

**PERUSTURVA-AGILITY**

<b>Pelin idea:</b> Asioi viranomaistahoissa saadaksesi perusturvaa ja palaa sitten kotiin.	<b>Pelaajien lukumäärä:</b> 0-7 pelaajalle
<b>Kriteeri pelaajana toimimiseen:</b> Kts. Laki toimeentulotuesta, 2 §:n 2. momentti.	
<b>Esipuhe inhorealisteille:</b> Tämä peli on kehitetty jäljittelemään Suomen sosiaaliturvajärjestelmää vuonna 2016 vallitsevan systeemin pohjalta. Peli ei ole täysin yhdenmukainen monimuotoisen järjestelmän alati muuttuvien yksityiskohtien kanssa. Myös eri paikkakuntien vaihtelevat käytännöt ja linjaukset viimesijaisen etuuden – toimeentulotuen – harkinnanvaraisten osien osalta tekevät täydellisen simulaattorin luomisesta mahdottomuuden. Peli ei ole päivääkään ajantasainen mutta hyvin pitkään vielä kuitenkin ajankohtainen. Parhaimmassa tapauksessa peliä voi pelata vuosien jälkeen huvittuneissa nostalgiahuruissa menneen maailman koukeroisena hapatuksena. Seuraavassa pari itsestäänselvyyttä: - Niin sanottu Kela-siirto (perustoimeentulotuen siirtyminen kunnilta Kelan hallinnoimaksi ja myöntämäksi etuudeksi) tapahtuu vuoden 2017 alusta. Perusturva-agility näyttää asialle harkinnanvaraista peukkuja ja päivittää sääntökoukeroita uuden uljaan systeemin näytettyä sen veikeytensä. - Sähköinen verkkoasiointi. Kyllä, internetti on aika kiva juttu etuasasioiden hoitoon. Jos et ole samaa mieltä, pelaahan kierros ko. peliä. Olkoonkin niin, että netin kautta tapahtuva asiointi on aikamme vapahtaja, mutta kuvitellapa sellainen tosiseikka, että kaikilla sitä ei ole, kaikki eivät sitä pysty käyttämään saati osaa käyttää.	
<b>Esipuhe muille:</b> Tässä pelissä saa heittää noppia ja välillä jopa naureskella.	
<b>Asiointipaikat:</b> terveysasema: <i>odota 4 vuoroa</i> sosiaalitoimisto: <i>odota 3 vuoroa</i> te-toimisto (työkkäri): <i>odota 3 vuoroa</i> Kela: <i>odota 3 vuoroa</i> poliisilaitos: <i>odota 3 vuoroa</i> verovirasto: <i>odota 2 vuoroa</i> pankki: <i>odota 2 vuoroa</i> oppilaitos: <i>odota 1 vuoro</i>  <b>Muut paikat:</b> kotona paperipinojen tonkiminen: <i>odota 2 vuoroa</i> Ärr!-kioski: <i>odota 1 vuoro</i> Pub Sykkyrä: <i>ei odotusta</i>	<b>Vaaditut liitteet pelaamiseen:</b> <input type="checkbox"/> pakkaus (ei välttämätön) <input type="checkbox"/> pelilauta <input type="checkbox"/> tämä ohje <input type="checkbox"/> 27 sattumakorttia <input type="checkbox"/> 9 tehtäväkorttia (2 tyhjää) <input type="checkbox"/> 7 polkupyöräkuponkia <input type="checkbox"/> 2 pomppupalloliparettia <input type="checkbox"/> 7 kännykkäläppäkettä <input type="checkbox"/> 7 pelinappulaa <input type="checkbox"/> 2 ihan oikeaa noppaa

**Pelin aloitus:**

Jokaiselle pelaajalle arvotaan tehtäväkortti. Tehtäväkortissa mainitaan, jos pelaaja saa käyttöönsä jonkin liikkumisvälineen. Lisäksi jokainen saa kännykän. Lähtö on kaikilla pelaajilla keskeltä pelilautaa (korkea kerrostalo) kotoa tai jonkun toisen kotoa, jossa öitəsi vietät. Pelin aloittaa se pelaaja, jonka tavoitteena on hakea sairauslomaa & sairauspäivärahaa. Jos tätä tehtävää kukaan ei ole saanut suorittaakseen, pelin aloittaa se, joka on todellisuudessa asioinut viimeksi Kelassa.

