

Speler	Jaar	Zet	Punten							
			lt	* B	X	lh	lht	ltt		
D	1	1								
P	I	T	T*	10	0	1	0	11	11	10
O	T	B	D*	2	0	1	0	3	3	2
D	P	I	B	1	0	0	0	1	1	1
1	2	0	O	1	0	0	0	1	1	1
1	0	1	P	5	0	1	0	6	6	5
0	2	1	I	5	0	1	0	6	6	5
1B	1B		24	0	4	0	28	28	24	
	8		$Q_h 28 / 24 = 1.17$							
1B	1B		$Q_{ht} 28 / 24 = 1.17$							

Speler	Jaar	Zet	Punten							
			lt	* B	X	lh	lht	ltt		
O	1	2								
P	I	T	T*	0	0	0	8	0	11	10
D	T	B	D*	0	0	0	0	0	3	2
O	P	I	B	1	0	0	0	1	2	2
1	2	0	O	12	12	0	0	0	1	13
0	0	1	P	3	0	0	2	3	9	8
0	2	1	I	3	0	0	2	3	9	8
2X	2X		19	12	0	12	7	35	44	
	6X		$Q_h 7 / 19 = 0.37$							
12*	2X		$Q_{ht} 35 / 44 = 0.80$							

Speler	Jaar	Zet	Punten							
			lt	* B	X	lh	lht	ltt		
I	1	3								
P	T	T	T*	0	0	0	0	0	11	10
D	I	B	D*	0	0	0	0	0	3	2
O	P	I	B	0	0	0	0	0	2	2
0	0	0	O	0	0	0	0	0	1	14
0	0	0	P	2	0	0	0	2	11	10
0	2	1	I	1	0	0	0	1	10	9
			3	0	0	0	3	38	47	
			$Q_h 3 / 3 = 1$							
			$Q_{ht} 38 / 47 = 0.80$							

## HET SPEL VAN DE TUINMAN

Het doel van het spel is een zo gezond mogelijke leefomgeving voor alle bewoners en deelnemers. Hiertoe dienen de verschillende belangen individueel en gedeeld samen te spelen in een optimale investeringsstrategie. Het doel van de individuele spelers is echter zoveel mogelijk punten te verzamelen en het spel te winnen. Voor de stadsdokter komt het totale gezondheidsrendement van het gehele spel in de eerste plaats.

De individuele speler met de meeste punten wint. Maar er zijn twee totalen, allereerst de totale directe score en daarnaast de totale gezondheidsscore. Deze laatste is de score minus de blokpunten en plus de bonuspunten.

Blokpunten zijn punten, die zijn verkregen door het financieel rendement van andere spelers te blokkeren. Blokpunten worden in mindering gebracht met de totale punten. Deze blokpunten voegen immers niet toe aan het centrale doel: volksgezondheid. Bonuspunten verdubbelen het rendement (effectiever gewerkt). Bonuspunten zijn verdiend met werken op de bonuslijn van de speler als het fonds uitkeert en niet geblokt wordt. Voor werken op de participatielijn krijgen bewoners, tuinman en deelnemer een bonus. Voor de samenwerkingslijn zijn dit de partner, overheid en investeerder.

De stadsdokter rekent het gezondheidsrendement per punt uit, door de totale geldscore te delen door de gezondheidsscore. De spelers kunnen dus winnen door het meeste geld te winnen, maar ook door de hoogste gezondheidsscore. Er kunnen dus twee winnaars zijn, eentje die het meest heeft verdiend en eentje die het meest heeft bijgedragen aan de gezondheid in de wijk.

### SPELREGELS

Het spel met 7 spelers (kan ook met 1,2,3,4,6)

De spelers zitten aan een tafel en krijgen ieder willekeurig een rolkaart. De speler links van de Stadsdokter mag beginnen met het plaatsen van zijn kleur op een positie. Dit gaat door tot alle posities gevuld zijn. De stadsdokter start het spel en na een ronde waar iedereen een zet heeft gedaan, vervangt de stadsdokter een kleur op het bord. Het totale spel duurt drie ronden, dit staat voor drie jaar investeren en werken in de wijk.

