VALTAPELI

PELI SUOMALAISESTA DEMOKRATIASTA

52 pelikorttia ja kolme jokeria

Perinteiset korttipelit sekä kaksi omaa peliä: tarinapeli **Hullunkurinen demokratia** sekä yhteistyöpeli **Aloite**.

HULLUNKURINEN DEMOKRATIA

Tarinankerrontapeli, jossa pelikortteja käytetään virikkeenä mielikuvitukselle.

2–10 pelaajaa

Pakka sekoitetaan ja jokainen pelaaja nostaa omalla vuorollaan kolme korttia.

elaaja nostaa esimerkiksi kortit “äänioikeus”, “lainsäädäntö” ja “innovaattori”.

Pelaaja keksii pienen tarinan, esimerkiksi: “Innovaattori keksi uuden lain, jossa äänioikeus on laajennettu koirille.”

Sitten on seuraavan pelaajan vuoro, joka jatkaa tarinaa.

Lopussa äänestetään parhaasta tarinasta, jonka kertoja voittaa pelin.

HULLUNKURINEN DEMOKRATIA

Muunnelma:

Kymmenen kortin tarina

Kortit sekoitetaan ja niistä asetetaan 10 kappaletta kuvapuoli ylöspäin pöydälle/lattialle.

Pelaajat istuvat ringissä ja kertovat vuorotellen tarinaa valitsemalla yhden kortin kerrallaan.

Peli etenee kuva ja tarinanpätkä kerrallaan esimerkiksi näin:
“Presidentti meni saunaan”.
“Saunassa keskusteltiin taloyhtiön tilanteesta”.
Torikokouksessa juotiin vaalikahvit”
ja niin edelleen.

Peli päättyy, kun kymmenen korttia on käyty läpi ja hullunkurinen tarina on valmis.

HULLUNKURINEN DEMOKRATIA

Muunnelma:

Mikä kortti on kyseessä?

Kortit sekoitetaan ja ne asetetaan kuva-puoli ylöspäin pöydälle/lattialle.

Jokainen pelaaja valitsee mielessään yhden kortin. Pelaajat kertovat vuorollaan oman vihjeensä ja muut arvaavat, mikä kortti on kyseessä.

Esimerkiksi:
“Puolueiden houkutin” (vaaliteltta) tai:
“lukemattomien mummojen paikka” (torikokous).

Oikeasta arvauksesta ja arvatusta kortista saa pisteen.
Eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa.
Pelaajat sopivat yhdessä, kuinka monta kierrosta pelataan.

ALOITE

Yhteistyöpeli, jossa pyritään saamaan mahdollisimman monta aloitetta läpi.

Aloite menee läpi, kun pelattujen korttien yhteenlaskettu summa on 35.

2-5 pelaajaa

Korttien arvot:

Ässä = 1
Numerokortit = 2-10
Kuvakortit = 10
Jokeri: mikä tahansa luku.

Tulokset:

0–5 aloitetta: heikko tulos
(heikko demokratia)
6–7 aloitetta: hyvä tulos
(kestävä demokratia)
8 tai enemmän: erinomainen tulos
(vahva demokratia).

Pakka sekoitetaan ja pelaajille jaetaan 4 käsikorttia. Omia kortteja ei saa paljastaa muille pelaajille. Jakajasta seuraava aloittaa.

Pelaajat lyövät kortteja vuorotellen ja laskevat korttien pistemäärän ääneen. Tavoitteena on, että korttien summaksi saadaan 35. Aina kortin lyötyään pelaaja nostaa pakasta uuden käsikortin. 35 pisteeseen viimeisen kortin lyönyt pelaaja siirtää kortit sivuun ja aloittaa uuden aloitteen. Kortit on hyvä pinota aloitteiden laskemista varten.

Jos yksikään vuorossa olevan pelaajan kädessä olevista korteista ei sovi, eli yhteenlaskettu summa ylittää millä tahansa käsikortilla 35, pelaaja voi koittaa onneaan nostamalla seuraavan kortin pakasta tai lyödä pois haluamansa käsikortin.

Jos summa ylittää 35, äänet menetetään.

Peli päättyy, kun pakka loppuu. Lopuksi tarkistetaan tulos eli kuinka monta aloitetta saatiin kasaan ja miten yhteistyö onnistui.

ALOITE

Muunnelma:

Mitään ei saa enää sanoa

Peliä pelataan peruspelin tapaan, mutta sanattomasti.

Jakajasta seuraava aloittaa.