**Liikkuminen, sattumaruudut ja asiointi:**

Pelissä liikutaan heittämällä yleensä kahta noppaa ja liikutaan silmäluvun osoittaman määrän verran; ei enempää eikä vähempää. Pelin paikkoihin pelaaja saa pysähtyä. Peruuttaminen on kielletty eli suuntaan, josta pelaaja on tulossa, ei saa kääntyä takaisin, ellei erillinen käsky niin määrää. Polkupyörällä noppien silmälukuun lisätään 3, pomppupallolla 1.

→ jos pelaaja osuu samaan ruutuun toisen kanssa, molemmat pääsevät suoraan seuraaviin paikkoihin, joihin aikoivat (friendship is magic!)

Sattumaruudut ovat huutomerkillä merkattuja kohtia pelilaudalla. Jos pelaaja osuu tasaluvulla sattumaruutuun, on hänen nostettava punainen sattumakortti ja luettava se ääneen, ellei kortissa ohjeisteta jotenkin toisin. Kun pelaaja on saapunut asiointipaikkaan tai muuhun kohteeseen, hänen on odotettava ohjeessa ilmoitettu määrä vuoroja, jotta asiointi on suoritettu. Joskus sattumakortit voivat muuttaa tätä tilannetta. Odotusvuorojensa määrän seuraamisessa vaaditaan jokaiselta pelaajalta laskutaitoa yleensä neljästä alaspäin. Sormilla laskeminen on hyväksyttyä, jopa tyylikästä.

**Pelin päättyminen:**

Peli päättyy, kun joku pelaajista on suorittanut tehtävänsä ja palannut kotiin. Vaihtoehtoisesti myös muut pelaajat voivat suorittaa tehtävänsä loppuun saakka ja palata kotiin. Pelin päättymisen jälkeen luetaan vasta seuraava:

→ Hienoa! Olet palannut kotiin menestyksellisen asioinnin jälkeen! Palkintosijoja ei kuitenkaan ole olemassa; perusturva on perustuslaillinen oikeus, joten sen saamisessa ei pitäisi olla kyse minkäänlaisesta tuurista ja taidoista saati jännityksestä. Sellaiset elämykset kuulukoot urheiluun ja muuhun virkistävään kilvoitteluun, esimerkiksi lautapelailuun.

→ Tuntuiko peli epätasaiselta tai jopa epärealistiselta? Tasapuolisuuden ystäville pelin pelaaminen on mahdollista myös niin, että pelin alussa nostetaan vain yksi tehtäväkortti, jota kaikki lähtevät suorittamaan.

**Kännykkä:**

Jokaisella on kännykkä käytössään. Sitä voi käyttää kerran Kela/työkkäri-asiointiin. Heitä noppaa 1-3, jolloin saat seuraavan asian hoidettua juuri ennen kuin akku loppuu. 4-6, jolloin jumitat jonotusmusiikissa, kunnes akku loppuu. Kännykän käytössä menee vuoro, mutta liikkuminen on mahdollista.

**Ärr!-kioski:** Saavuitpa kioskille, odota parin asioivan mummon verran eli 1 odotusvuoro. Yhden toimintavaihtoehdon voi valita per heittovuoro. Toimintavaihtoehdot kioskillä ovat seuraavat (toimintavaihtoehdon valinnan jälkeen vasta luetaan sen seuraus):

- ostat kupin kahvia.

→ Hörppäät sumpin ja liikut seuraavan vuoron noppien silmäluku kerrottuna kahdella.

- ostat rivin lottoa.

→ Heitä kahta noppaa viidesti. Mikäli jokaisella viidellä heittokerralla saat molempien noppien silmäluvuiksi 6, perusturvapelisi päättyy, ja voit lähinnä harkita palaatko kotiin lainkaan.

- ostat yhteiskunnallisen statuksesi ja kulttuurisen stereotypiasi mukaisen kuvalehden.

→ Hyvä! Nyt odotusaulassa sinun ei tarvitse enää viihtyä vuoden vanhan Kotilieden tai noin vuodelta 2004 olevan kannettoman Aku Ankan irtonumeron seurassa. Jonotusaika lyhenee kaikissa asiointipaikoissa yhdellä vuorolla.

