

Tekijä: J Matias Kivikangas

PRINTATAAN YKSIPUOLEISINA SIVUINA!

Pahuus nousee!

Peliin tarvitaan 3-5 pelaajaa (ei pelinjohtajaa), tyhjä A4 -paperi kartaksi ja viivoitin (tai muu cm-pohjainen mitta), sekä kaikille pelaajille paperilappuja, kyniä ja kumi. Peliaika 45 min, sitä ennen valmisteluihin 15 min.

Peliin voi ryhtyä kylmiltään, ilman että kukaan tuntee sääntöjä etukäteen. Tällöin lukekaa ja seuratkaa ohjeita kappale kerrallaan. Jos joku tuntee säännöt, ääneen lukemisen sijaan voi selittää vapaamuotoisesti (mutta järjestyksessä vaihe kerrallaan).

I. Päättäkää kuka pelaa **muinaista pahuutta** (hirsipuu-sanan arvuuttaja), loput pelaavat **lohikäärmeen päitä** (arvaajat).

II. Jakautukaa lohikäärmeen pelaajat yhteen ja pahuuden pelaaja väijymään lähelle niin että näkee ja kuulee mutta pystyy piilottamaan kirjoittamansa sanat. Ottakaa "Lohikäärmeen pelaajat" tai "Pahuuden pelaaja" -sivunne (sivut 2 ja 3) ja seuratkaa niiden valmisteluohjeita. Valmisteluissa luodaan lohikäärme ja valtakunta (lohikäärmeen pelaajat) sekä valitaan arvattava sana ja joukko mekaniikkaa ajavia triggerisanoja (pahuuden pelaaja).

Kun valmistelut on suoritettu (max 15 min), palatkaa takaisin tälle sivulle kohtaan III. ja laittakaa valmisteluohjesivut 2 ja 3 syrjään.

III. Valmisteluiden jälkeen lohikäärmeen pelaajilla on nyt lohikäärme ja valtakunta keksittynä ja kartan aloitustilanne piirrettynä. Pahuuden pelaaja kertoo montako kirjainta arvattavassa sanassa on. Valtakunnan nimen vieressä olevaan laatikkoon merkitään pahuuden voimakkuudeksi aluksi 3.

Muistutus: tämä on yhteistyöpeli, toimii parhaiten jos heittäydytte lohikäärmeeseen ja pahuuteen fiktiossa, mutta pelaajina vedätte yhtä köyttä jotta valtakunnan luominen ja tuhoaminen sekä sanan arvuuttelu on kaikille hauskaa.

Pelin pelaaminen (45 min)

Aloitutus.

Kohtaus: **Pahuuden pelaaja** kuvailee, kuinka valtakunnan pääyhdyshenkilö lohikäärmeeseen (ylipappi? kuningas?) saapuu kertomaan tälle että muinainen pahuus on nousemassa ja on jo tehnyt tuhojaan (mitä?) valtakunnassa. Lohikäärme on elänyt vuosituhansia, joten **ainakin yksi päistä** (kuka?) muistaa, että valtakunnassa täytyy olla jossain **Korruption Lähde**, mikä on tuhottava.

Arvattava sana on siis tämä Korruption Lähde. Kirjaimia ja sanaa arvaamaan pääsee pelin ydinluupin avulla.

(voitte jättää tämän sivun nyt syrjään; ottakaa esiin pelaamissäännöt; sivut 4-5)

Lohikäärmeen pelaajat

Valmistelut (max 12 min): valtakunnan keksiminen ja piirtäminen

Kukin pelaaja saa yhden lapun, ja pöydällä on yhteisenä A4-kokoinen paperi johon piirretään kartta. Antakaa pahuuden pelaajan kuulla ja nähdä kun keksitte ja piirätte.

1. Keksikää ensin yhdessä:

- **Valtakunnalle nimi** (kartan yläreunaan), ja sen viereen **laatikko** johon pitäisi mahtua yksi numero.
- Muutaman sanan kuvaus kartan **teemasta tai konseptista** joka antaa mielikuvan kansasta ja valtakunnasta. *Esim. roomalainen satamakaupunki; atsteekkipyramidit viidakossa; vihreiden örkkien heimo aavikolla; sotaisia kääpiöitä luolastoissa; steampunk-eetteripurjehtijoiden saaria avaruudessa*

