

Spiral-lautapelin peliohjeet tiivistettynä

Ohjaaja jakaa pelaajille pelin aluksi vastauslomakkeet. Kysymyskortit ja marjat (sekä tehtäväkortit jos niitä halutaan käyttää) asetetaan pöydälle pelilaudan lähelle teksti- tai kuvapuoli alaspäin.

Aloittava pelaaja heittää yhtä noppaa ja liikkuu nappulallaan polkua nopan osoittaman lukeman verran. Polulla toimitaan seuraavien ohjeiden mukaan:

- **Koriruutu:** Ruutuun osunut pelaaja nostaa pakasta päällimmäisen kysymyskortin, lukee kysymyksen ääneen ja myös vastaa kortissa olevaan kysymykseen. Tämän jälkeen muut pelaajat voivat vastata ko. kysymykseen halutessaan. Vuorossa oleva pelaaja ja kaikki muut pelikysymykseen ääneen vastanneet saavat ottaa yhden marjan. Tämän jälkeen kaikki pelaajat merkitsevät vastauslomakkeisiinsa kyseisen otsikon alla olevalle janalle kohdan, johon itse mielestään sijoittuvat sekä arvioivat, toivoisiko tähän asiaan muutosta (kyllä / ehkä / ei -ruudut).
- **T-ruutu:** Ruutuun osunut pelaaja nostaa tehtäväkortin ja lukee ääneen siinä olevan tehtävän, jonka kaikki pelaajat toteuttavat. Vaihtoehtoisesti ohjaaja valitsee pelaajille tehtävän tai pelitauon.
- **Mehiläispesä:** Ruutuun osunut pelaaja saa heittää noppaa uudelleen.
- **Karhun tassunjälki:** Ruutuun osunut pelaaja menettää kaikki tähän asti keräämänsä marjat.
- **Maaliruutu:** Ensimmäisenä maaliruutuun päässyt pelaaja saa kolme ylimääräistä marjaa. Maaliruutuun päässyt pelaaja jatkaa pelissä osallistuen keskusteluun ja saa vastauksistaan marjoja, kunnes kaikki kysymyskortit on käyty läpi.

Peli loppuu, kun kaikki kysymyskortit on käyty läpi (jos peliaika loppuu kesken ohjaaja voi lukea ääneen läpikäymättömät kysymykset, ja osallistujat merkitä vastaukset vastauslomakkeelleen ilman ryhmäkeskustelua). Pelin loputtua jokainen pelaaja täyttää vastauslomakkeeltaan Voimavarat ja ympäristön tuki -ruudun, sekä valitsee kohdat joihin on eniten tyytyväinen ja mihin haluaa muutosta. Pelin loppuessa voittaja on se, jolla on eniten pisteitä eli arvokkain marjasaalis.