



## TÄSTÄ PELISTÄ

Meteoriitin metsästys on perinteinen lautapeli, joka on tarkoitettu ohjaustyökaluksi nuorten tulevaisuusajattelun tukemiseen. Peli on kehitetty Mikkelissä osana Ohjaamo Olkkari 2.0 ESR -hanketta, jossa pilotoitiin nuorille suunnattua tulevaisuusvalmennusta. Hankkeen jälkeen on julkaistu myös Tulevaisuusvalmentajan opas, joka on saatavilla osoitteessa [julkaisut.xamk.fi/julkaisu/tulevaisuusvalmennus](https://julkaisut.xamk.fi/julkaisu/tulevaisuusvalmennus). Oppaassa on lisää työkaluja ja vinkkejä tulevaisuuden käsittelyyn nuorten kanssa.

Meteoriitin metsästys -peliä voi pelata sellaisenaan, jolloin tavoite on kannustaa nuoria pohtimaan erilaisia mahdollisia tulevaisuuksia hyvin mielikuvituksellisistakin näkökulmista. Pelin liitteenä on tulevaisuuteen liittyviä kysymyksiä ja pieniä tehtäviä sisältäviä kortteja, joita voi hyvin hyödyntää myös pelin ulkopuolella erilaisissa tulevaisuuteen liittyvissä harjoituksissa.

## PELIN TARINA

Teitä lähestyy salaperäinen keksijä, joka on onnistunut kehittämään oikeasti toimivan aikakoneen. Hän haluaa teidät koneen miehistöksi vaaralliselle matkalle lähi-tulevaisuuteen.

Asiantuntijat ovat näet ennustaneet, että seuraavan 20 vuoden aikana maapallolle laskeutuu ainutlaatuisen harvinainen **Viherkivimeteoriitti**. Kyseinen taivaankappale sisältää mittaamattoman arvokkaita mineraaleja, jotka tekevät löytäjästään kertaheitolla miljardööriin.

Ongelmana on ainoastaan se, että meteoriitin tarkkaa laskeutumisaikaa ei osaa arvioida kukaan. Se voi tapahtua viikon päästä tai vasta 20 vuoden kuluttua. Niinpä ei ole muuta vaihtoehtoa kuin lähteä aikakoneella etsimään oikeaa ajankohtaa meteoriitin saapumiselle.

Teidän tehtävänne on navigoida aikakoneella tulevaisuudessa, löytää meteoriitti ja palata sen kanssa takaisin nykyaikaan. Mutta varokaa: tulevaisuus on arvaamaton ja aikamatkailijat voivat kohdata odottamattomia asioita...

## PELAAMISEEN TARVITAAN

- kyniä ja paperia
- yhden perinteisen nopan (jos joukkue joutuu turvautumaan tuuriin päätöksenteossa)
- pelinappulan, jolla joukkue liikkuu pelilaudalla
- avoimen mielen ja mielikuvitusta
- 2–6 pelaajaa sekä pelinvetäjä

Pelinvetäjä toimii kertojana sekä tuomarina pelisuorituksille. Hänen tärkein roolinsa on kannustaa pelaajia pohtimaan ja keskustelemaan tulevaisuudesta pelaamisen lomassa. Pelaajat pelaavat peliä yhtenä joukkueena. Pelinvetäjän on hyvä varmistaa, että kaikki pelaajat pääsevät tasaisesti ääneen ja vaikuttamaan pelin kulkuun.

## PELIN KULKU

Pelilaudalla on kysymysmerkkiruutuja, joista jokainen edustaa tiettyä ajankohtaa tulevaisuudessa. Ennen pelin aloitusta Tapahtuma-kortit sekoitetaan ja jokaiseen kysymysmerkkiruutuun pinotaan sama määrä Tapahtuma-kortteja. **Huom!** Korttien määrää muuttamalla voi vaikuttaa pelin kestoon. Suositus on 2–3 korttia per kysymysmerkkiruutu.