2. Kun valtakunnalla on nimi ja teema tai konsepti:

- Päättäkää yhdessä **lohikäärmeelle nimi** ja kirjoittakaa se oman lappunne yläreunaan (päillä ei ole omia nimiä). Nimen tulee olla pitkä, se ei saa olla mitään osaamaanne kieltä, ja sen on kuulostettava muinaiselta, eepiseltä, ja vaaralliselta.
- Lohikäärme on puolijumala ja valtakunnan suojelija, ja jokainen sen päistä edustaa jotain jumalallista alaa mitä lohikäärme voi hallita ja mikä on valtakunnalle tärkeä. Päättäkää kukin oman **päännne ala**, jota voi ilmentää kartalla piirtämällä siihen liittyviä asioita, ja kirjoittakaa se lohikäärmeen nimen alle. On suositeltavaa valita konkreettisia asioita, abstrakteja voi olla vaikea ilmentää kartalla. *Esim. kaupankäynti (ilmenee toreina, kaupparavaaneina ja -laivoina); tuli (ilmenee liekkeinä, tulivuorina, polttoaineella toimivina koneina); alkemia (ilmenee laboratorio-temppeleinä joiden päällä näkyy putkia, savupilvinä); keijut (ilmenee siivekkäinä pikku keijuina, illuusioina ja magiana joihin liittyy sähköä); viisaus tai viha olisi vaikea piirtää.*
- Kuvatkaa parilla sanalla päännne **ulkonäköä**. *Esim. mustat suomut, paksut kierteiset sarvet jotka muistuttavat kruunua, ylpeä ilme; käärmemäisen ovelat kasvot, pitkä kaksihaarainen kieli; metallinhohtoinen nahka, piikkejä joka puolella, ikuista tulta hohtavat silmät*

3. Piirtäkää **valtakunnan kartan alkutilanne**. Noudattakaa valtakunnan tyyliä ja piirtäkää myös alojen ilmentymiä. Ensimmäinen piirtää **keskelle lohikäärmeen** pesässään tai muussa asumuksessa (muutaman sentin kokoinen), jonka jälkeen jokainen piirtää vuorollaan yhdestä allaolevista kategorioista:

- **Maastonmuotoja**. *Esim. joki, kukkuloita tai vuoria, vesistö ja ranta, aavikko, luolissa käytäviä ja kammioita, eetterissä saaria joilla maastonmuotoja.*
- **Rakennuksia**. *Esim. kaupunkeja, kyliä, teitä, akvedukti, vartiotorneja, kasarmi, peltaja, metsästysmaita, temppeleitä, colosseum, pyramidi, satama.*
- **Väestöä tekemässä asioita**. *Esim. kansaa töissä, rukoilemassa, juhlimassa, metsästävässä; laivoja, karavaani, ratsastajia, armeija.*

Kartan **reunoille** jää valtakuntaan kuulumatonta luontoa (ja ehkä naapureita?). Piirrokset ovat riittävän hienoja kun niistä saa selvää, älkää käyttäkö valtavasti aikaa yksityiskohtiin. Lohikäärme pyrkii kansan hyvinvointiin, joten piirtäkää valtakunta kukoistamaan! Jatkakaa rakennusten ja väestön piirtämistä kunnes kartalla on n. 7-12 valtakuntaa edustavaa asiaa, ja maastoa lisää tarpeen mukaan



Pahuuden pelaaja

Valmistelut (max 12 min): keksi arvattava sana ja joukko triggerisanoja

Revi paperilappusi kuuteen osaan kuudelle sanalle.

Sen aikana kun lohikäärmeen pelaajat luovat lohikäärmeen ja valtakunnan, kuuntele heidän keskusteluaan ja seuraa kartan piirtämistä ja keksi sen perusteella sanoja seuraavasti. Järjestys on vapaa, valmista täytyy olla vasta valmistelun lopussa, eli kun 15 min alusta on kulunut.

- Muinaisena pahuutena olet korruptoinut valtakunnassa jonkun tai jonkin. Tälle **Korruption**

Lähteelle on arvattava sana jonka lohikäärmeen pelaajat yrittävät löytää.

- Ei erisnimeä vaan suomen kielen **yleissana** (tai kaksi),
- jossa enintään **10 kirjainta** (jos valitset kaksi sanaa, muita kirjaimia voi olla 10, mutta sanavälin sijaintinumero on sanottava alussa kun kerrot kirjainten määrän),
- joka **sopii valtakunnan teemaan tai konseptiin**, ja
- joka on **piirrettävissä** kartalle (eli ei liian abstraktia).

