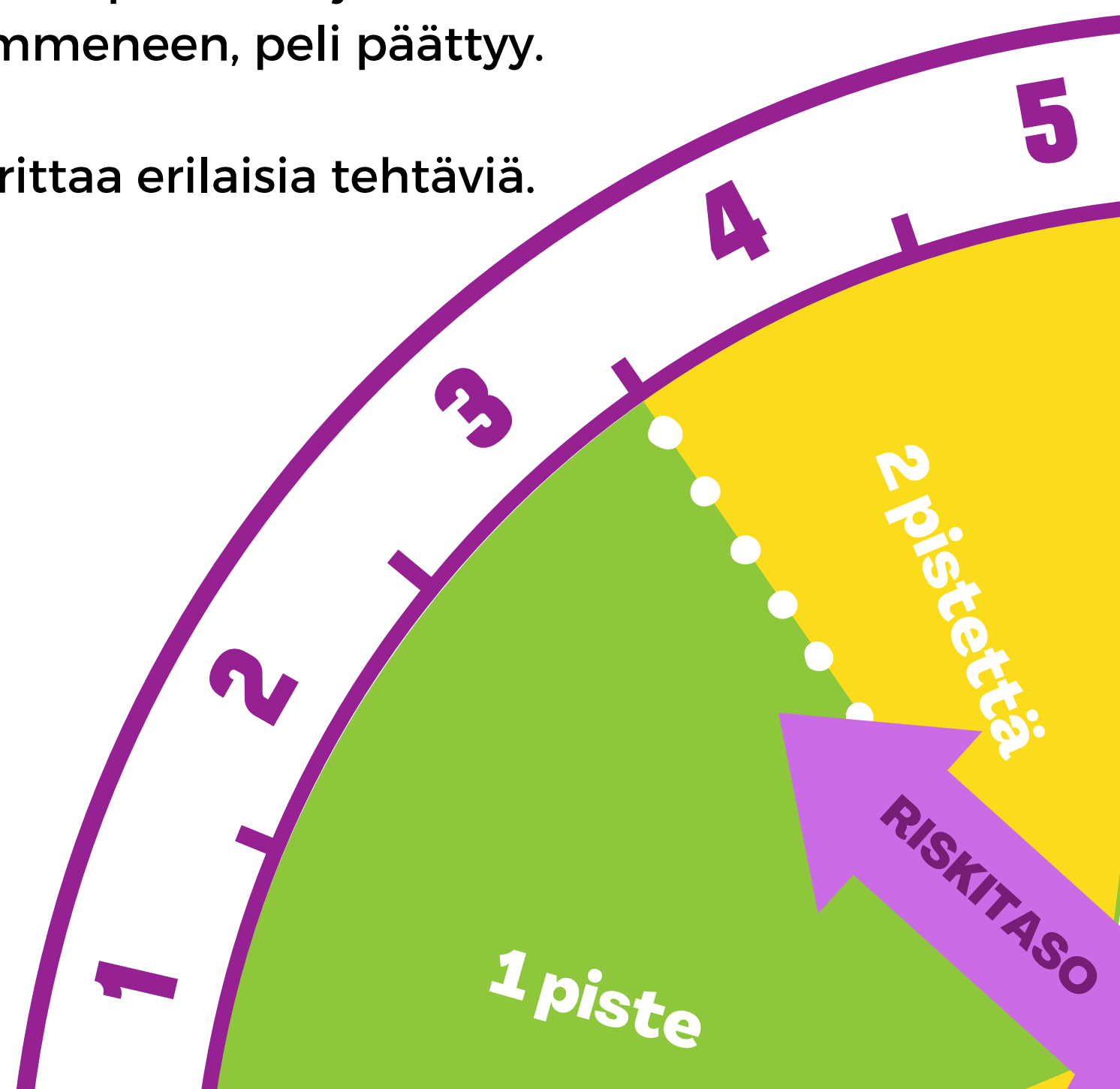
Vihreäruuru



Ideakilpailut



Tapahtumat





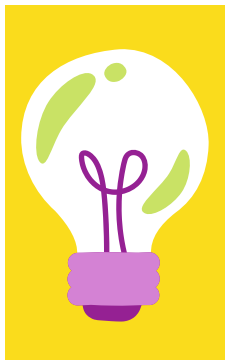
## Vihreä ruutu

Näistä ruudusta voi tulla kolmenlaisia kysymyskortteja. Näiden korttien tarkoituksena on kerätä pisteitä.