**Kadonnut lompakko:** olit erinäisistä syistä (esim. jos olet toimeentulotuen saaja, tiliotteesi käydään läpi kuukausittain) nostanut tililtä kaikki rahasi käteiseksi, joten nyt olet rahaton eikä sinulla ole myöskään henkilöllisyystodistusta. Toimi seuraavasti: **1)** mene sosiaalitoimeen hakemaan harkinnanvaraista toimeentulotukea ruokaan ja henkilökorttiin. Saavu perille, odota odotusvuorot ja lue vasta sitten lisää. Sosiaalitoimessa vaaditaan, että **2)** teet lompakosta katoamisilmoituksen poliisilaitoksella (asioi poliisilaitoksella) ja toimitat sen sosiaalitoimeen. **3)** Palaat sosiaalitoimeen, odotat odotusvuorot ja saat maksusitoumuksen henkilökorttiin mutta harkinnanvaraista toimeentulotukea varten sinulta vaaditaan tiliotteet pankista. **4)** Menet pankkiin (odota vuorosi ja lue sitten vasta lisää). Pankissa ei uskota kuka olet vaan henkilöllisyystodistus vaaditaan. **5)** Menet poliisiasemalle, odotat vuorosi ja saat väliaikaisen todistuksen henkilöllisyyttä varten. **6)** Menet pankkiin hakemaan tiliotteet. **7)** Palaat sosiaalitoimeen ja odotat vuorosi. Saat harkinnanvaraista tukea elintarvikehankintoihin. Palaa päätehtävän pariin. Jos aiemmin päätehtävässä olet jo sattunut hakemaan tiliotteesi, reittisi lyhenee, koska hallussasi on jo ko. liite.

→ mikäli joku toinenkin pelaaja kadottaa oikeasti lompakkonsa voi hän edetä reitin oikoen, mikäli pelaaja pystyy luettelemaan aiemmin toisen pelaajan kahlamaan reitin kohteet oikeassa järjestyksessä, jos toinen pelaaja on saanut lompakkoepisodin jo suoritettua. Kahlattu reitti on: sosiaalitoimi, poliisilaitos, sosiaalitoimi, pankki, poliisilaitos, pankki, sosiaalitoimi. Jos luetteleminen onnistui, niin luetaan seuraava: Kuulopuheiden kuunteleminen kannatti, välttikö siis pompottamisen? No et! Välttikö ramppaamisen? No et! Mutta aikaa ja järkeäsi säästit hitusen. Voit oikoa reitin järjestyksessä poliisilaitos, sosiaalitoimi, poliisilaitos, pankki, sosiaalitoimi.

**Pomppupallo:** Pomppupallolla voit vaikuttaa pompotteluusi. Saapuessasi asiointipaikkaan heitä noppaa. Jos saat silmäluvun yksi, et joudu jonottamaan lainkaan. Lisäksi liikkuminen +1, jos käytössäsi ei ole polkupyörää. Pomppupallo puhkeaa, jos joudut sattumaruutuun.

**Pub Sykkyrä:** Menit sitten Sykkyrälle. Heitä yhtä noppaa.

1 = ”Pubi suljettu tilapäisesti”, lukee pubin oveen tekaistussa lapussa. Ohikulkija vinkkaa sinulle, että pubin pienyrittäjä on kuulemma asioimassa jotain toimeentuloonsa liittyviä asioita. Jatka päivääsi siis sinäkin.

2 = Entteröit juottolaan ja istahdat pöytään. Sen aikaa, kun lasissasi riittää virvoketta pelaat pöytäseurueen kanssa pubin lautapeliläjän alimmaista peliä, jossa pitää haalia jotain etuuksia pitkin pelilautaa. Naurahdat typerälle idealle ja monimutkaisille tehtäville. Nouse pöydästä ja jatkat päivääsi seuraavalla heittokierroksella.

3 = No mutta Pertti! Tapaat Pertin. Hän on juuri lähdössä. Saat Pertiltä autokyydin seuraavaan asiointipaikkaasi.

4 = Entteröit juottolaan, tilaat ja naukkaat ison lasillisen yhteiskunnallisen statuksesi ja kulttuurisen stereotypian mukaista juomaa. Poistut Sykkyrältä niin, että seuraavalta asiointireitiltäsi sattumaruudut poistuvat.

5 = Happy hour! Aika hujahti johonkin, niinpä taisit kyllä sinäkin (odota 3 vuoroa ja lue sitten jatko). Huomaat olevasi jostain syystä Ärr-kioskilla lottoamassa (pelaat lottoa).

6 = No mutta Andy! Andy on nestemäisellä lounaallaan. Istuudut hänen seuraan. Andy ymmärtää kireän ilmeesi ja tarjoaa tuopillisen sekä pari buranaa, jotka eivät tainneetkaan olla ihan perinteistä laatua. Kaikki pelilaudan ruudut muuttuvat sattumaruuduiksi sinulle, kunnes pääset seuraavaan kohteeseen.

