

UUSI MAHDOLLISUUS

Tuukka Tenhunen

Tunnustan suoraan: tämän pelin voi ymmärtää jonkinmoiseksi allegoriaksi ilmastonmuutokselle. Se kertoo siitä kuinka omien lyhyen tähtäimen etujen tavoittelu voi johtaa koko yhteisön tuhoon. Tämä olkoon meidän salaisuutemme, älä kerro pelaajille etukäteen. Voitte puhua siitä pelin jälkeen.

Pelissä pelaajat pelaavat siirtokunta-alus UUDEN MAHDOLLISUUDEN hallintoneuvostoa. Kukin edustaa yhtä sen viidestä mahtavasta blokista: aluksen kulkua kontrolloivaa upseeristoa, kansan syviä rivejä edustavaa uskontoa, aluksen teknisiä järjestelmiä hallinnoivaa infrakiltaa, tieteellisen toiminnan monopolisoimutta megakorporaatiota ja idealistista ihmisoikeusneuvostoa.

Pelin alussa Uusi Mahdollisuus on saapunut vihdoinkin aurinkokuntaan, missä on havaittu maankaltainen planeetta. Suunnitelmana on perustaa sinne uusi, parempi yhteiskunta kuin se minkä alus jätti taakseen. Lähestymislennon aikana ehtii tapahtua kaikenlaista.

Pelissä pelataan kolme kierrosta, mistä jokaisen on tarkoitus kestää noin kymmenen minuuttia. Kunkin kierroksen alussa pelinjohtaja asettaa pöytään asioita, joita neuvoston tulee käsitellä. Heillä on lyhyt aika keskustella asiasta keskenään, minkä jälkeen hoidetaan pelimekaaniset vallankäytöt ja siirrytään eteenpäin. Lopussa katsotaan mitä siirtokunta-alukselle tapahtui.

Aloita selittämällä pelaajille mistä skenaariossa on kyse, sekä tekemällä hahmojako.

Löydät hahmot tämän tiedoston lopusta. Hahmot ovat unisex, tarjolla kaksi eri nimeä tai neutraali nimi.

Hahmovalintaa varten voit kertoa seuraavat lyhytkuvaukset:

Francis / Franchesca Xavier, aluksen komentaja, avaruusammattilaisten edustaja

Synergy Edison, Yhdistyneen Tiedekonglomeraatin CEO

Liao Sicong, Insinöörikillan pääsihteer

Purity Vanakar*, Maan Valon arkkipiispa

Charlie / Charlotta Möttönen*, YK:n ihmisoikeusneuvoston puheenjohtaja

Kun pelaajat ovat saaneet tutustua hahmoihinsa, pyydä heitä esittelemään hahmonsa lyhyesti. Jos pelaajia on alle viisi, jätä pois tähdellä merkitty hahmo/t. Siirry tämän jälkeen ensimmäiseen neuvoston kokoukseen.

KOLME KRIISIKOKOUSTA

Joka kierroksen aikana aseta pöytään kolme korttia, joista kaksi on KRIISEJÄ ja yksi TILANNE. TILANNE poistetaan kierroksen lopussa jos sitä ei ratkaista ennen sitä, mutta KRIISIT jäävät peliin kunnes ne on ratkaistu. Sekä KRIISIT että TILANTEET lisäävät tai vähentävät valtanoppia tietyiltä faktioilta, jos ne ovat pöydässä kierroksen päättyessä. Pelissä pelataan kolme kierrosta.

Löydät kriisi- ja tilannekortit sivuilta 4-6. Voit laittaa ne peliin haluamassasi järjestyksessä tai vaan arpoa 2+1 eri pinoista.

Ota huomioon että pöydällä olevien kriisikorttien vaikutukset tulevat tosiaan joka kierroksen lopussa, tapahtumakorttien vain kerran minkä jälkeen ne poistetaan pöydästä. Tätä kautta pöydälle kertyy vähitellen paljon ratkaisemattomia kriisejä, jos niitä ei pyritä aktiivisesti hoitamaan.

