

HYÖMIS

*Oma elämä
omat
Päätökset*

OHJAAJAN OPAS

TOPAASIA®

Aspa 

SISÄLTÖ

OMA ELÄMÄ, OMAT PÄÄTÖKSET – OHJAAJAN OPAS

LUKIJALLE

Oma elämä, omat päätökset on Hymis-hankkeen kehittämä saatutettava valmennus, missä nuoret pääsevät tekemään itsenäisiä päätöksiä heille tärkeistä asioista, kuten mielen hyvinvointi, parisuhde ja seksuaalisuus, harrastukset ja vapaa-aika, opiskelu ja työ sekä koti ja asuminen. Hankkeen kohderyhmänä ovat olleet 16–29 vuotiaat vammaiset ja autismin kirjolla olevat nuoret.

Omien päätösten tekeminen on tärkeää nuoren positiivisen minäkuvan, identiteetin ja itsenäistymisen kannalta. Nuoren on tärkeää opetella tekemään omia päätöksiä, ei jonkun toisen haluamia päätöksiä. Päätösten tekeminen on opittavissa oleva taito. Kohderyhmään kuuluvilla nuorilla on muita nuoria vähemmän mahdollisuuksia tehdä omia päätöksiä tai käyttää itsemääräämisoikeuttaan. Heidän asioistaan päättävät usein vanhemmat tai ammattilaiset.

OMA ELÄMÄ, OMAT PÄÄTÖKSET – OHJAAJAN OPAS

LUKIJALLE

Valmennus vahvistaa nuoria tunnistamaan päätöksentekoon liittyviä oikeuksiaan, joita ovat oikeus päättää omaa elämäänsä koskevista asioista, oikeus opetella kantamaan vastuuta päätöksistä sekä oikeus erehtyä ja oppia omista virheistä.

Valmennuskonsepti kokonaisuudessaan vahvistaa nuorta oman elämänsä päätöksentekijänä. Toiminnassa korostuu nuoren rooli toimijana, ei toiminnan kohteena. Nuorilta kysytään kaikki sisältöön ja toteutukseen liittyvät asiat.

Valmennusta on kehitetty palvelumuotoilun menetelmin yhteistyössä kokemuskehittäjänuorten, ryhmätoimintaan osallistuneiden nuorten sekä yhteistyökumppaneiden kanssa.

OMA ELÄMÄ, OMAT PÄÄTÖKSET – OHJAAJAN OPAS

LUKIJALLE

Valmennuskonseptista muotoutui peli, jonka idea syntyi kokemuskehittäjänuorilta. Tässä valmennuksessa osallistujat pääsevät tekemään heille itselleen tärkeitä omia päätöksiä pelillistämisen keinoin. Peli toimii nuorille keskustelun avaajana ja samalla he saavat tehdä valintoja sekä päätöksiä heille tärkeistä asioista. Kun tätä peliä pelataan ryhmätoiminnassa, nuoret saavat muilta osallistujilta vertaistukea. He voivat oppia jotain uusia tapoja ratkaista ongelmia sekä kyky tehdä itsenäisiä päätöksiä lisääntyä. Peli on osallistava tapa keskustella, jossa kaikki tulevat nähdyksi ja kuulluksi.

Pelistä on kehitetty mahdollisimman saavutettava ja sitä on testattu kohderyhmän nuorilla. Peli toimii digitaalisessa verkkoympäristössä ruudunlukuohjelmalla.

OMA ELÄMÄ, OMAT PÄÄTÖKSET – OHJAAJAN OPAS

LUKIJALLE

Peliä voidaan pelata niin digitaalisessa kuin fyysisessä muodossa. Lisäksi peliä voi pelata etäyhteydellä siten, että osallistujat kootaan esimerkiksi Zoomin, Teamsin, Discordin tai Google Meetin välityksellä samaan kokoukseen. Näin osallistujat kuulevat pelinvetäjän ja muiden pelaajien äänen. Tämä mahdollistaa vuorovaikutuksen sekä vertaistuen. Osalle nuorista etäyhteydellä pelaaminen saattaa olla helpompaa, kuin tulla fyysiseen ryhmätapaamiseen. Pelaajat liittyvät peliin mobiililaitteella pelivetäjän antaman liittymiskoodin tai Qr-koodin avulla, joka heillä on mahdollista nähdä esim. tietokoneen näytöltä. Pelaamista etäyhteydellä on myös kokeiltu ja saamamme palaute on ollut hyvää.