Älä valitse täysin ilmeistä tai laajaa (lohikäärmettä, sen alaa, koko maata tai merta), vaan jokin tärkeä yksittäinen asia jonka olemassaolon voi joko nähdä kartalla tai päätellä kartan teeman ja sille piirrettyjen asioiden perusteella. Älä valitse myöskään mahdollisimman vaikeaa jota on liian vaikeaa arvata (liian epätavallista, liian yleistä jollaisia valtakunnassa varmaan on mutta jota ei voi teemasta tai kartasta päätellä). *Esim. "kivipaasi" kun teemana on alkemistikääpiöitä luolastossa; "kuningatar" kun kartalla on selvästi keskiaikainen valtakunta missä on linna ja lohikäärmeen pelaajat puhuivat kuninkaasta; "toteemi" kun teemana on henkimagiaa käyttävä örkkiheimo aavikolla.*

Kirjoita sana lapulle selvästi ja hirsipuumaisesti kirjain kerrallaan ja numeroi kirjaimet; pidä lappu piilossa muilta pelaajilta.

- Valitse lisäksi **5 kirottua sanaa** jotka liittyvät kartan teemaan, ja mistä oletat että lohikäärmeen päät tulevat puhumaan. Kun lohikäärmeen pää lausuu jonkin näistä sanoista, tai lohikäärme käy sellaisen lähellä tai tekee jotain sellaiseen liittyen (ellei sana ole jo tunnettu ja sitä varotaan), voit keskeyttää huutamalla "pahuus nousee!" ja pääset pahuutena tuhoamaan valtakuntaa. Tarkoitus on, että lohikäärmeen pelaajat osuvat näihin helposti jotta peli etenee.
 - Sanojen on oltava **yleissanoja**, ja niiden on
 - **liittyttävä valtakuntaan** tai lohikäärmeeseen (eli ne eivät voi olla kielen rakenteen sanoja kuten "ja", "kun", tai "minä").

Pelin aloituksessa saat itse valita yhden asian joka tuhoutuu heti, joten saattaa kannattaa valita yksi sana liittymään siihen. *Esim. jos satamassa on tuhoutunut laitur, "laiva", "meri", tai "satama" voisivat olla sanoja joita todennäköisesti mainitaan.* Muuten sanojen kannattaa liittyä päiden alaan tai muuhun mitä kartalle ollaan piirtämässä. Kirjoita jokainen sana selvin kirjaimin omalle lapulleen ja pidä ne piilossa siihen asti kun ne sanotaan.

Pelaamisen aikana

Pelin mekaniikka perustuu kirottuihin sanoihin: muut pelaajat pääsevät arvaamaan kirjaimia vain osuttuaan niihin, ja ilman kirjaimia arvattavaa sanaa ei voi keksiä. Vaikka pahuus fiktiossa voittaa jos aika loppuu, sinä pelaajana häviät jos muilla ei ole ollut kunnon mahdollisuutta arvailuun.

Tulkitse alussa sanotaanko kirottu sana varovaisemmin (älä huuda pahuuden nousua jos lohikäärme sanoo jotain sinne päin), mutta mitä kauemmin muilla kestää, tartu mahdollisuuksiin useammin (tulkintavalta, ja siten vaikutus pelin tahtiin, on sinulla).

Pelin pelaaminen (jatkuu)

Ydinluuppi: lohikäärmeen vaihe -> kirottu sana -> tuhoaja -> suojelija (kysy kirjainta) -> lohikäärmeen vaihe

Lohikäärmeen vaihe on vapaata keskustelua ja kuvailua. Päättävät pyrkivät jumalallisilla voimillaan korjailemaan pahuuden tuhoja, kehittämään suojauksia uusia hyökkäyksiä vastaan, ja etsimään Korruption Lähdettä. Lohikäärmeellä on vain yksi keho, joten sen lähtiessä tekemään jotain muiden päiden pitää myöntyä — niinpä päät joutuvat keskustelemaan pahuuteen liittyvistä ounasteluistaan ja aikeistaan, ja pelaajat kuvailevat kun lohikäärme lähtee tekemään jotain valtakunnassa. Päättävät voivat luoda ja maltillisesti hallita mitä tahansa alaansa kuuluvaa materiaalista, ja pelaajat voivat kuvailla valtakunnan komennettua ja oma-aloitteista toimintaa.