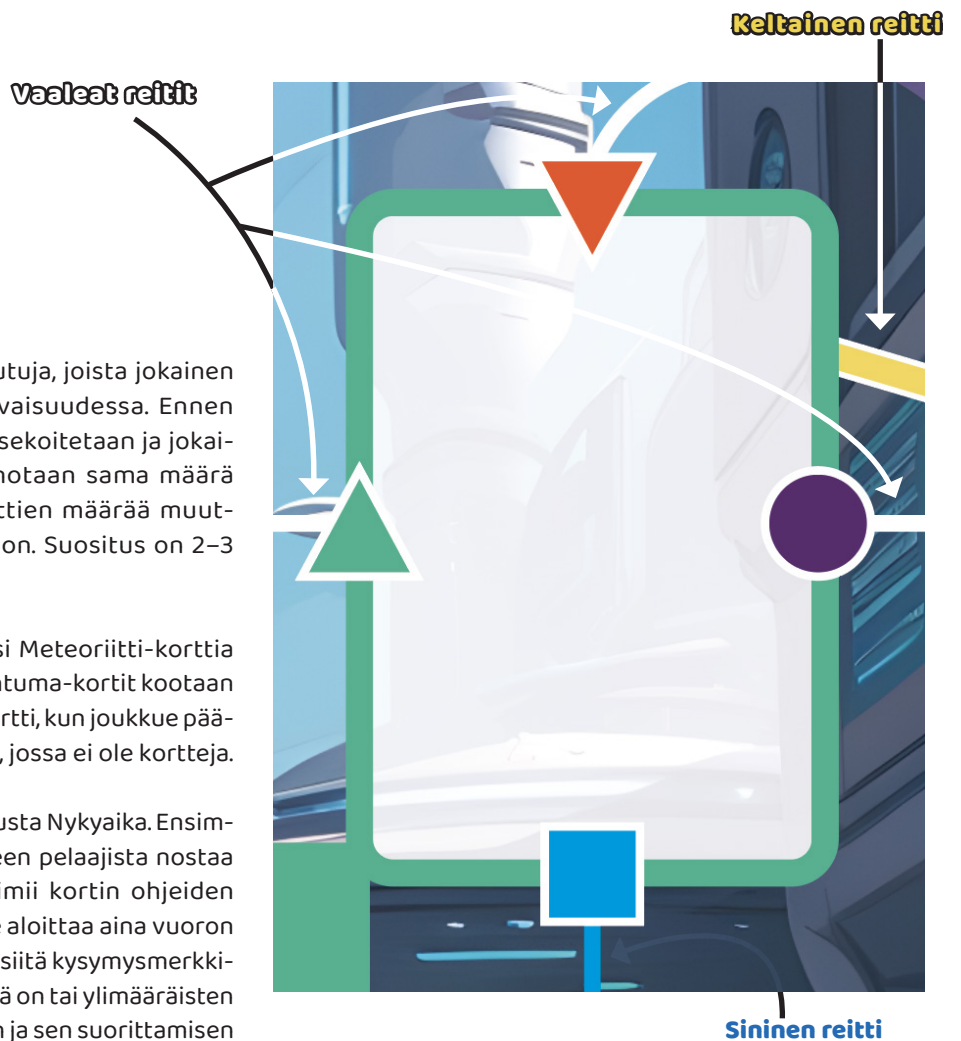
Varmista, että pelissä olevat kaksi Meteoriitti-korttia tulevat pelilaudalle. Ylijäävät Tapahtuma-kortit kootaan yhteen pakkaan, josta nostetaan kortti, kun joukkue päätyy pelilaudalla sellaiseen ruutuun, jossa ei ole kortteja.

Peli alkaa pelilaudan keskeltä ruudusta Nykyaika. Ensimmäisen vuoron aluksi yksi joukkueen pelaajista nostaa Tapahtuma-kortin pakasta ja toimii kortin ohjeiden mukaisesti. Pelin edetessä joukkue aloittaa aina vuoron nostamalla Tapahtuma-kortin joko siitä kysymysmerkkiruudusta, jossa joukkue sillä hetkellä on tai ylimääräisten korttien pakasta. Kortin nostamisen ja sen suorittamisen jälkeen joukkue voi liikkua joko nostetun kortin ohjeiden mukaan tai pelata hallussaan olevia kortteja.