Pelin menetelmän ja pelialustan mahdollistaa Topaasia Oy, jonka kanssa aloitimme yhteistyön vuonna 2022. Pelin sisältö on toteutettu yhteistyössä kokemuskehittäjien ja ryhmätoimintaan osallistuneiden nuorten kanssa.

MIKÄ IHMEEN TOPAASIA?

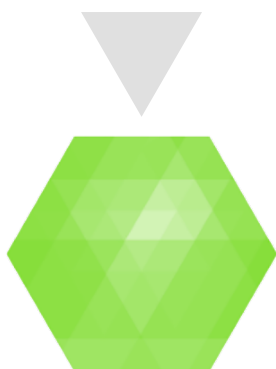
Topaasia Oy (topaasia.com) on yritys, joka tarjoaa valmennukselle / pelille alustan, jonka pohjalle olemme yhdessä kehittäneet sisällön kokemuskehittäjä- ja osallistujanuorten kanssa. Topaasia on pelillistetty ja moderni työkalu ryhmäkeskustelujen ja yksilökeskustelujen ohjaukseen. He ovat aiemmin kehittäneet työkalua työelämätarpeisiin.

TOPAASIA®

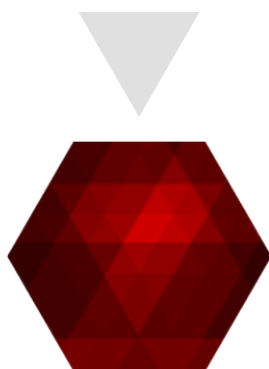


PELIN AIHEALUEET

Mielen hyvinvointi
Parisuhde ja seksuaalisuus
Harrastukset ja vapaa-aika
Kohti työelämää
Itsenäinen asuminen



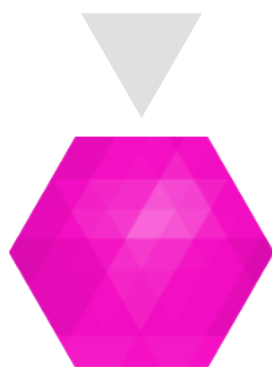
Mielen hyvinvointi



**Parisuhde ja
seksuaalisuus**



**Harrastukset ja
vapaa-aika**



Kohti työelämää



Itsenäinen asuminen

PELIN AIHEALUEET

Peli sisältää viisi eri aihealuetta:

- Mielen hyvinvointi
- Kohti työelämää
- Harrastukset ja vapaa-aika
- Parisuhde ja seksuaalisuus
- Itsenäinen asuminen

Aihealueet on jaettu neljään eri teemaan, jotka erottuvat pelikorteissa erivärisillä teksteillä. Tämä helpottaa raportointivaihetta, jossa havainnoidaan, mitkä kortit ja teemat ovat nousseet eniten esiin pelatuissa sessioissa. Pelaajan kannalta teemoilla ei ole merkitystä, mutta mikäli pelaajat kysyvät korttien eri väreistä, niin pelinvetäjän on syytä mainita tästä. Teemat ovat nimitetty isompaan kategoriaan, johon kunkin teeman kortit kuuluvat.

Osassa korteista on alatekstiä, jonka tarkoituksena on ohjata ajattelua ja toimia pedagogisesti. Ne kortit, joissa ei ole alatekstiä, antavat mahdollisuuden laajempaan ajatteluun.

Kortteja ei tarvitse tulkita kirjaimellisesti, vaan ne toimivat ajattelun ärsykkeinä. Kukin pelaaja tulkitsee kortteja omalla tavallaan. Yhtä voi puhutella kortin otsikko, toista kortissa oleva tarkentava lause, kolmatta molemmat.

MIELEN HYVINVOINTI



- Ihmiset ympärillä -teema sisältää sanoja, jotka ilmaisevat erilaisia ihmissuhteita, auttavia tahoja, minäkuva.
- Ulkopuolinen apu -teema sisältää erilaisia toimijoita, jossa tarjotaan apua mielenterveydellisiin haasteisiin.
- Arjenhallinta -teeman sanat kuvaavat, mitkä asiat tukeva tai heikentävät mielen hyvinvointia.
- Minäkuva -teema sisältää sanoja, jotka kuvaavat erilaisia niin fyysisiä kuin psyykkisiä tuntemuksia, jotka vaikuttavat monella eri tasolla mielenhyvinvointiin.