Kohtaus: Muutokset piirretään kartalle ja pelataan hahmoissa. Tämä kuitenkin keskeytyy kun:

Kirottu sana toimii triggerinä. Pahuuden pelaaja on valinnut viisi kirottua sanaa. Kun lohikäärmeen pää sanoo kirokun sanan tai lohikäärme käy tekemässä jotain sanaan liittyen, pahuuden pelaaja keskeyttää huutamalla ”Pahuus nousee!” ja näyttää lapun jolle oli sanan kirjoittanut. Lappu jää pöydälle ja sana pysyy kirottuna, eli pahuus nousee joka kerta uudelleen kun mikä tahansa niistä sanotaan.

Kun kirottu sana on sanottu: **Tuhoaja.** Pahuuden pelaaja piirtää kartan reunaan hirviön, niiden joukon, hirviöpomorfisen luonnonilmiön tai jonkin muun piirrettävissä olevan uhkan joka pyrkii reunasta keskustaan päin ja aikoo tuhota valtakunnan. Tuhoaja on **pahuuden voimakkuuden kokoinen** senteissä reunasta keskustaan päin, joten ne ulottuvat joka kerta vähän sisemmälle kasvaessaan. Tuhoaja ilmestyessään tuhoaa yhden asian valtakunnasta (ilmaise jotenkin kartalla: pyyhi ja piirrä raunio, piirrä päälle tuhoa, suttaa, tms).

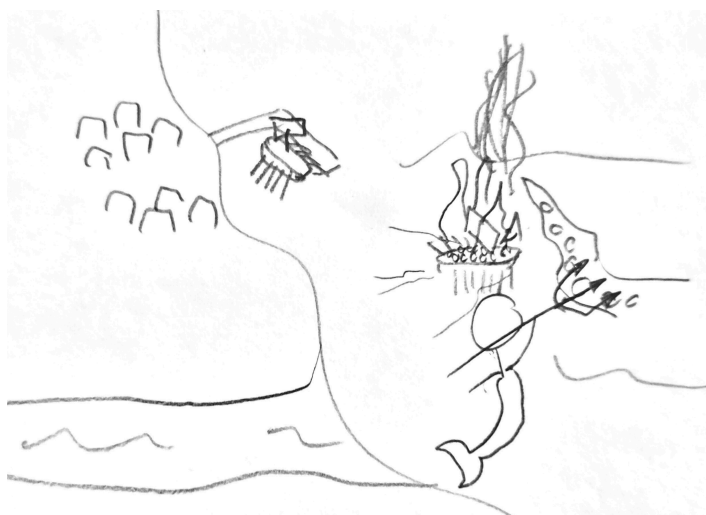
Kohtaus: Pahuuden pelaaja kuvailee tuhoajan saapumisen ja tuhot.

Kun tuhoaja on piirretty: Pelaaja joka sanoi kirokun sanan kutsuu, aseistaa, tai luo **suojelijan** — olennon, joukon, ilmiön, tms. joka voittaa tuhoajan (Lohikäärme ei jumalana vaivaudu itse tekemään mitään fyysisesti.)

Suojelijan **nimen ensimmäinen kirjain** on

lohikäärmeen pelaajan arvaus keksiä Korruption Lähteen eli arvattavan sanan kirjaimia. Pelaaja tarvittaessa täsmentää mikä nimi ja siis arvattu kirjain on (M niin kuin ”Merenhenki”, vai H niin kuin ”Henki, meren-”). Iskiessään tuhoajaa vastaan lohikäärme saa siis epämääräisen vision Korruption Lähteestä.

Kohtaus: Lohikäärmeen pelaaja piirtää suojelijan — se (aina) voittaa tuhoajan olemalla sitä suurempi — ja kuvailee lyhyesti kuinka tuhoaja voitetaan piirtäessään.



Lohikäärmeen pelaajan piirtämä suojelija voi olla minkä kokoinen tahansa (kunhan se on suurempi kuin tuhoaja), mutta sillä on aina seurauksensa: se liiskaa asiat jotka jäävät sen alle, ja jos se vie puolet kartalta tilaa, tai on muutoin ikävä kansan elämälle, valtakunnan väki - ja muut päät - voivat olla harmissaan. Suojelijaa voi myöhemmin komentaa esim. liikkumaan ja piirtää toiseen paikkaan, mutta sitä ei voi poistaa tai pienentää (se tarvitaan suojelemaan!).

