

**PERUSTURVA-AGILITY (edit 2017)**

<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 2017 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 välttämättä päivääkään ajantasainen mutta hyvin pitkään vielä kuitenkin ajankohtainen. Parhaimmassa tapauksessa peliä voi pelata vuosien jälkeen huvittuneissa nostalgiahuruissa menneen maailman koukeroisena hapatuksena. Seuraavassa pari huomiota: - Tämän pelin alkuperäinen versio luotiin vuonna 2016 vallinneen perusturvajärjestelmän pohjalta. Vuosi 2017 toi mukanaan suuria uudistuksia etuusjärjestelmään, mikä suorastaan velvoittaa Perusturva-agilityäkin käsittelemään uutta uljasta tilannetta. - Sähköinen verkkoasiointi. Kyllä, internetti on aika kiva juttu etuusasioiden 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 2 vuoroa</i> te-toimisto (työkkäri): <i>odota 3 vuoroa</i> Kela: <i>lue säännöistä erillinen kohta ”Kela-asiointi”</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 vanhentunutta korttia vuoden 2016 pelin pelaamista varten) <input type="checkbox"/> 7 polkupyöräkuponkia <input type="checkbox"/> 2 pomppupalloliparettia <input type="checkbox"/> 7 kännykkäläpäkettä <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 (paitsi katusossulla) keskeltä pelilautaa (korkea kerrostalo) kotoa tai poste restante -henkisesti jonkun toisen luota, jossa öitäsi 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. Tehtäväkortti luetaan ääneen ennen ensimmäistä pelivuoroa.

**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!). Erillinen ohjeistus, jos toinen pelaajista on katusossu.

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 epäreilulta? Tasapuolisuuden ystäville pelin pelaaminen on mahdollista myös niin, että pelin alussa nostetaan vain yksi tehtäväkortti, jota kaikki lähtevät suorittamaan (ei mahdollista kuitenkaan katusossu-roolilla, senkin kujeilija).

**Kännykkä:**

Jokaisella on kännykkä käytössään. Sitä voi käyttää kerran verovirasto/työkkäri-asiointiin. Heitä noppaa 1-3, jolloin saat seuraavan asian hoidettua juuri ennen kuin akku loppuu. 4-6, jolloin jumitat jonotusmusiikissa, kunnes akku loppuu. Nykymeiningin mukaisesti käytä kännykkää omien käytöstapojesi mukaan eli joko kadulla tai asiointipaikkojen jonoissa. (Jos soitat odotusvuorojen aikana ja epäonnistut soitossa, noidut asiaa karmivaan ääneen ja sinut kyyditään asiointipaikasta poliisiasemalle, josta voit poistua seuraavan vuorosi alussa.)

**Kela-asiointi:**

Odotusvuoroja 4-6. Vuorojen määrä määrittyy heittämällä yhtä noppaa niin monta kertaa, kunnes nopan silmäluku on 4, 5 tai 6. Jos asiointisi liittyy toimeentulotukeen voit odotusvuorojen sijaan yrittää yhden kerran seuraavaa menettelytapaa: Tunge suuhusi a4-kokoinen paperi (jos ei saatavilla pelaamishetkellä, käytä korvikkeena esim. kolmea servettiä). Karju, kilju tai huuda suoraa huutoa viisi sekuntia paperivalmisteet suussasi ja heiluta käsivarsiasi kuin lentoon lähtevä lintu, muut pelaajat ottavat aikaa. Suorituksen jälkeen luetaan seuraava:

→ Menetit Kelan ruuhkaisessa odotustilassa malttisi ja meinasit lähteä lentoon. Hyvä homma vai oliko?! Heitä yhtä noppaa.

Silmäluku 1-4: Kelan työntekijät huomaavat turhautumisesi ja ammattilaisina arvioivat, että tilanteesi on sinulle hankala ja stressaava. Niinpä sinut otetaan jonojen ohi ja toimeentulotukiasiasi käsitellään kiireellisinä toimeentulotukihakemuksena, kunhan tehtäväsi kuuluvat liitteet olet toimittanut Kelaan. Jatka seuraavaan kohteeseen seuraavalla vuorolla.