PARISUHDE JA SEKSUAALISUUS



- Turvallisuus -teeman sanat kuvaavat seikkoja, mitkä ovat jokaisen hyvä tunnistaa turvallisessa parisuhteessa ja seksuaalisessa kanssakäymisessä.
- Omat oikeudet -teema kuvaa jokaisen oikeuksia liittyen parisuhteeseen ja seksuaalisuuteen. Lisäksi teeman alle on liitetty termejä, jotka ovat jokaiselle henkilökohtaisia ja voivat olla arkoja asioita, joista voi olla vaikea keskustella.
- Rajat ja säännöt -teeman sanat kuvaavat rajoja, sääntöjä parisuhteeseen ja seksuaalisuuteen liittyen. Näistä keskusteleminen on tärkeää, koska jokainen päättää omasta kehostaan.
- Kaunis minä -teema kuvaa omia tuntemuksia, ajatuksia liittyen parisuhteeseen ja seksuaalisuuteen.

HARRASTUKSET JA VAPAA-AIKA



- Sosiaalisuus -teeman sanat liittyvät sosiaalisiin suhteisiin ja niiden vaikutuksiin.
- Liikunta -teema kuvaa liikkumiseen liittyviä asioita, jotka vaikuttavat liikuntaa yleisesti ja mitä kannattaisi ottaa huomioon liikuntaa harrastaessa.
- Harrastukset -teeman sanat kuvaavat harrastuksia ja niihin liittyviä asioita.
- Vapaa-aika -teeman sanat kuvaavat erilaisia tekijöitä, jotka voivat vaikuttaa vapaa-aikaan ja siihen, miten sitä jokainen viettää.

KOHTI TYÖELÄMÄÄ



- Työelämä -teema sisältää sanoja, jotka käsittelevät työelämään liittyviä asioita ja niiden vaikutuksia. Osa tämän teeman sanoista soveltuu myös opiskelu teemaan.
- Opiskelu -teema sisältää sanoja, jotka liittyvät kouluun ja opiskeluun.
- Työnhaku -teeman sanat kuvaavat työttömyyteen ja työhakuun liittyviä asioita, jotka voi olla vieraita ja haasteellisia monille nuorille.
- Minun tukenani -teema sisältää erilaisia palveluita sekä käsitteitä, jotka vaikuttavat niin työ- kuin opiskeluelämään.

ITSENÄINEN ASUMINEN



- Asutaan yhdessä -teema sisältää sanoja, jotka kuvaavat tilanteita ja käytäntöjä, joita syntyy toisten kanssa asumisessa.
- Ympäristö -teema kuvaa fyysistä asuinympäristöä.
- Vastuut ja oikeudet -teema kuvaa, millaisia vastuita ja oikeuksia asukkaalla on omasta kodistaan.
- Oma koti -teema sisältää sanoja, mitkä liittyvät yleisesti asumiseen.

PELINVETÄJÄN OHJEET

Pelinvetäjänä voi toimia kuka tahansa, joka on saanut lyhyen koulutuksen tai ohjeistuksen pelinvetäjäksi. Parhaiten kuitenkin oppii pelivetäjäksi, kun on toiminut muutamia kertoja vetäjänä. Tärkein taito pelinvetäjänä on olla hyvä kuuntelija ja näin ollen antaa tilaa pelisisällöistä syntyville keskusteluille. On tärkeää muistaa, että kaikilla on tasapuolisesti mahdollisuus kertoa omat päätöksensä.

Ennen peliin aloittamista kannattaa sopia yhteiset säännöt, joita kaikki noudattavat. Sääntöihin kannattaa sisällyttää seuraavia asioita:

- Jokainen osallistuja kertoo juuri sen verran omista päätöksistään, mikä hänestä tuntuu sopivalta. Voi olla, että jotkut osallistujat eivät halua tai kykene kertomaan mitään ja sekin on ihan ok.
- Ei puhuta toisen päälle, vaan annetaan jokaiselle mahdollisuus tulla kuulluksi.
- Pelistä syntyvät keskustelut jäävät osallistujien tietoon, eli niitä ei kerrota ryhmän ulkopuolelle.
- Ollaan kannustavaisia ja huomaavaisia toisia kohtaan.

KIRJAUTUMINEN

- Valitse "Kirjaudu hallintapaneeliin".
- Valitse kirjautumistavaksi "Kirjautumislinkillä", jos et ole vielä asettanut salasanaa
- Kirjautumislinkillä kirjautuessa saat linkin sähköpostiisi. Muista tarvittaessa tarkistaa roskaposti-kansio.
- Päädyt takaisin Topaasia-sivulle ja hallintapaneelille.