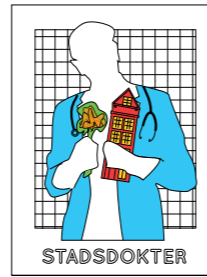
De speler links van de stadsdokter begint met spelen, dit betekent dat hij zijn kleur met de kleur van een andere positie wisselt (dit mogen ook allebei eigen kleuren zijn). Dit is een zet.

Er zijn drie soorten velden. De basisposities, deze leveren iedere beurt punten. De werkposities leveren alleen punten op wanneer er gewerkt wordt, dit betekent een zet van een basis- naar een werkpositie. De fondspositie levert alleen punten als er gewerkt wordt en niet wordt geblokt door opponent op een werkveld. Iedere verschillende kleur op het werkveld krijgt een punt en twee bij een bonuspositie. Het fonds betaald extra als er op een participatie of samenwerkingslijn alle drie de bonusspelers staan. Bij een blok (opponent op werkveld) krijgt de blokker alle punten.

Het is niet toegestaan van een werkpositie naar de fondspositie te gaan.

Na iedere beurt worden alle punten, blokpunten, bonussen en geblokte punten genoteerd door de stadsdokter. Na een hele ronde (6 zetten) vervangt de stadsdokter een kleur op het veld door een andere. Vervolgens begint de tweede ronde met wederom een kleurvervangings bij de start van de derde ronde. Als de laatste speler heeft gezet is het spel afgelopen en kan worden geëvalueerd.

## HET SPEL VAN DE TUINMAN



STADSDOKTER

### STADSDOKTER

De stadsdokter heeft geen kleur en positie op het bord, maar speelt zijn eigen spel. Waar de deelnemers zich vooral focussen op hun eigen winst (geld) en maatschappelijk rendement (gezondheidswaarde) tracht de stadsdokter de gezondheidsopbrengst van het totale spel zo hoog mogelijk te krijgen. Hiertoe mag hij drie keer (na iedere volledige ronde) een kleur op het veld vervangen door een andere. Hij houdt de punten bij en maakt de analyse.



TUINMAN(M/V)

### TUINMAN(M/V)

De Tuinman(m/v) is een nieuwe onafhankelijke beroepsgroep met als opdracht een wijk samen met deelnemers, partners, investeerders, bewoners en de overheid zo groen en kindvriendelijk te maken. Dit is erg goed voor het gezondheid van de bewoners en deelnemers. De natuurlijke partner van de Tuinman(m/v) is de deelnemer (vrijwilliger, participant). De natuurlijke opponent is de overheid (informeel versus formeel).



DEELNEMER

### DEELNEMER

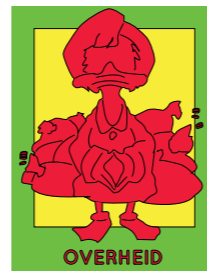
Dit is een bewoner, vrijwilliger of participant die deelneemt aan het tuinprogramma van de Tuinman(m/v). Dit is de natuurlijke partner van de Tuinman(m/v) en de natuurlijke opponent van de partner. (betaald versus onbetaald)



BEWONER

### BEWONER

Bewoners zijn de doelgroep als het gaat om volksgezondheid. Zij hebben geen basispositie, maar een bonuslijn in de werkvelden. Voor bewoners is dit de participatielijn. Veel bewoners (in probleemwijken) hebben een bijna automatisch wantrouwen jegens investeerders, die wil immers geld verdienen aan de wijk. De natuurlijke partner van de bewoner is de overheid, de natuurlijke opponent de investeerder.



OVERHEID

### OVERHEID

De overheid heeft bij wet de verantwoordelijkheid over het publieke domein. Deze is gegeven door ons burgers (bewoners) en dus is de overheid de natuurlijke partner van de overheid (democratie). De natuurlijke opponent is de Tuinman(m/v) omdat deze een heel andere benadering heeft, die voornamelijk niet past bij lopend beleid (transitie)



PARTNER

### PARTNER

Een partner heeft net als bewoners geen vaste basispositie op het bord, zijn bonuslijn is die van de samenwerking. Dit komt omdat hij geen specifieke binding met de wijk heeft, maar er een opdracht heeft. De partners en bewoners zijn verbinders afhankelijk van zijn positie voegt hij toe aan het spel.



