

# Peliohjeet



Kiva, kun haluat ratkaista Vyyhtejä ja olet oikeissa pelata yhteistoiminnallisuutta!

## PELIVÄLINEET

Pelilauta koostuu [vyyhti.metropolia.fi](http://vyyhti.metropolia.fi) internet-sivustolta printattavista materiaaleista, kuten **pelilauta**, **apunappulat**, **Jumi-kortit** ja **Vyyhtiraha**. Peli syntyy yhdessä leikkaamalla ja liimaamalla seuraten materiaalin liitteenä olevia ohjeita. Pelinappula voi olla mikä tahansa pelaajilta löytyvä pieni esine, kuten avaimenperä. Virtuaalisen nopan ja ajastimen voit ladata Vyyhdin internetsivulta.

## PELIVALMISTELUT

Pelilaudalla on isoja, yhteistoiminnallisuudelle tärkeitä pinkkejä pylpyröitä (Tavoitteita), joista kumpikin joukkue valitsee pelin aluksi yhteisesti päätetyn määrän (esim. kaksi) tavoiteltavakseen. Peliin kuuluvat myös pienet vihreät pylpyrät, joiden kääntöpuolelta paljastuu joukkueen oikeassa arkielämässä tarvitsemia pikkuasioita. Jotta jännitys pysyisi yllä, vihreiden pylpyröiden kääntöpuolelta voi paljastua myös **JUMI!** -kysymyksiä.

Pelissä kisaa kaksi joukkuetta, kummassakin maksimissaan kuusi osallistujaa. Pelin aluksi molemmille joukkueille jaetaan 200 Vyyhtirahaa. Ennen pelin aloittamista pienet vihreät pylpyrät asetellaan pelilaudalle tekstipuoli alaspäin. Pinkit pylpyrät asetellaan teksti ylöspäin pelilaudalle. Pelinappulat asetetaan (esim. arpomalla) kahteen eri lähtöruutuun. Suuremman silmäluvun heittänyt joukkue saa aloittaa.

## PELIN KULKU

Tavoitteeseen (pinkkiin pylpyrään) nopan tasaluvulla päästyään joukkue maksaa 300 Vyyhtirahaa kassaan ja saa näin lunastaa merkin itselleen. Joukkueen on myös kerrottava vastajoukkueelle, miksi lähti tavoittelemaan juuri kyseistä kohdetta. Vihreisiin ympyröihin saa pysähtyä myös ohikulkumatalla. Jumi-merkin saatuaan joukkue nostaa Jumi-kortin ja vastaa kortissa esitettyyn kysymykseen. Aikaa Jumin ratkaisemiseen on kahden tiimalasin käännön tai yhden virtuaalisen tiimalasin kierron verran. Jumin ratkaisusta joukkue saa enintään 200 Vyyhtirahaa. Ratkaisusta päättää vastajoukkue.

Peli päättyy, kun toinen joukkueista on saanut kaikki ennalta sovitut pinkit pylpyrät itselleen ja palannut lähtöruutuun nopan tasaluvulla. Mikäli peli loppuu tasapeliin, voittajaksi kruunataan joukkue, jolla on enemmän rahaa. Jos tavoitteita ja rahaa on yhtä paljon, voittaa joukkue, joka on ratkonut enemmän **JUMI!** -kortteja pelin aikana.

## PELIN JÄLKEEN

Pelaamisen jälkeen joukkueet jakavat omista vihreistä pylpyröistään kolme toisen joukkueen kanssa. Mikäli pelaamiseen haetaan lisähaastetta, voivat joukkueet pohtia realistisesti, minkälaisia asioita he voisivat keskenään jakaa edistääkseen omaa ja toisen joukkueen pelin ulkopuolista toimintaa.

Vyyhtipeli on sovellettavissa monien eri ryhmien työkaluksi.

## Vyyhti

Vyyhtipelin on kehittänyt Vyyhti-verkostot, yrittäjyysosaaminen ja yhteistoiminnallisuus-hanke. Kehitämme uutta osaamista luoville aloille, tutkimme verkostoja sekä saatamme yhdistystoimijat, opiskelijat ja yrittäjät toimimaan yhdessä. Toivotamme teidät tervetulleiksi osallistumaan koulutukseemme, työpajoihimme ja tapahtumiimme.

Toimintaamme vuosina 2011–2014 rahoittavat Uudenmaan ELY-keskus Euroopan sosiaalirahaston varoin sekä Metropolia ammattikorkeakoulun kulttuuri ja luova ala.

Lue lisää <http://vyyhti.metropolia.fi/> ja kontaktoi meitä sosiaalisessa mediassa!