Pelinvetäjän kannattaa pelin aikana muistuttaa pelaajia eri vaihtoehdoista mutta antaa heidän itse tehdä päätökset. On hyvä varmistaa, että kaikki joukkueen pelaajat osallistuvat päätösten tekemiseen. Tätä voi toteuttaa esimerkiksi äänestämällä valinnoista tai vaikkapa niin, että yksi pelaaja vuorollaan tekee päätöksen koko joukkueen puolesta.

## PELILAUDALLA KULKEVAT ERILAISET REITIT

**Keltainen reitti:** Näitä on pelilaudalla kolme, ja ne kaikki johtavat Nykyaika-ruutuun. Joukkue käyttää punaista reittiä pelin ensimmäisellä vuorolla ja pelin lopussa palatessaan takaisin nykyaikaan, jolloin he voittavat pelin. Joukkue palaa onnistuneesti nykyaikaan nostamalla Tapahtuma-kortin ja suorittamalla sen niin, ettei joukkue joudu liikkumaan mitään muuta kuin punaista reittiä pitkin.

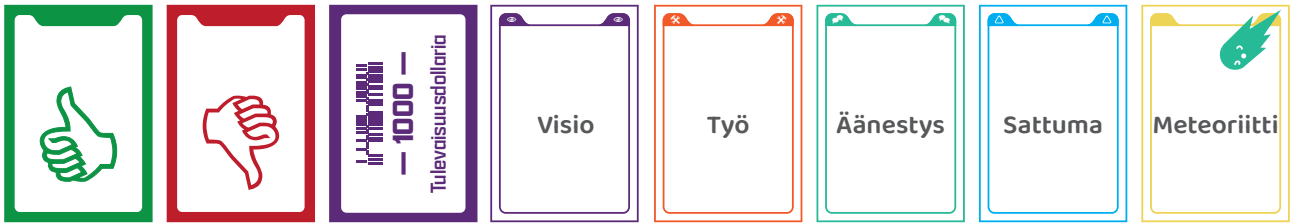


Korttipaikkojen merkit värit näyttävät mihin reitti vie:

-  vihreä kolmio = utopia
-  violetti ympyrä = neutraali
-  oranssi kolmio = dystopia
-  sininen neliö = tulli

**Vaalea reitti:** Näitä on pelilaudalla eniten. Joukkue voi matkustaa vaaleaa reittiä pitkin seuraavaan ruutuun suoritettuaan Tapahtuma-kortin. Jokainen vaalea reitti johtaa vain yhteen ruutuun, vaikka reitit saattavat kulkea ristiin pelilaudalla. Tarvittaessa pelinvetäjä auttaa, jos reitistä on epäselvyyttä.

**Sininen reitti:** Oi voi, aikamatkailijakaan ei ole turvassa tullimaksuilta. Joukkue voi matkustaa näitä reittejä pitkin vain luovuttamalla pelinvetäjälle hallussaan olevan Tulevaisuusdollarikortin.



Äänestyskortit Tulevaisuusdollari

## PELISTÄ LÖYTYVÄT ERILAISET KORTIT

Alla on listattu peliin kuuluvat erilaiset kortit ja niihin liittyvät säännöt.

**Äänestyskortit:** Jokainen joukkueen pelaaja ottaa ennen pelin aloitusta itselleen äänestyskortit (Kyllä/Ei-kortit sekä vihreän, sinisen ja oranssin kortin). Näitä käytetään pelissä, kun pelaajien täytyy ilmaista mielipiteensä äänestämällä.

**Tulevaisuusdollari:** Joukkue saa yhden tällaisen kortin palkkiona, kun se suorittaa Tapahtuma-korttien Työ-kortista tehtävän niin, että pelinvetäjä hyväksyy suorituksen. Kortin pelaamalla joukkue voi matkustaa pelilaudalla yhden kerran sinistä reittiä pitkin.