INVESTEERDER

### INVESTEERDER

Deze speler wil geld verdienen aan de wijk en in principe zoveel mogelijk. Zijn natuurlijke partner is een partner, want iemand het financiële rendement daadwerkelijk verdienen. Bewoners zijn hier niet altijd van gediend en hebben allerlei middelen om te blokkeren. Het is beter voor investeerders deze groep te vriend te houden waar mogelijk.

## HET SPEL VAN DE TUINMAN

Het Spel van de Tuinman(m/v) komt voort onze praktijk in de Rotterdamse volkswijken. Het is een manier om snel en helder uit te leggen hoe het idee achter de Tuinman(m/v) werkt. Waarom het zo'n goede strategie is om de gezondheid van bewoners te verbeteren.

Dit is wat we bedoelen met stadsgeneeskunde; het ontwikkelen van sociale investeringsstrategieën die wijken groener en kindvriendelijker maken (= gezonder). Het dagelijks groenonderhoud is het werkterrein van de Tuinman(m/v) en de basis waarmee samenwerking en participatie wordt organiseert. Dit spel toont via een rollenspel hoe dit werkt en hoe hoog het gezondheids en het financiële rendement is per speler en spel.

Dit is een eerste testversie en we zouden het waarderen als je dit spel speelt en je ervaringen met ons deelt. Het is een bordspel dat je met vrienden en familie kunt spelen. De basis is vergelijkbaar met boter-kaas-eieren. Het spel is een rollenspel en kent zeven rollen te weten; de Tuinman(m/v), de Deelnemer, de Bewoner, de Overheid, de Investeerder en de Partner. Daarnaast is er de stadsdokter, in het spel is zijn rol beperkt tot mediator, puntenteller en hij mag een kleur (geen positie) vervangen na iedere ronde. Het doel van de stadsdokter in het spel is een zo gezond mogelijke leefomgeving voor iedereen in de wijk. Hij kan ten alle tijden vervangen worden door een dobbelsteen als iemand anders de punten telt.

Omdat het spel veel onderlinge analoge communicatie (gezelligheid) vraagt, is het een gezelschapspel; je kunt elkaar dwarszitten of helpen en dat is de gein. Wat is een betere tijd om dit te testen met de Kerst voor de deur. In januari 2017 ontwikkelen we het spel met partners verder via TOPFLOOR.