PIKAOHJEET PELINVETÄJÄLLE

- 1. Kirjaudu osoitteessa play.topaasia.com**
Jos salasanasasi on unohtunut, voit kirjautua kirjautumislinkillä.
- 2. Aloita uusi peli**
 - Valitse pelipakka ja näkökulmat itse
 - Valitse pelipakka
 - Valitse haluamasi näkökulmat 1-3 kpl (1 näkökulma = n. 30 min)
- 3. Kirkasta aihe**
Esimerkiksi tänään keskustelemme mielen hyvinvoinnista.
- 4. Osallistujat mukaan**
 - Voit pelinvetäjänä jakaa näyttösi eli "pelipöydän" ja pyytää pelaajia liittymään peliin esimerkiksi älypuhelimillaan.
 - Liittyä voi joko **QR-koodilla** tai menemällä osoitteeseen play.topaasia.com ja painamalla Liity pelisessioon.

Jokainen esittelee korttinsa, miksi valitsi sen ja mitä ajatuksia herätti? Kortit voidaan käydä läpi myös anonymisti. Pelinvetäjällä on mahdollisuus tehdä muistiinpanoja tai suorittaa äänestys.



- 6. Kiteyttäkää peli**
 - Valitkaa TOP ASIA, eli aihe jolle tehdään toimenpidesuunnitelma
 - Kirjatkaa toimenpidesuunnitelma
- 7. Kiteyttäkää peli**
Kiteytysvaiheessa tiimi pääsee läpikäymään valittua Top asiaa apukysymysten kautta. Työskentelytapana on avoin keskustelu, tarvittaessa pelinvetäjä voi osallistaa pelaajat hiljaiseen työskentelyyn painamalla osallista pelaajat.
- 8. Viimeistely**
Kun kiteytys on valmis, paina viimeistele. Viimeistelyn jälkeen pelaajilla on mahdollisuus tilata peliraportti sähköpostiin täyttämällä puhelimessa sähköposti sille osoitettuun tekstikenttään.

PELIN VAIHEET



VALMISTELU

Kirjaa session aihe

Valitse session
pelipakka

Valitse session
näkökulmat (1–3 kpl)



PELAAMINEN

Pelaajat: Näkökulmaan
sopivan kortin valinta

Yhteiskeskustelu ja jatkoon
menevän kortin valinta

Pelikierroksia yhtä monta
kuin näkökulmakortteja



KITEYTYS

Pelaajat valitsevat
TOP ASIA-kortin toimen-
pidesuunnitelmaan.

Tehdään toimenpide-
suunnitelma, joka doku-
mentoituu hallintapaneeliin.

ALOITA UUSI PELI

1.

Valitse pelipakka ja näkökulmat, jonka jälkeen pääset eteenpäin sivun oikeasta alalaidasta.

HALLINTAPANEELI

PELIT

RAPORTIT

ORGANISAATIO

PROFIILI

< Pelit

Aloita uusi peli

1. Valitse pelipakka ja näkökulmat

2. Valitse pelin aihe

Pelin pelipakka ja näkökulmat

Käytä valmista pelityyppiä

Valitse pelipakka ja näkökulmat itse

Pelipakka



Valitse pelipakka

Näkökulmat

Valitse peliin ainakin yksi näkökulma

Valitse näkökulmat

ETEEPPÄIN →

2.

Kirjoita session aihe. Esimerkiksi "mielen hyvinvointi". Lisää pelaavan tiimin nimi. Esimerkiksi "Aspa-säätio".

ETUSIVU

PELIT

RAPORTIT

ORGANISAATIO

PROFIILI

< Pelit

Aloita uusi peli

1. Valitse pelipakka ja näkökulmat

2. Valitse pelin aihe

Valitkaa session aihe ja nimeä tiimi



Mielen hyvinvointi



Estävin
Mikä asia estää asioiden edistymistä eniten?



Edistävin
Mihin keskittyminen edistäisi asiaa parhaiten?



Tänään tärkeää
Tänään tärkeä tekijä

Muokkaa valintoja

Session aihe *

Mielen hyvinvointi

Pelaava tiimi

Pelaavan tiimin nimi (valinnainen)

Tämä peli on harjoituspelii

Harjoituspelien tietoja ei liitetä organisaation pelitilastoihin tai koosteisiin.