## TAPAHTUMA-KORTIT

**Visio:** Kortissa esitetään tulevaisuuteen liittyvä mahdollinen väite. Joukkueen perustelee keskustellen pelinvetäjälle, olisiko väite toteutuessaan enemmän hyvä, huono vai tasaisesti sekä että eli neutraali. Kun pelinvetäjä hyväksyy perustelut, joukkue voi edetä pelilaudalla seuraavaan kysymysmerkkiruutuun joko Utopiaan (jos visio on joukkueesta hyvä), Dystopiaan (jos visio on joukkueesta huono) tai Neutraaliin (jos visio on joukkueesta tasaisesti sekä huono että hyvä).

Huom! Väitteisiin ei ole oikeita eikä vääriä vastauksia. Pelinvetäjän kannattaa kannustaa pelaajia tuomaan rohkeasti esiin eri näkökulmia. Jos yksimielisyyttä ei meinaa syntyä, voi joukkue tehdä päätöksen esimerkiksi äänestämällä tai heittämällä noppaa.

**Työ:** Kortissa esitetään tulevaisuuteen liittyvä mahdollinen haaste. Joukkueen täytyy keksiä haasteeseen ratkaisu kortin ohjeiden mukaisesti ja esitellä ratkaisunsa pelinvetäjälle. Tämän jälkeen joukkue perustelee keskustellen, olisiko joukkueen esittämä ratkaisu toteutuessaan

enemmän hyvä, huono vai tasaisesti sekä että eli neutraali. Kun pelinvetäjä hyväksyy perustelut, joukkue voi edetä pelilaudalla seuraavaan kysymysmerkkiruutuun näkemyksensä mukaisesti joko Utopiaan, Dystopiaan tai Neutraaliin. Palkkioksi joukkue saa haltuunsa yhden Tulevaisuusdollari-kortin.

Huom! Ratkaisun kehittäessä mielikuvituksen käyttö on sallittu!

**Äänestys:** Kortissa esitetään tulevaisuuteen liittyvä mahdollinen väite, josta kaikki joukkueen pelaajat ilmaisevat oman mielipiteensä äänestyskortteillaan. Sen jälkeen joukkue perustelee keskustellen, olisiko äänestystulos enemmän hyvä, huono vai tasaisesti sekä että eli neutraali. Tämän jälkeen joukkue voi edetä pelilaudalla seuraavaan kysymysmerkkiruutuun näkemyksensä mukaisesti joko Dystopiaan, Utopiaan tai Neutraaliin.

Huom! Pelinvetäjän kannattaa kannustaa pelaajia äänestämään oman mielipiteensä mukaan. Annetut äänet kannattaa paljastaa samaan aikaan, jotta joukkueen näkemys ei vaikuta liikaa.

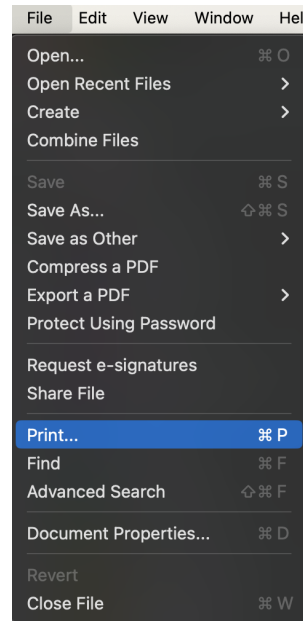
**Sattuma:** Jos joukkue nostaa Sattuma-kortin, siinä lukevat asiat tapahtuvat välittömästi. Jos kortissa lukee niin, joukkue voi ottaa kortin itselleen ja pelata sen myöhemmin.

**Meteoriitti:** Kun joukkue nostaa Meteoriitti-kortin, se saa sen itselleen. Tämän jälkeen joukkueella on tasan viisi vuoroa aikaa käyttää yhtä punaisista reiteistä ja palata takaisin Nykyaika-ruutuun. Jos tämä ei onnistu, meteoriitti tuhoutuu ja peli on hävitty. Jos joukkue onnistuu palaamaan nykyaikaan meteoriitti mukanaan, joukkue voittaa pelin!