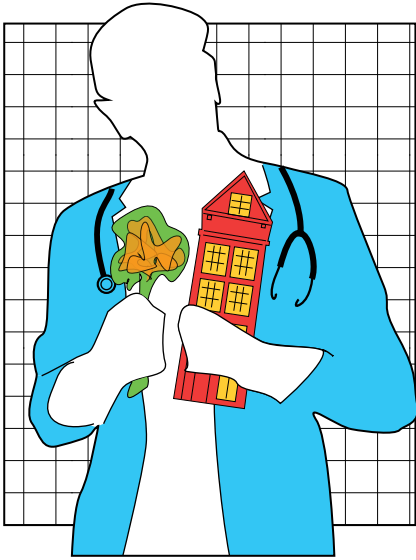
Rini Biemans Stadsdokter Rotterdam

# CREATIEF BEHEER

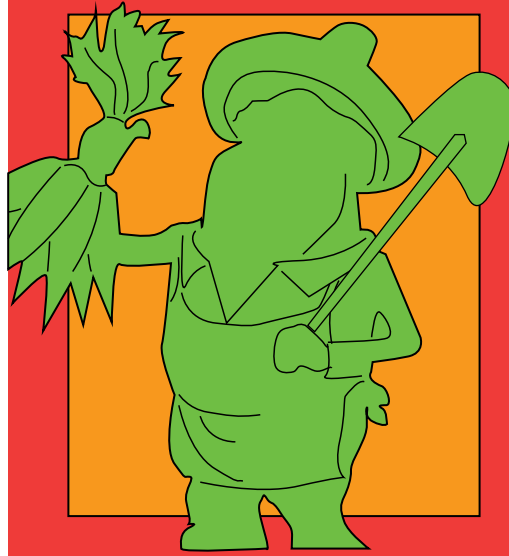


LANDLEVEN IN DE STAD





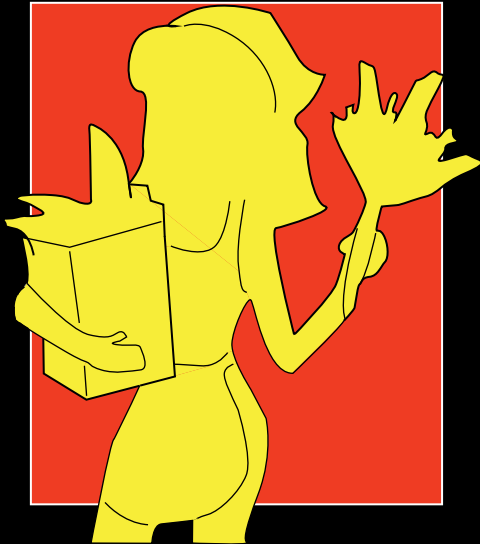
STADSDOKTER



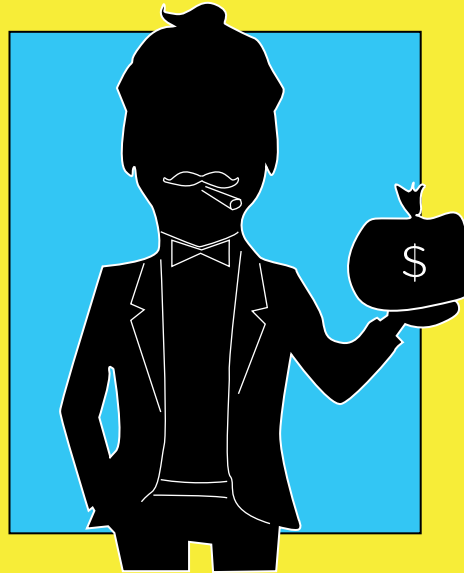
TUINMAN(M/V)



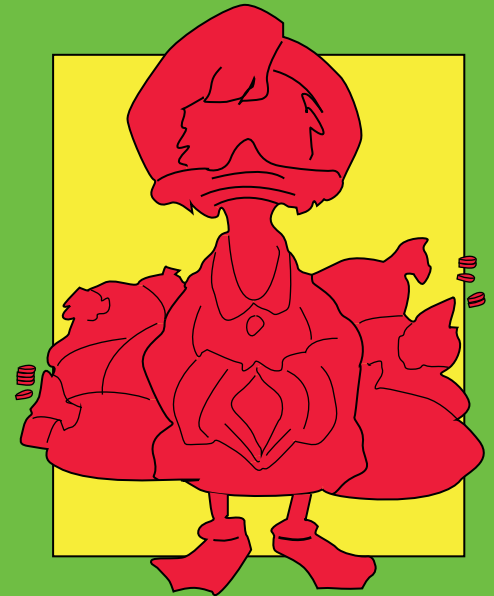
DEELNEMER



BEWONER



INVESTEERDER



OVERHEID



PARTNER

**CREATIEF  
BEHEER**



LANDLEVEN IN DE STAD

**CREATIEF  
BEHEER**



LANDLEVEN IN DE STAD

**CREATIEF  
BEHEER**



LANDLEVEN IN DE STAD

**CREATIEF  
BEHEER**



LANDLEVEN IN DE STAD

**CREATIEF  
BEHEER**



LANDLEVEN IN DE STAD

**CREATIEF  
BEHEER**



LANDLEVEN IN DE STAD

**CREATIEF  
BEHEER**



LANDLEVEN IN DE STAD

**CREATIEF  
BEHEER**



LANDLEVEN IN DE STAD

**CREATIEF  
BEHEER**



LANDLEVEN IN DE STAD