LUO JA ALOITA PELI →

PAKAN VALINTA

3.

VALITSE PELIN PAKKA

- Pääset selaamaan kaikkia pakkoja ja niiden sisältöjä kohdasta "Valitse pelipakka".
- Pelipakkoja on käytössänne viisi:
- jolloin pääset valitsemaan pelisession pakan ja näkökulmakortit

4.

VALITSE NÄKÖKULMAKORTIT

- Näkökulmien avulla voidaan rajata pelisession aiheesta käytävää keskustelua.
- Suositukset näkökulmamääristä:
 - 1 näkökulma: Pika, n. 30min
 - 2 näkökulmaa: Perus n. 60min
 - 3 näkökulmaa: Pitkä n. 90min
- Kestoon vaikuttaa peliporukan koko.
- Aika-arviot ovat 5-6 hlö ryhmälle.

5.

VALMISTELUN VIIMEISTELY

- Kun valmistelut peliin on tehty, paina "Luo ja aloita peli".

PELAAJAT MUKAAN PELIIN



6.

Voit jakaa pelinäkömää pelaajille.

Pelaajat voivat liittyä **QR-koodin avulla**

TAI

Pyydä osallistujia menemään osoitteeseen play.topaasia.com

Pelaaja painavat
"Liity pelisessioon".

QR-koodi liittää pelin liittymiskoodin automaattisesti.

Kirjautumisnäytössä pelaajat kirjoittavat pelinvetäjän näytöllä näkyvän liittymiskoodin peliin.

7.

Pelaaja voi valita itselleen nimen sessioon tai osallistua pelin generoimalla nimellä.

8.

Pelinvetäjä näkee näytöllään peliin liittyneet pelaajat. Kun kaikki osallistujat ovat pelissä, paina "luo ja aloita peli".

KORTTIEN VALINTA

1.

ENSIMMÄINEN NÄKÖKULMAKIERROS ALKAA

Pelaajille ilmestyy omiin käsiinsä kortit (5 kpl), joista pelaajan tehtävänä on valita mielestään parhaiten näkökulmaan sopiva kortti. Eli tässä esimerkissä:

”Mikä meillä on estävin tekijä pelin aiheeseen nähden?”



KORTTIEN VALINTA



Kun kaikki pelaajat
ovat valinneet
korttinsa, paina
"näytä pelatut kortit".

Pelaaja valitsee kortin
painamalla korttia ja
painamalla "pelaa".

Pelaaja voi myös vaihtaa korttejaan
klikkaamalla "vaihda kortteja". Tämän
jälkeen pelaaja voi vaihtaa yksittäisiä
kortteja tai vaihtaa kaikki kerrallaan.
Pelinjohtaja näkee pelipöydällä kun
pelaajat valitsevat korttejaan ja ketkä
ovat jo pelanneet korttinsa pöydälle.