Silmäluku 5-6: Kelan työntekijät huomaavat turhautumisesi eivätkä mitään muuta tilanteessasi. Vartijat saattavat sinut ulos ja poliisi vie sinut poliisilaitokselle. Jatka peliä kahden odotusvuoron jälkeen poliisilaitokselta.

**Ärr!-kioski:** Saavuitpa kioskille, odota parin asioivan mummon verran eli 1 odotusvuoro. Yhden toimintavaihtoehdon voi valita per heittovuoro. Toimintavaihtoehdot kioskilla 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 Kelaan hakemaan kiireellistä perustoimeentulotukea ruokaan ja henkilökorttiin. Saavu perille, odota odotusvuorot ja lue vasta sitten lisää. Kelassa vaaditaan, että **2)** teet lompakosta katoamisilmoituksen poliisilaitoksella (asioi poliisilaitoksella) ja toimitat sen Kelaan. **3)** Palaat Kelaan, odotat odotusvuorot ja saat maksusitoumuksen henkilökorttiin mutta perustoimeentulotukea 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 Kelaan ja odotat vuorosi. Saat päivystyksellisesti toimeentulotukea 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 kahlaaman reitin kohteet oikeassa järjestyksessä, jos toinen pelaaja on saanut lompakkoepisodin jo suoritettua. Kahlattu oikea reitti on: Kela, poliisilaitos, Kela, (pankki, turha käynti, ei tarvetta mainita tätä), poliisilaitos, pankki, Kela. Jos luetteleminen onnistui, niin luetaan seuraava: Kuulopuheiden kuunteleminen kannatti, vältitkö siis pompottamisen? No et! Vältitkö ramppaamisen? No et! Mutta aikaa ja järkeäsi säästit hitusen. Voit oikoa reitin järjestyksessä poliisilaitos, Kela, poliisilaitos, pankki, Kela.

**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 sattumaruuuun.

**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-kioskillä 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.

### **Lisäohje yrittäjälle:**

Kelan vastaanottovirkailijan naama venähtää, kun esittädyt yrittäjänä. Suullisen ohjauksen sijaan saatkin ohjeeksi selvityskaavakkeen yrittäjyydestä (TO4), jonka liitteiksi pitää toimittaa päätös starttirahasta, tilinpäätösasiakirjat: tuloslaskelma ja tase viimeiseltä tilikaudelta, yrityksen tiliotteet viimeiseltä kolmelta kuukaudelta, jäljennös yrityksen viimeisestä veroilmoituksesta sekä tarvittaessa korjattu yrittäjän veroehdotus. Saamasi ohjaus jäi epämääräiseksi, joten sinun on pääteltävä ne paikat pelilaudalta, joissa sinun on asioitava ja sitten palattava takaisin Kelaan. Havahdut siihen, että ainoastaan tilinpäätöspaprit sinulla on tallessa kotona, joten muitakin kohteita siis on. 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 [tiliotteet], koti [tilinpäätösasiakirjat: tuloslaskelma ja tase], te-toimisto [starttirahapäätös], verotoimisto [veroilmoitus tai -ehdotus].