Sen jälkeen vuorot ovat vapaita, kuitenkin niin, ettei sama pelaaja saa lyödä kahta korttia peräkkäin.

Mikäli kukaan ei lyö korttia (vaikuttaa siltä, ettei kenenkään kortti sovi), voi pelaaja halutessaan koittaa onneaan ja nostaa kortin pakasta sokkona peruspelin tapaan.

Peli on saanut inspiraationsa nimimerkki Joe N:n pelistä “Bomb Squad” (Boardgamegeek 28.7.2023)

VALTAPELI

PELI SUOMALAISESTA DEMOKRATIASTA

Graafinen toteutus ja suunnittelu:
Tuomas Toivainen / Tarinapaja Oy
sekä
Marie Kumpulainen ja Enni Toivainen

Pelisuunnittelijat:
Ville Mäki ja Sari Hietamäki

Tilaaja ja kustantaja:
Kehittämiskeskus Opinkirjo ry.

Painopaikka:
Tactic Games Oy, Pori

GAME OF POWER

FINNISH DEMOCRACY AT PLAY

52 playing cards and 3 jokers

Includes two new games:
storytelling game
Comical democracy
and co-operation game
Initiative.

COMICAL DEMOCRACY

Storytelling game, where playing cards are used to activate imagination.

2-10 players

The deck is suffled. Each player takes 3 cards.

Player takes f.ex. cards “ballot”, “legislation” and “innovator”.

Player makes up a short story, f. ex. “Innovator came up with a new law, which grants voting rights to dogs.”

Next players turn begins and her task is to continue the story based on her cards.

At the end, best story wins by vote.

COMICAL DEMOCRACY

Variation:

Story of 10 cards

Cards are suffled and 10 are placed face up to the table/floor.

Players sit in a circle and tell a story by picking one card at a time.

Game goes on picture by picture, f. ex: “The president went to the sauna.”, “In the sauna, matters of housing cooperative were discussed.” and “At the market place, grannies drank coffee.”

Game comes to an end, when 10 cards were played and 10 stories were told..

COMICAL DEMOCRACY

Variation:

Which card is it?

Cards are suffled and 10 are placed face up to the table/floor.

Each player chooses a card, but doesn’t share which one she has chosen. In their turn, every player gives a hint about the chosen card and other players guess, which card is at play.

F.ex. “Lure to party tent” or “Place for countless grannies“.

For each right guess, player gets a point. Player with most points wins. Players can discuss and decide how many rounds are played.

INITIATIVE

Co-operative game, where the goal is to pass as many initiatives as possible.

An initiative is passed, when the total sum of cards is exactly 35.

2-5 players

Values of cards:

Ace= 1
Numeral cards = 2-10
Court cards = 10
Joker: number of player's choosing, 1-10.

Results:

0–5 initiatives: weak initiative (weak democracy)
6–7 initiatives: good initiative (moderate democracy)
8 or more: excellent initiative (strong democracy).

The deck is suffled and 4 cards are dealt to each player. Cards are not shown to other players. The next player from the dealer starts.

Players take turns playing cards and announcing the cumulative total out loud. The goal is to make the sum of the cards exactly 35. Every time a player plays a card, they draw a new one from the deck to replace it.

The player who plays the final card to reach exactly 35 points moves the pile aside and begins a new round (initiative). It is a good idea to keep these completed piles stacked separately to count the total number of successful rounds at the end.

If none of the cards in a player's hand fit—meaning any card played would cause the sum to exceed 35—the player has two options: try their luck by drawing the next card from the deck OR discard any card from their hand to clear space. If the sum exceeds 35, the points are lost (the round is failed). The game ends when the deck runs out.

INITIATIVE

Variation:

I have been silenced

The game is played according to the normal rules, but in silent mode.

The next player from the dealer starts. After the first player, turns are free. No one can however, play two consecutive turns.

If none of the players play (it seems that none of the cards fit to match 35), can one player try their luck with the deck or discard any card to clear space as usual. If the sum exceeds 35, the points are lost and the round has failed.

The game has been insipired by Joe N's game "Bomb Squad" (Boardgamegeek 28.7.2023).

GAME OF POWER

FINNISH DEMOCRACY AT PLAY

Graphic design and idea development:
Tuomas Toivainen / Tarinapaja Oy with
Marie Kumpulainen ja Enni Toivainen

Game design:
Ville Mäki and Sari Hietamäki

Publisher:
Kehittämiskeskus Opinkirjo ry.