### Sossun tapaaminen:

Sosiaalitoimessa vastaanottovirkailija toteaa, että sosiaalityöntekijä voisi auttaa juurikin sinua elämäntilanteessasi, mutta hänen luoksensa ei noin vain pääse. Kunnallinen aikuissosiaalityö on kytkettyntyt erittäin väkevästi ns. köyhäinhoitoon.\* Niinpä asiointireitti sosiaalitoimessa on taloudellisen tuen kartoituksen kautta, minkä jälkeen sosiaalityöntekijälle voi päästä. Käy vapaavalintaisessa järjestyksessä kotona (työ- ja vuokrasopimus), verovirastossa (menneen vuoden

veroilmoitus) sekä pankissa (tiliotteet kolmelta viimeiseltä kuukaudelta, mistä on käytävä ilmi palkka- ja muut tulosi sekä vuokranmaksut kaiken henkilökohtaisen rahaliikenteesi seasta) ja sitten takaisin sosiaalitoimistoon. Seuraava kohta luetaan pelaajalle liitteiden toimittamisen jälkeen.

→ Toimeentulotukipäätös luvataan sinulle noin viikon sisällä, mitä et alkujaan edes kaivannut. Et pääse nyt keskustelemaan huolistasi sosiaalityöntekijän kanssa; arvioitu tapaamisaika on kolmen viikon kuluttua. Tehtävä on näennäisesti suoritettu, voit palata kotiin.

### **Lisäohje yrittäjälle:**

Sosiaalitoimen vastaanottovirkailijan naama venähtää, kun esittädyt yrittäjänä. Suullisen ohjauksen sijaan saatkin ohjeeksi listan vaadittavista selvityksistä: *yrityksen tilinpäätös ja tilintarkastuskertomus viimeksi päättyneeltä tilikaudelta, tiliotteet ja/tai välitilinpäätös, viimeiset veroilmoitukset, palkkailmoitukset, työvoimaviranomaisen ja Kelan lausunnot yrittäjyydestäsi sekä sen suhteesta etuuksiin sekä pitkäaikaisen vieraan pääoman lyhennysaikataulu ja korkokanta tai muut vastaavat sinun ja yrityksesi taloudellista tilannetta kuvaavat selvitykset.* Saamasi ohjaus jäi epämääräiseksi, joten sinun on pääteltävä ne paikat pelilaudalta, joissa sinun on asioitava ja sitten palattava takaisin sosiaalitoimeen. Palattuasi kohteista sinulle kerrotaan, oletko suoriutunut tehtävästä. Mikäli olet, voit mennä kotiin. Mikäli et ole suoriutunut, mene siihen/niihin paikkoihin, joissa jätit käymättä. (Vaadittavat kohteet ovat pankki, koti, te-toimisto, Kela & veroimisto)

\*merkittäviä paikkakuntakohtaisia eroja. Kaikista huonoin olemassa oleva/ollut käytäntö sisällytetty peliin.

Suostun noudattamaan ohjeessa olevia tarpeellisia sääntöjä pelaamisen edellytyksenä. Puutteelliset käytöstavat ja merkit sääntöjen noudattamatta jättämisestä voivat aiheuttaa viivästyksen pelin ratkaisemisessa tai peli voidaan ratkaista kaikilla käytettävissä olevilla muilla pelaajilla.

Paikka ja päivämäärä

Hakijan allekirjoitus

Lisätiedot:

Pelin päivitetty versio tarjolla aikanaan osoitteessa [www.aivolisuke.com](http://www.aivolisuke.com)

Pelin idea, teksti ja ulkoasun luonnokset: Ossi Laaksamo

Pelin ulkoasu ja taitto: Elina Renko

Musiikki: Jani Kurikka

Yhteistyökumppanit: Nipullinen ensiluokkaisia tamperelaisia ja kuopiolaisia ihmisiä



*Kaikki pelin sisältö on julkaistu Creative Commons -lisenssillä. Materiaalia saa jakaa ja muokata vapaasti. Alkuperäinen tekijä/tekijät ilmoitettava. Kaupallinen käyttö kielletty. CC-BY-NC 2016. Lisää Creative Commons -lisensseistä osoitteessa [www.creativecommons.fi/lisenssit](http://www.creativecommons.fi/lisenssit)*