

# Projekt Vildö

**Ett kortspel som väcker sektoröverskridande  
samhällelig diskussion**



Hur kan vi stärka  
lokalsamhälle-  
nans beredskap att bemöta  
dessa megatrender?

# Om projektet:

---

Vi ville på ett kreativt och roligt sätt ta oss an frågor som berör kommunernas framtider.

Vi ville inspirera till samarbete mellan privata, kommunala och tredje sektorn, med en kaffebordsprodukt som på ett roligt och lekfullt sätt belyser aktörernas olikhet och samarbetsmöjligheter.

En beredskapsövning som ska vara enkel att genomföra samtidigt som den skapar samhörighet, men också föder tankar och nya insikter.



# Välkommen till Vildö!

## En medelstor stad på Finlands västkust

Invånarantal:	10 000
Fyrbenta husdjur:	5 000
Demografi:	obefintlig

Byggt på gammal industri, talkokraft och jävlar anamma är det här kustens pärla. I väster hamnen och Bottenhavet. Ypperlig för transport och logistik till jordens alla platser. Riksvägen som ringlar sig genom trakten för med sig tungtrafik och turister.

Hit kommer man för att njuta av närheten av naturen och lugnet på landsbygden. Med knappa 20 kilometer till Storstan går pendlingen snabbt och smidigt, samtidigt som barnen får en trygg skolgång i våra lokala skolor.

Här lever vanliga människor sina vanliga liv. Alla känner alla. Det är en stolt trakt med traditioner och moral.

Vid radhuslängorna i mexitegel växer spirea och rhododendron. Grannarna hälsar på varann och om sommarkvällar kan man se grannbarnen spela boll med varandra på gatan. Från höghusens balkonger hörs musik. Det doftar grillat.

Men allt är inte som det ser ut. Vildö är en otursdrabbad slätt, där allt som kan gå fel faktiskt går fel. Under ytan har alla sin **hemliga agenda** och sina **resurser** att spela med, men bara tillsammans kan man lösa problemen som kommunen står inför. Men för det krävs **förhandlingsförmåga**, **samarbete** och en stor dos **humor**.

Så stig in och stig på. Låt oss se vad fru fortuna har att erbjuda oss denna gång och låt oss tillsammans rädda Vildös framtid!

# Spelets gång...

Ni som sitter runt bordet och ska spela tillsammans har alla någon anknytning till Vildö.

Med hjälp av **Personkort** och **Agendakorten** bildar du din karaktär. Kom ihåg att detta är ett rollspel!

Ni kommer som grupp att råka ut för en hel del utmaningar i form av **Händelsekort**. Tillsammans ska ni genom era **Resurskort** komma fram till hur ni kan lösa utmaningarna och på så vis samla poäng. Kom ihåg att poängen är gemensamma!

Innan spelet börjar drar alla ett **Personkort** och presenterar sig. Ju mer du berättar om din karaktär desto roligare.



# Spelets gång...

1. Dra ett hemligt **Agendakort**.  
Detta anger poängen gruppen ska ha för att du ska vinna.

**Agendakort** säger vilka två poäng kategorier som du ska samla på för att vinna spelet.

2. Dra fem **Resurskort**.  
Du får, men behöver inte säga vad du har fått.

**Resurskort** har olika poäng kategorier: Ekonomi, Natur, Public opinion, Ordning, Välmående och Troll.  
**Resurskort** kan både ge och ta poäng.

3. Den som senast har besökt en kommungård/stadshus drar det första **Händelsekortet** och läser upp det.

4. Välj vilket **Resurskort** du vill spela. Kom ihåg din egen **Agenda!**

5. När alla spelare har spelat ut varsitt **Resurskort** ska bordet tillsammans diskutera, argumentera, rösta och komma överens om vilket **Resurskort** som ska bort.

Om man inte kommer överens så får ni inga poäng. Kommer ni överens, är det bara att räkna ihop poängen i respektive kategori. Kom överens om vem som håller reda på era poäng!

6. Därefter drar alla som fick använda sitt **Resurskort** ett nytt **Resurskort** och det blir dags för nästa **Händelsekort!**

## Spelets slut

Spelet fortsätter med nya händelsekort tills någon har uppfyllt sitt hemliga agenda.