### **Lisäohje perustulolaiselle:**

Työttömyyskorvausta vastaava summa läpsähtää tilillesi kuukausittain. Rikastumaan et siis pääse, mutta nyt sinulla on aikaa ja erityisesti hermoja keskittyä työnhakuun ja muuhun aktiivipöhinään. Päätät lähteä kylille ennakkoluulottomasti kyselemään duunia. Käy missä tahansa pelilaudan kohteissa kyselemässä töitä. Odota kohteen vaatimat odotusvuorot. Heitä sitten yhtä noppaa: silmäluvulla 5 tai 6 sovit työhaastattelusta, mikä on päivän tavoitteesi. Tavoitteen saavutettua palaa kotiin. Voit käydä kyselemässä töitä vain kerran per kohde. Sattumaruudut ovat sinulle erilaisia, koska olet astetta vähemmän stressaantunut kulkija. Päätyessäsi sattumaruutuun et nosta korttia, vaan katsetet hahmollasi ympärillesi pelilaudalla ja huomaat sattumaruudun lähietäisyydellä jonkin kevyesti kiinnostavan/eppisen tapahtuman. Osallistut tapahtumaan oman persoonasi sekä roolihahmosi mukaisella tavalla. Tapauksen jälkeen päätät piristää kaveriasi puhelimitse, jonka tiedät olevan parhailaan odottelemassa jonkin paikan jonossa (jos kaverilla ei ole puhelin sammunut). Kirjoita ylös (paperille/oikeaan puhelimeesi/tmv.) mitä näit ja miten siihen osallistuit. Jonottava pelaaja kirjoittaa myös arvauksen mitä toinen näki ja koki. Kirjoitukset luetaan ääneen. Jos arvaus menee edes vähän lähelle toisen kokemusta, hujahtaa arvaajalla jonotus nollaan asiointipaikassaan ja perustulolainen löytää fillarinsa. Muut pelaajat arvioivat arvauksen vähäisenkään täsmävyyden. Mikäli kukaan ei ollut tapahtumahetkellä jonottamassa missään, ei tilannetta tapahdukaan.

### **Lisäohje katusossulle:**

Olet sosiaalityöntekijä, joka on karistellut viraston tomut ja byrokratian liepeistään ja suunnannut kaduille etsimään ihmisiä, jotka joskus jopa tietämättämään kaipaavat ohjausta, neuvontaa ja psykososiaalista tukea. Tehtäväsi on nappailla kiinni agilitoivia kansalaisia. Pyri osumaan samaan ruutuun tasaluvulla toisen pelaajan kanssa. Osuessasi samaan ruutuun pyri olemaan kohtaava ja uskottava, jotta pääsette samalle aaltopituudelle. Molemmat heittävät yhden nopan yhtäaikaan. Jos silmäluku on molemmilla 1-3 tai 4-6 (esim. toinen heittää silmäluvun 2 ja toinen silmäluvun 3, tapahtuma onnistuu; toinen heittää silmäluvun 2 ja toinen silmäluvun 6, tapahtuma epäonnistuu) saa sossu työsuorituksen merkittyä ja toinen pelaaja pystyy hyvän ohjauksen vuoksi ohittamaan seuraavan asiointipaikan (social work is magic!). Työpäivän suorittamiseen vaaditaan neljä onnistunutta työsuoritusta, minkä jälkeen menet kirjoittamaan päivästä raportin työpaikallesi sos.toimeen (ei

odotusvuoroja, senkin hassuttelija), jonka jälkeen menet kotiin pelilaudan keskellä olevaan rakennukseen ja pelisi on päättynyt. Ehditkö ennen asiakkaitasi kämpille? (Sattumaruudet eivät koske sinua. Voit vaihdella liikkumissuuntaasi pelilaudalla. Voit asioida Ärr!-kioskilla ja Pub Sykkyrässä, jos koet sellaisen oleelliseksi osaksi työnkuvaasi. Pub Sykkyrän tapahtumat ja niiden seuraamukset koskevat sinuakin. Seuraamusten soveltamiseen pelintekijä ei ota kantaa, vaan se jää pelaajien keskinäiseksi, luovaksi päänvaivaksi.

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:

Alkuperäinen versio ja taustatietoa tarjolla osoitteessa [www.aivolisuke.com](http://www.aivolisuke.com)

Pelin idea, tekstit ja ulkoasun luonnokset: Ossi Laaksamo

Pelin ulkoasu ja taitto: Elina Renko

Musiikki: Jani Kurikka

Yhteistyökumppanit: Nipullinen ensiluokkaisia tamperelaisia ja kuopiolaisia ihmisiä sekä kaksi kappaletta helsinkiläisiä ensiluokkalalaisia käsiä



*Kaikki pelin sisältö on julkaistu Creative Commons -lisenssillä. Materiaalia saa jakaa ja muokata vapaasti. Alkuperäinen tekijä/tekijät ilmoitettava. Kaupallinen käyttö kielletty. CC-BY-NC 2017. Lisää Creative Commons -lisensseistä osoitteessa [www.creativecommons.fi/lisenssit](http://www.creativecommons.fi/lisenssit)*