## PELILAUDAN TULOSTUSOHJE ADOBE ACROBATILLA

Pelilauta on suunniteltu A3-paperikokoon. Tulostaminen onnistuu millä tahansa ohjelmalla, kunhan muistaa skaalata sivut A3-paperille, niin leikkausmerkit mahtuvat mukaan. Kun paperit leikataan merkkien mukaan, niin pelilaudasta saadaan yhtenäinen.

1. Valitse **File** ja **Print...**

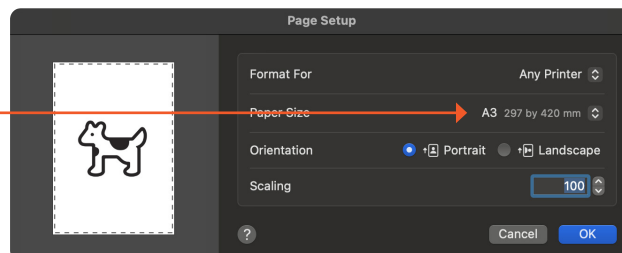
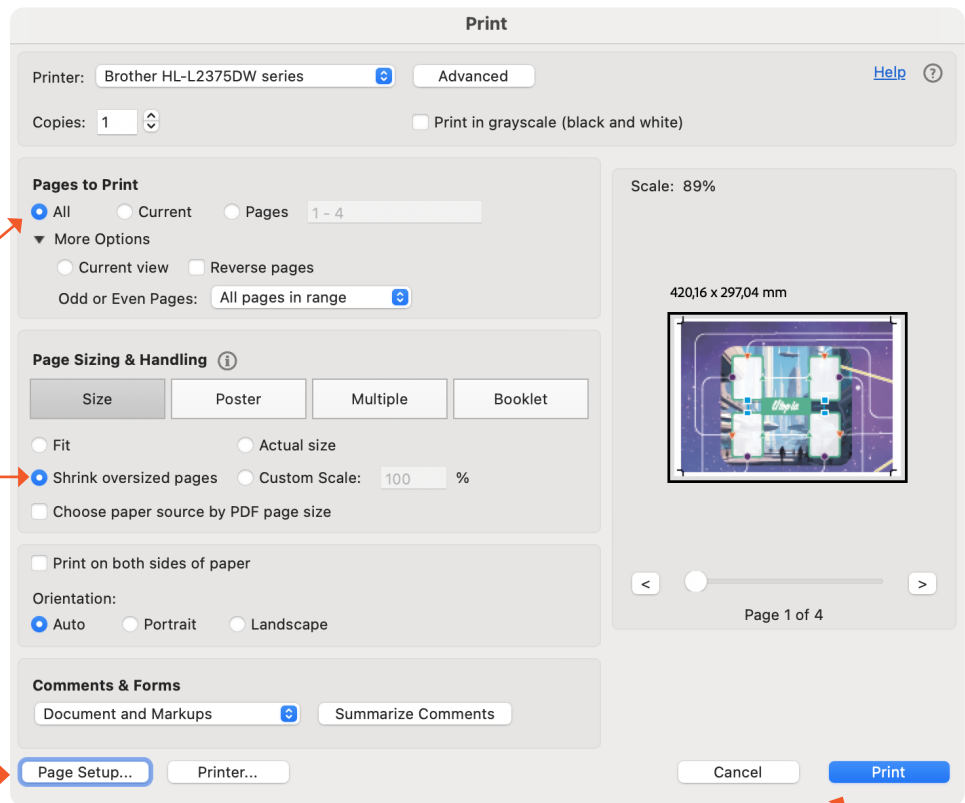


2. Valitse kaikki sivut.

3. Valitse sivujen skaalaus, niin leikkausmerkit mahtuvat A3-paperille.

4. Paina **Page Setup...** ja tarkista, että sivukooksi on valittu A3.

5. Sivukoko valitaan kohdasta **Page Size** ja tallenna valinta painamalla **OK**.



6. Paina **Print** ja tiedosto tulostuu.