Härefter följer ett exempel



#### Resurskort:

- EU-finansiering (1 Ekonomi, 1 Natur)
- Scouterna (2 Ordning, 1 Välmående)
- Streetcred på SOME (3 Public opinion, -1 Välmående)
- Firman AB (3 Ekonomi, -1 Natur, -1 Public opinion)
- Privat äldreomsorg (2 Ekonomi, -1 Public opinion, 1 Välmående)

**Kappvändaren:** Ditt mål är nått när du fått 5 public opinion-poäng och 5 ordningspoäng.



#### Resurskort:

- Anonyma källor (1 Troll, 2 valfria)
- Lokal opinionsundersökning ( -1 Ekonomi, 2 Public opinion)
- Innvånarmöten ( 2 Public opinion, 1 Ordning)
- Lagstiftning ( 2 Ordning)
- Frivilliga brandkåren ( 1 Public opinion, 1 Välmående)

**Nedskäraren:** Ditt mål är nått när du fått 5 ekonomipoäng och 5 ordningspoäng



#### Resurskort

- Positiv PR ( -1 Ekonomi, 2 Public opinion, 1 Ordning)
- Bidragspengar ( 3 Ekonomi, -1 Public opinion, -1 Ordning)
- 10 000 000€ ( 3 Ekonomi, -1 Public opinion)
- NTM-centralen ( -1 Ekonomi, 2 Natur, 1 Välmående)
- Återvinningsprogram ( 2 Natur)

**Grönavgare:** Ditt mål är nått när du fått 5 naturpoäng och 5 public opinion-poäng.

#### Händelsekort:

En enorm ö av skräp har strandat på kommunens huvudstrand, och analyser visar att den innehåller farliga mängder giftiga ämnen. Detta hotar det lokala marina livet och friluftets aktiviteterna som är viktiga för turismen i området. Vad gör du?



# Processen

Framtids-  
skenario-  
rapport

## Framtidskortspelet!

- Jämförande med andra spelsystem
- Massor med brainstorming
- version 0.1

Speltestande  
under modul 3  
- Version 0.2

Pitchande  
under modul 4  
- Version 0.3

# Framtidsvisioner



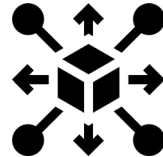
## En fullständig produkt

Ett spel tryckt med kvalitetsmaterial för bästa spelarenhet.



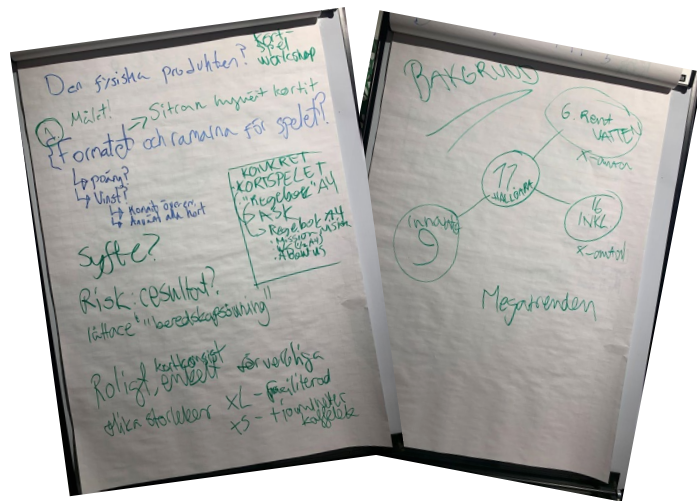
## Ansökan om finansiering

Kulturfonden



## Distribution av spelet

Hitta samarbetspartner för distribution av spelet.  
Kommunförbundet?



## Vad har vi lärt oss?

- ★ Fastna inte vid en viss plan eller idé, trots att den kan vara OK. Fundera istället på vad målet med idén är och hur den kan utvecklas.
- ★ Think outside the box and twist it.
- ★ Våga testa även om du inte riktigt kan greppa slutresultatet.

- ★ Möten funkar bra för oss - vi får mest gjort då vi sitter tillsammans och jobbar.
- ★ Skriv ner anteckningar / välj en som sekreterare. Man glömmar förvånansvärt lätt bort vad man kommit överens om.
- ★ Använd varandras styrkor.
- ★ Game design

# Tack!

— — —

**Andrea** Södergård

**Daniel** Mickos

**Frans** Cederlöf

**Patricia** Svarvar

