

Vastumeede riskijuhtimise lauamängu reeglid

1. Jäga kõigile mängijatele **vastumeetmete kaardid** (sinised). Kui mängijaid on 4, jagage igaühele 4 vastumeetme kaarti; kui mängijaid on 3, jagage igale 6 kaarti; kui 2, siis 8 kaarti. Tutvuge oma kaartidega.
2. Võtke **riskipakist** (punane) pealmine kaart ja asetage see lauale.
3. Arutage omavahel, kui suur on selle riski asetleidmise tõenäosus (teie projektis) ja mõju projektile (arvväärtused kaardil). Asetage riskikaart **tõenäosuse ja mõju matriksis** sobivale väljale. Kui risk on:
 - **Sinine** (madalad riskid): vastumeetme kaarti mängida ei saa (risk tuleb aktsepteerida).
 - **Kollane** (keskmised riskid): mängijad otsustavad, kas mängida vastumeetme kaart või mitte.
 - **Punane** (suured riskid): vastumeetme kaart tuleb kindlasti mängida.
4. Iga mängija võib pakkuda välja ühe **vastumeetme** oma käest. Arutage, milline on antud riski jaoks parim vastumeede pakutuist. Asetage valitud vastumeetme kaart lauale selle esitanud mängija ette.
5. Iga vastumeede mõjutab **projekti eesmäärke**. Liigutage värvilisi nuppe eesmärkide ribadel vastavalt kaardil olevatele väärtustele. Mõned vastumeetmed sõltuvad õnnest. Vajadusel veeretage täringut.
6. Veeretage **täringut**, et juhus otsustaks, kas risk realiseerub:
 - **Väikese** tõenäosusega risk: realiseerub täringuviskega 1 või 2.
 - **Suure** tõenäosusega risk: realiseerub täringuviskega 1 kuni 4.
7. Kui risk **realiseerub**, liigutage nuppe eesmärkide ribadel vastavalt riskikaardi arvväärtustele.
8. Mängija, kelle vastumeetme kaarti rakendati võtab pakist 2 uut vastumeetme kaarti. (Kui taaskasutatakse juba laual olevat vastumeedet, uusi kaarte ei võeta).
9. Liigutage valget nuppu projekti **ajateljel** ühe sammu võrra edasi.
10. Mäng jätkub järgmise riskikaardi mängimisega.
11. Mäng on **kaotatud**, kui mõni projekti eesmärk langeb 25% alla planeeritud taseme (jõuab punasesse tsooni).
12. Mäng on **võidetud**, kui mängijad jõuavad projekti ajajoonel edukalt lõppetapini.