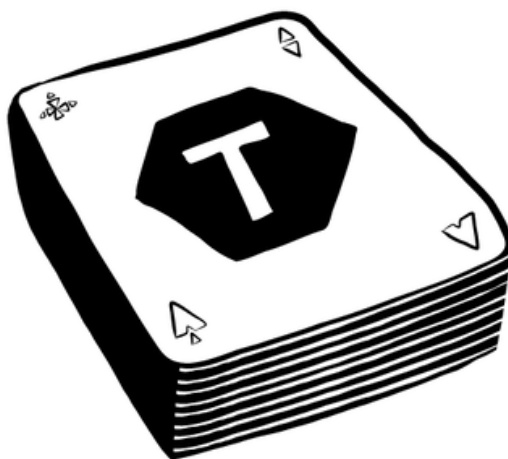


KORTTIEN VALINNASTA

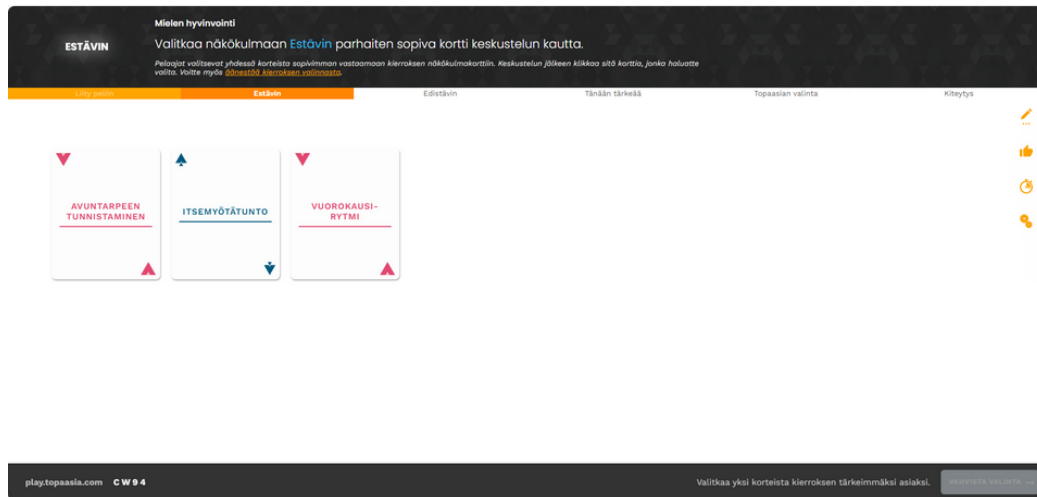
Jokainen pelaaja saa kierroksella ”käteensä” satunnaisessa järjestyksessä viisi pelikorttia. Pelaajan tehtävä on valita korteista yksi kortti mukaan keskusteluun. Kortin valintaan ei ole aikarajaa, mutta on suositeltavaa, että muut eivät joudu odottamaan kohtuuttoman pitkään.

Kortteja ei tarvitse tulkita kirjaimellisesti, vaan ne toimivat ajattelun ärsykeinä. Kukaan pelaaja tulkitsee kortteja omalla tavallaan. Yhtä voi puhutella kortin otsikko, toista kortissa oleva tarkentava lause, kolmatta molemmat.

Kortit tulevat pelattavaksi käytettävästä pakasta eli toteamuskonaisuudesta, jonka pelinjohtaja on valinnut peliin. Pelaajia on hyvä kannustaa vaihtamaan korttejaan pakasta. Vaihtamisen tarkoituksena on saada nopeasti uusia ärsykeitä.



KESKUSTELU



2.

NYT ALKAA VARSINAINEN KESKUSTELU.

- Keskustellaan pelatuista korteista ja valitaan niistä yksi kierroksen valinnaksi.
- Jos ei haluta paljastaa omaa korttivalintaa, ryhmä voi yhdessä käydä jokaisen pelatun kortin läpi.
- Toinen vaihtoehto on, että jokainen pelaaja pääsee rauhassa esittelemään pelaamansa kortin, jonka jälkeen keskustellaan yhdessä/äänestetään.
- Pelinjohtajalla on keskustelun aikana kolme työkalua käytössään:

Muistiinpanot



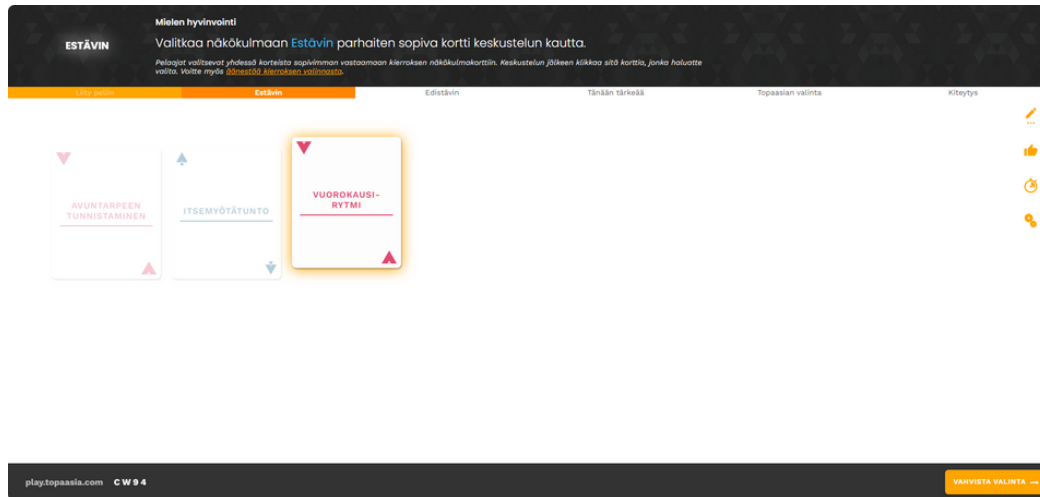
Äänestys



Ajastin



KIERROKSEN VALINTA

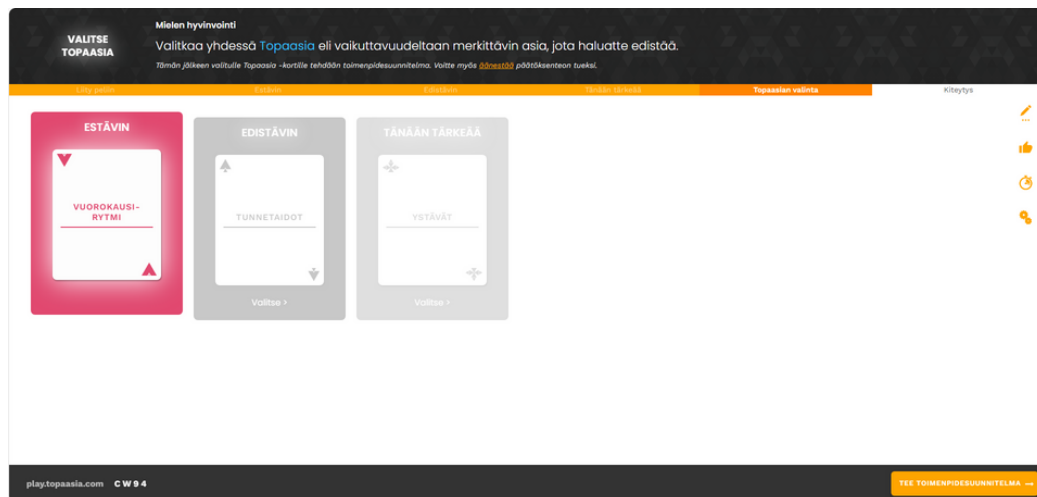


3.

KUN KORTTI ON VALITTU KESKUSTELUN TAI ÄÄNESTYKSEN KAUTTA, PAINETAAN KORTTIA JOLLOIN KORTTI AKTIVOITUU VALITUKSI.

- Siirtyäksesi seuraavaan näkökulmakorttiin, paina "vahvista valinta".
- Keskustelukierroksia käydään niin monta, kuin peliin on valittu näkökulmia.

KORTIN VALINTA KITEYTYKSEEN



4.

KUN KAIKKI NÄKÖKULMAKIERROKSET ON PELATTU, VALITAAN SESSION TOP ASIA (TOPAASIA).

- Valitkaa kaikista kierroksen valinnoista yksi kortti, jonka jälkeen voidaan halutessaan tehdä kiteytysvaihe. Tämä vaihe mahdollistaa valitun kortin syvällisemmän pohdiskelun.
- Valitkaa kortti painamalla sitä ja painamalla "tee toimenpidesuunnitelma".
- Kiteytysvaihe ei ole välttämätön ryhmäpelissä, mutta peli on kuitenkin viimeisteltävä painamalla "viimeistele peli".

TOPAASIA-KORTIN KÄSITTELY

1. Mikä on tavoiteltu muutos?
2. Mitä haasteita asian edistämiseen liittyy?
3. Mitä mahdollisuuksia asian edistämiseen liittyy?
4. Mitkä toimenpiteet voisivat edistää asian kehittymistä?
(tarkoitus ideoida vaihtoehtoja)
5. Mitä toimenpiteitä päätämme tehdä?