Kun suojelija on piirretty: Pahuuden pelaaja kertoo oliko arvattu kirjain Korruption Lähteen sanassa, sekä kaikki numerot joilla paikoilla ko. kirjain sanassa on. Jos Korruption Lähteen sanassa ei ole arvattua kirjainta, tuhoaja kyllä poistuu, mutta saa ennen sitä tuhottua toisen asian kartalta. Jos arvaus osui oikeaan, muuta ei tuhoudu.

Mahdollinen kohtaaus: pahuuden pelaaja kuvaa kuinka tuhoaja tuhoaa lisää

Tuhoajan kukistuttua pahuuden voimakkuutta kasvatetaan yhdellä. Palatkaa lohikäärmeen vaiheeseen.

Ensimmäisen kierroksen jälkeen:

Lohikäärme haluaa suojella valtakuntaa ja välttää kirottuja asioita, mutta pelaajien etuna on osua niihin jotta pääsette arvaamaan. Jos arvattavaa sanaa on vaikea keksiä, myöhemmin voi olla tarpeen toistaa jo löydettyä kirottua sanaa ja antaa näin pahuudelle enemmän valtaa. Joka kerta saatte arvata uuden kirjaimen, mutta valtakuntaa tuhoutuu enemmän.

Toistakaa ydinluuppia kunnes lohikäärmeen pelaajilla on arvaus mikä Korruption Lähde voisi olla. Sen tuhoamisen rituaaliin (ks. alla) siirrytään lohikäärmeen vaiheesta.

Jos luulet keksineesi Korruption Lähteen paljon ennen muita ja aikaa on runsaasti, odottele muita.

Jos sanaa ei ole arvattu oikein siihen mennessä kun aikaa on 5 min jäljellä, pahuuden pelaaja antaa yhden ylimääräisen vihjeen piirtämällä kartalle fyysistä korruptiota paikalle jossa Lähde voisi olla. *Esim. jos Korruption Lähde oli "toteemi", heimon pyhälle aukiolle jonne toteemeja on piirretty ilmaantuu mustaa, maan halkeamia, savua, tms.* Tämä ei ole tuhoaja eikä tuhoa valtakuntaa.

Korruption Lähteen tuhoamisen rituaali. Kun lohikäärmeen pelaajat ovat saaneet idean mikä Korruption Lähteen nimi voisi olla, päät voivat lohikäärmeen vaiheessa valtakunnan korjailemisen ja suojaamisen ohessa koettaa rituaalisesti tuhota Korruption Lähteen. Arvaus ilmaistaan selvästi ja piirretään kartalle.

Kohtaus: lohikäärmeen pelaajat kuvaavat rituaalin kuinka otaksuttu Korruption Lähde tuhotaan.

Pahuuden pelaaja kertoo oliko arvaus oikein. Jos ei, pahuus kertoo kuinka rituaalin epäonnistumisen kautta saapuu **ylimääräinen tuhoaja** (aina max 3 sentin kokoinen, mutta se saattaa olla keskellä karttaa) joka tuhoaa yhden asian — lohikäärmeen on torjuttava se suojelijalla, ja saatte siis myös uuden arvauksen. Pahuuden voimakkuus ei kasva tämän tuhoajan seurauksena.

Pelaajat eivät voi saada selville oliko jokin Korruption Lähde muutoin kuin yrittämällä tuhoamisen rituaalia. Sitä saa kuitenkin yrittää niin monta kertaa kuin haluaa. Jos rituaaliin lähtiessä sanotaan kirottu sana, se suoritetaan rituaalin sijaan.

Mahdollinen kohtaaus: pahuuden pelaaja kuvaa rituaalin epäonnistumisen seurauksena noussutta tuhoajaa.

Pelin loppu: aika loppuu. Jos aika loppuu, pahuuden pelaaja piirtää viimeiset tuhoajat jotka voivat olla minkä tahansa kokoisia ja jotka hävittävät koko valtakunnan. Lohikäärme on surullinen.

Mahdollinen kohtaaus: pahuuden pelaaja kuvaa valtakunnan tuhon.

Pelin loppu: Korruption Lähde on tuhottu. Jos arvaus ja tuhoamisen rituaali osui oikeaan:

Mahdollinen kohtaaus: pahuuden pelaaja kuvaa kuinka pahuuden ote valtakunnasta irtoaa ja se painuu taas tuhatvuotiseen uneen.

Lohikäärme voi huokaista helpotuksesta, valtakunta on pelastettu — mutta se on silti muuttunut peruuttamattomasti tuhojen, suojelijoiden, ja muiden muutosten myötä. **Jokainen pelaaja (myös pahuuden) kertoo yhdellä lauseella kuinka.**