MAKTSPELET

SPEL OM FINSK DEMOKRATI

52 spelkort och 3 jokrar

Innehåller två nya spel: berättarspelet **Komisk demokrati** och samarbetsspelet **Initiativ**.

KOMISK DEMOKRATI

Berättarspel där spelkort används för att aktivera fantasin.

2–10 spelare

Korten blandas. Varje spelare tar 3 kort.

En spelare får till exempel korten "valsedel", "lagstiftning" och "innovatör". Spelaren hittar på en kort berättelse, till exempel: "Innovatören kom på en ny lag som ger hundar rösträtt."

Nästa spelares tur börjar, och hennes uppgift är att fortsätta berättelsen utifrån sina egna kort.

I slutet röstas den bästa berättelsen fram som vinnare.

KOMISK DEMOKRATI

Variant:

En berättelse på 10 kort

Korten blandas och 10 stycken placeras med framsidan uppåt på bordet eller golvet.

Spelarna sitter i en cirkel och berättar en historia genom att välja ett kort i taget.

Spelet fortsätter bild för bild, till exempel: "Presidenten gick till bastun.", "I bastun diskuterades bostadsrättsföreningens ärenden." och "På torget drack tanterna kaffe."

Spelet tar slut när 10 kort har spelats och 10 historier har berättats.
.

KOMISK DEMOKRATI

Variant:

Vilket kort är det?

KKorten blandas och 10 stycken placeras med framsidan uppåt på bordet eller golvet.

Varje spelare väljer ett kort, men berättar inte vilket hon har valt. När det är deras tur ger varje spelare en ledtråd om det valda kortet och de andra spelarna gissar vilket kort det rör sig om.

Till exempel: "Lockbete till partytältet" eller "En plats för otaliga tanter". För varje rätt gissning får spelaren ett poäng.

Spelaren med flest poäng vinner. Spelarna kan diskutera och bestämma hur många omgångar som ska spelas.

INITIATIV

Ett samarbetspel där målet är att få igenom så många initiativ som möjligt.

Ett initiativ går igenom när kortens sammanlagda summa är 35.

2–5 spelare

Kortens värden:
Ess = 1
Klädda kort (Knekt, Dam, Kung) = 10
Talkort = 2–10 enligt numret på kortet
Joker = Vilket tal som helst

Resultat:
0–5 initiativ: Svagt resultat (svag demokrati)
6–7 initiativ: Gott resultat (hållbar demokrati)
8 eller fler: Utmärkt resultat (stark demokrati)

PKorten blandas och varje spelare delas 4 kort. Korten visas inte för de andra spelarna. Spelaren efter givaren börjar.

Spelarna turas om att lägga kort och räknar upp den sammanlagda summan högt. Målet är att få kortens summa till exakt 35. Varje gång en spelare lägger ett kort drar de ett nytt från leken för att ersätta det.

Den spelare som lägger det sista kortet för att nå exakt 35 poäng flyttar högen åt sidan och påbörjar en ny omgång (ett nytt initiativ). Det är en bra idé att hålla dessa färdiga högar separata för att kunna räkna det totala antalet lyckade initiativ i slutet.

Om inget av korten på en spelares hand passar – det vill säga om vilket kort som helst skulle göra att summan överstiger 35 – har spelaren två alternativ: att pröva lyckan genom att dra nästa kort från leken ELLER att kasta valfritt kort från handen för att göra plats. Om summan överstiger 35 går poängen förlorade (omgången misslyckas). Spelet tar slut när kortleken är tom.

INITIATIV

Variant:

Ingenting kan sägas

Spelet spelas enligt de vanliga reglerna, men i tyst läge.

Spelaren efter givaren börjar. Efter den första spelaren är turordningen fri. Ingen får dock spela två turer i rad.

Om ingen av spelarna spelar ut ett kort (för att det verkar som att inga kort passar för att nå 35), kan en spelare pröva lyckan med leken eller kasta valfritt kort från handen för att göra plats, precis som vanligt. Om summan överstiger 35 går poängen förlorade och omgången har misslyckats.
Spelet har inspirerats av Joe N:s spel "Bomb Squad" (Boardgamegeek 28.7.2023).

MAKTSPELET

SPEL OM FINSK DEMOKRATI

Grafisk formgivning och utveckling:
Tuomas Toivainen / Tarinapaja Oy
med
Marie Kumpulainen ja Enni Toivainen

Speldesign:
Ville Mäki och Sari Hietamäki

Utgivare:
Lärorik Utvecklingscentralen