

eväät
elämään!



RUOKA ▶ TERVEYS ▶ TULEVAISUUS

ANNA EVÄÄT ELÄMÄÄN

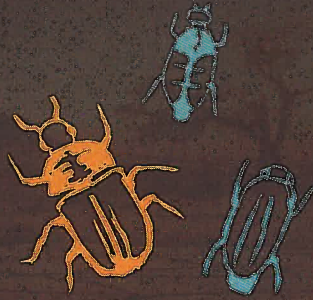
LAPSELLA ON OIKEUS RUOKAAN

fida[®]
INTERNATIONAL

RUOKATURVAPELIN SÄÄNNÖT

PELI SISÄLTÄÄ

- Pelilauta
- Ruokapakan kortit (39 kpl):
 - 20 kpl maissikortteja
 - 19 kpl papukortteja
- Riskipakan kortit (26 kpl):
 - 8 kpl suojakortteja
 - 10 kpl huonoja tapahtumia
 - 6 kpl hyviä tapahtumia
 - 2 kpl puu-kortteja
- Noppa ja 4 kpl pelinappuloita



• Aina ohittaessaan lähtö/sadonkorjuu-ruudun pelaaja saa joukkueensa peltoon yhden ruokakortin lisää. Oman joukkueen pellon ollessa täynnä laitetaan nostetut ruokakortit häviöllä olevan joukkueen peltoon, siinä tapauksessa, että näillä on enintään 5 ruokakorttia pellollaan. Muussa tapauksessa ne palautetaan ruokakorttipakkaan.

• Jokaisessa peliradan askelmassa on tapahtuma, jossa joukkue kohtaa hankaluuksia tai menestystä viljelyssä.

• Pelin voittaa joukkue, joka on kerännyt peltonsa täyteen (10 ruokakorttia = 5 maissia ja 5 papua) ja jonka tansanialainen pelaaja pääsee ensimmäisenä maali/ruokaturva-ruutuun (tähän ei tarvita tasalukua). Pelaajat kulkevat ympyrän muotoista pelirataa kunnes pelto on täynnä.

ALKUVALMISTELUT

- Pelinappulat asetetaan lähtöruutuun
- Korttipakat sekoitetaan ja asetetaan pinoihin

PELIN TAVOITE

Pelin tavoitteena on viljellä tansanialaisen viljelijän peltoa siten, että ruokaturva vahvistuu, eli omalle pellolle saadaan yhteistyössä kerättyä viisi maissikorttia ja viisi papukorttia. Viljelyä helpottavat – tai mutkistavat – korteista löytyvät erilaiset olosuhteet ja tilanteet, joita tansanialaiset ja suomalaiset kohtaavat arjessaan. Pelin voittaa joukkue, joka on kerännyt peltonsa täyteen ja jonka tansanialainen pelaaja pääsee ensimmäisenä maali/ruokaturva-ruutuun.

PELIN KULKU

- Peliä pelataan neljällä pelaajalla. Kaksi pelaajaa muodostaa yhden joukkueen. Kummastakin joukkueesta toinen pelaaja pelaa tansanialaisen pienviljelijän roolissa ja toinen suomalaisen koululaisen roolissa.
- Kahden pelaajan muodostamalla joukkueella on yhteinen tavoite: viljellä tansanialaisen viljelijän peltoa siten, että ruokaturva vahvistuu eli omalle pellolle saadaan yhteistyössä kerättyä viisi maissikorttia ja viisi papukorttia.
- Pelin alussa kumpikin joukkue heittää herran noppaa ja saa nostaa peltoonsa nopan silmäluvun verran ruokakortteja. Enemmän kortteja nostanut joukkue aloittaa pelin.
- Jokaisella pelaajalla on oma pelinappula, jota liikutetaan nopan silmäluvun verran eteenpäin. Joukkueet heittävät noppaa vuorotellen. Myös joukkueen sisällä noppaa heitetään vuorotellen (yhdeällä vuorolla vain jompikumpi kahdesta pelaajasta). Joukkue saa itse päättää, aloittaako pelin suomalainen vai tansanialainen osapuoli.

ASKELMAT

LÄHTÖ/SADONKORJUU: Jokainen pelaaja saa aina lähtöruudun ohittaessaan tai siihen pysähtyessään nostaa joukkueensa peltoon yhden ruokakortin.

RISKI: Pelaaja nostaa kortin riskipakasta ja toimii ohjeiden mukaan.

Mikäli vuorossa on joukkueen tansanialainen pelaaja, lukee hän tapahtumakortista Tansania-tekstin. Suomalainen pelaaja taas lukee Suomi-tekstin.

KONFLIKTI: Joukkue saa varastaa toiselta joukkueelta minkä tahansa kortin, ellei tällä ole naapurisopu-korttia.

KESANTO: Joukkueen tulee joko antaa puolet (alaspäin pyöristäen, esim. kolmesta kortista yksi) ruokakorteistaan heti pois tai muutoin he joutuvat seuraavalla kerralla astuessaan kesanto-askelmaan antamaan pois kaikki ruokakorttinsa. Mikäli joukkueella on vuoroviljely-kortti, ei kesanto-askelma vaikuta heihin mitenkään.

KUIVUUS: Joukkue menettää kuivuuden vuoksi yhden ruokakortin, ellei heillä ole kastelujärjestelmä-korttia.

PUU: Joukkue saa nostaa jokaista omistamaansa puuta kohden kaksi ruokakorttia aina, kun jompikumpi pelaajista pysähtyy puu-askelmaan.

MONSUUNI: Joukkue menettää monsuunin tullen yhden ruokakortin, ellei heillä ole suorakylvötekniikka-korttia.

SAD: Molemmat joukkueet saavat nostaa peltoonsa yhden ruokakortin.

TUHOLAISET: Joukkue menettää tuholaisien vuoksi yhden ruokakortin, ellei heillä ole tuholaisorjunta-korttia.

TUETTU ULKOMINISTERIÖN KEHITYSYHTEISTYÖVAROIN