**Arvaa oikein!** Pelaajat vastaavat korteissa oleviin kysymyksiin. Jos vastaus on oikein, pelaaja saa 2 pistettä.

**Kaikki arvaa!** Kaikki pelaajat arvaavat vastauksen kortissa olevaan kysymykseen. Pelaaja, joka saapuu ruutuun, lukee kysymyksen ääneen. Kaikki pelaajat kirjoittavat vastauksensa paperille ja kun kaikki ovat valmiita, katsotaan oikea vastaus. Se pelaaja, jonka vastaus oli lähimpänä oikeaa vastausta, saa 2 pistettä. Se pelaaja, joka saapui tähän ruutuun, saa automaattisesti yhden pisteen. Jos siis ruutuun saapunut pelaaja arvaa myös lähimmäksi oikeaa vastausta, hän saa 3 pistettä.

**Kumman valitsisit?** Kortissa on kaksi vaihtoehtoa, josta ruutuun saapuvan pelaajan pitää valita mieluisempi. Pelaajan vasemmalla puolella istuvan pelaajan pitää arvata, kumman vaihtoehdon pelaaja valitsee. Jos hän arvaa oikein, molemmat pelaajat saavat **2 pistettä**. Jos hän arvaa väärin, kumpikaan ei saa pisteitä.



## Keltainen ruutu

Näistä ruuduista on tarkoituksena kerätä allekirjoituksia.

Kun joku pelaaja saapuu tähän ruutuun, kaikki pelaajat kisaavat toisiaan vastaan ideakilpailussa. Ideakilpailussa pelaajat keksivät kortissa olevan ohjeen mukaan mahdollisimman kekseliään idean. Jonkun pelaajan pitää ottaa aikaa, sillä aikaa idean keksimiselle on vain yksi minuutti. Kun minuutti on ohi, kaikki jakavat ideansa, minkä jälkeen pelaajat äänestävät osoittamalla parhaan idean esittänyttä pelaajaa. Se pelaaja, joka saa eniten ääniä, voittaa 50 000 allekirjoituksen merkin. Jos kaksi tai useampi pelaaja saa yhtä monta ääntä, he kaikki voittavat allekirjoitukset. Lisäksi, se pelaaja, joka saapui tähän ruutuun, saa automaattisesti yhden pisteen.



## Violetti ruutu

Pelaaja, joka saapuu tähän ruutuun, nostaa Tapahtuma -kortin. Näillä korteille on joko positiivinen tai negatiivinen vaikutus. **Negatiivinen vaikutus:** Riskitaso nousee **Positiivinen vaikutus:** Pelaaja saa resurssin, joka kortissa mainitaan.



Tämän lisäksi pelissä on ruutuja, jossa on nopan kuva. Näissä ruuduissa saa uuden heittovuoron.

### Resurssit

Kun pelaajat saavat pisteitä, ne voi vaihtaa resursseiksi, joita tarvitaan tavoitteiden saavuttamiseen. Jokainen **resurssi on kahden pisteen arvoinen**. Resursseja voi vaihtaa pelilaudan kulmissa: jokaisessa kulmassa on mahdollisuus vaihtaa eri resurssi.

### Pelilaudalla liikkuminen

Pelaajat liikkuvat laudalla kahden nopan kanssa. Pelaajat liikkuvat noppien esittämän määrän. Ainoa poikkeus on pelilaudan kulmissa olevat resurssi-ruudut. Jos pelaajalla on tarvittava määrä pisteitä resurssin ostamiseen, hän voi ottaa resurssin ja jatkaa eteenpäin nopan osoittamaan ruutuun.

Tapahtuma-korteista pelaajat saattavat saada resursseja, joita he eivät tarvitse. Tässä tapauksessa pelaajat voivat käydä vaihtokauppaa toisen pelaajan kanssa. Vaihtokauppaa saa käydä ainoastaan, jos kaksi pelaajaa on samassa ruudussa.

Jos pelaaja saapuu keskiruutuun, hän voi päättää, minkä kortin nostaa.

### Pelin voittaja

Pelaaja, **joka saavuttaa tavoitteensa ensiksi**, voittaa pelin.

Peli päättyy, kun joku pelaaja saavuttaa tavoitteensa tai kun riskitaso nousee kymmeneen.