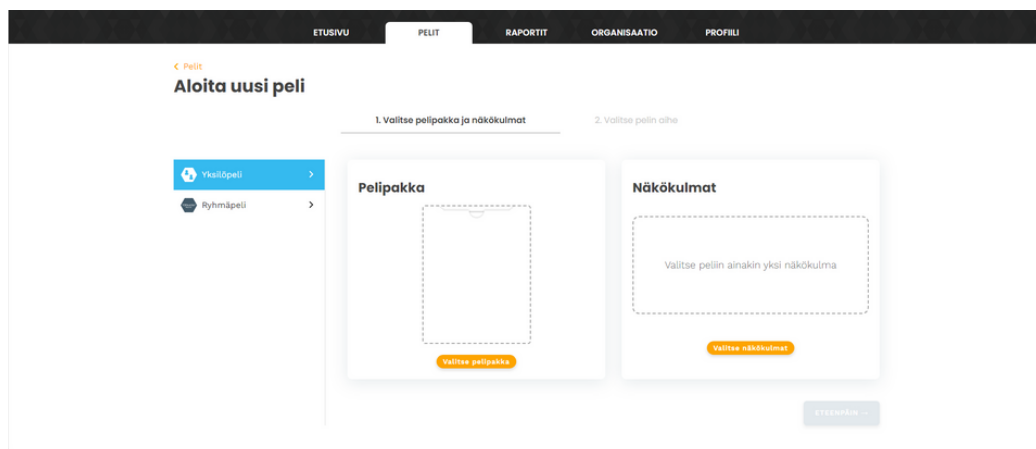
- Toimenpiteeseen lisätään toimenpide, vastuhenkilö ja aikataulu.
- Toimenpiteitä voi tehdä niin useita kuin haluaa. Voitte käydä kiteytyksen läpi keskustellen, jolloin pelinjohtaja kirjoittaa ajatukset ylös TAI voit osallistaa pelaajia kysymyksiin (tai osaan kysymyksistä), jolloin pelaajat pääsevät kirjoittamaan omia mietteitään ja ideoitaan.
- Voit drag-and-dropata idealappuja toimenpidesuunnitelmaan
 - Toimenpidesuunnitelmasarakkeeseen kirjoitetut tekstit tallentuvat.
 - Pelaajien luoma sisältö (muistilaput) tallentuvat myös hallintapaneelille, mutta ei sähköpostiin lähetettävään koontiin.
- Kun kiteytys on tehty, paina lopuksi "viimeistele".

YKSILÖPELIN OHJEET

Yksilöpelin pelaaminen tapahtuu lähes samalla tavalla kuin ryhmäpelin. Kun aloitat yksilöpelin, klikkaat ensimmäiseksi hallintapanelista "Uusi yksilöpeli". Tämän jälkeen pelin valmistelu tapahtuu samalla tavalla kuin ryhmäpelinkin.

Itse pelaaminen poikkeaa ryhmäpelaamisesta siten, että voit peluuttaa pelaajaa 2-5 näkökulmalla. Pelaajan tulee valita jokaisesta näkökulmasta kolme hänelle tärkeää korttia. Tämän jälkeen keskustellaan pelaajan valitsemista korteista, jonka jälkeen kortteista valitaan pelaajan mielestä parhaiten kierroksen näkökulmaan sopiva kortti jatkoon. Kun kaikki näkökulmakierrokset on pelattu, valitaan Topaasia (Top Asia), vaikuttavuudeltaan merkittävin asia, jota halutaan lähteä edistämään. Valitulle kortille tehdään kiteytysvaihe.

Kiteytysvaihe soveltuu erityisen hyvin yksilöpelaamiseen ja siihen voidaan kirjata, millaisia konkreettisia toimenpiteitä pelaaja voi tehdä pelatun kortin edistämiseksi. Peliraporttista voidaan tarkastella myöhemmin, onko pelaaja onnistunut näissä toimenpiteissä.



USEIN KYSYTYT KYSYMYKSET

Kysymys: Pelaajan näkymä jumiutui ja ei näe jaettuja kortteja, miten toimin?

Vastaus: Pyydä pelaajaa päivittämään sivu. Yleensä puhelimessa selaimen oikeassa laidassa on mahdollisuus päivittää sivu.

Kysymys: Voiko pelisession jättää kesken?

Vastaus: Pelisession voi jättää kesken ja sitä voidaan jatkaa myöhemmin. Pelin pääsee keskeyttämään oikean laidan rataskuvakkeen kautta.

Kysymys: Pelaaja ei pysty pelaamaan korttia pöydälle, mitä teen?

Vastaus: Jos pelaajan selaimen päivitys ei auta, pystyt pelinvetäjänä laittamaan myös manuaalisesti kortin pöydälle. Löydät oikeasta laidasta korttikuvakkeen, josta avautuu pelipakan sisältö ja voit hakea kortin kirjoittamalla kortin nimen hakukenttään.

Kysymys: Voinko pelissä ohittaa jonkin näkökulman?

Vastaus: Voit ohittaa näkökulman, kun kukaan ei ole vielä pelannut kierroksella korttia. Jos pelissä on ollut kaksi näkökulmakierrosta ja ensimmäisen jälkeen ohitetaan toinen, siirtyy peli suoraan kiteytysvaiheeseen.

Mukavia pelihetkiä!



Yhteystiedot:

Jussi Paananen, hankepäällikkö
p. 040 631 9244
jussi.paananen@aspa.fi

Toni Parviainen, hankekoordinaattori
p. 040 519 7764
toni.parviainen@aspa.fi

TOPAASIA®

Aspa 