Mitä enemmän kriisejä on ratkaisematta, sitä huonommin aluksella menee.

Pelinjohtajan tehtävä on pelata tavallista aluksen väkeä, jotka tulevat neuvoston eteen vaatimaan ratkaisuja. Voit myös ketjuttaa kortteja narratiivisesti toisiinsa. Ehkä levottomuudet aiheutuvat vedenpuutteesta johtuvista konflikteista etc.

KAPTEENI voi valita yhden TILANTEEN tai KRIISIN jota neuvosto ei käsittele. Faktion johtaja millä on eniten valtanoppia kierroksen alkaessa on KAPTEENI. Jos usealla faktiolla on saman verran valtaa, kukin heittää kaikki noppansa ja suurimman tuloksen saava on kapteeni. Kapteeni kertoo, mikä korteista ei ansaitse neuvoston huomiota sekä miksi. Tällöin siihen ei voi käyttää valtanoppia. Kapteeni määrää myös järjestyksen missä faktiot käyttävät valtanoppia.

VALTANOPAT kuvaavat faktion rikkautta, poliittista vaikutusvaltaa ja mahtia aluksessa. **Joka kierroksen alussa kaikki faktiot saavat yhden valtanopan lisää.** VALTANOPAT ovat kuusisivuisia noppia. Ne säilyvät kunnes ne käytetään.

PELIMEKANIikka: neuvottelun jälkeen kukin neuvoston jäsen päättää miten käyttää valtanoppia kriisien ja tilanteiden ratkaisuun. Tämä kerrotaan ääneen ja nopat asetetaan kyseisen kortin kohdalle. Tämä kuluttaa nopat lopullisesti.

Kun ratkaisunopat on asetettu, muut faktiot voivat SABOTOIDA vielä ratkaisemista. Yksi sabotaasiin käytetty valtanoppa poistaa kaksi ratkaisuun tarkoitettua noppaa. Myös sabotaasi kuluttaa nopat lopullisesti.

Kannusta pelaajia luomaan yhteistä narratiivia kertomalla mitä heidän valtanoppiensa käyttö tarkoittaa samalla kun he asettavat ne. Kun valtanoppien asettely ja sabotaasit on tehty, heitetään nopat mitkä ovat kiinni kyseisissä korteissa. Jos yhdenkään nopan tulos on 5 tai 6, kriisi tai tilanne ratkaistaan. Jos noppia ei ole yhtään tai tulokset ovat muuta kuin 5 ja 6, kriisi jatkuu. Tilanteen kohdalla sen vaikutus iskee ja se poistetaan pöydästä. Tämän jälkeen alkaa seuraava kierros.

KRIISIT JA TAPAHTUMAT

VESIPULA (KRIISI)

Vedenpuhdistamolla on teknisiä ongelmia. Aluksella on pakko aloittaa laaja vesisäännöstely.



Hintapiikki: jos kriisiä ei ole ratkaistu kierroksen loppuessa, Yhdistynyt Tiedekonglomeraatti ja Insinööriilta saavat +2 valtanoppaa.

HUUME-EPIDEMIA (KRIISI)

Tylsistyneet matkustajat hakevat lohtua vaarallisista, kotikutoisista päihteistä.



Epätoivoisia tilanteita: jos kriisiä ei ole ratkaistu kierroksen loppuessa, Maan Valo ja YK:n ihmisoikeuskomissio saavat +2 valtanoppaa.

LEVOTTOMUUKSIA (KRIISI)

Matkustajat ovat alkaneet rettelöimään keskenään. Pikkurikokset rehottavat.



Kansa vaatii rauhaa: jos kriisiä ei ole ratkaistu kierroksen loppuessa, upseeristo ja ihmisoikeuskomissio saavat +2 valtanoppaa.

KRYOTANKKIONGELMA (KRIISI)

Kryotankit uhkaavat hajota ja väestöä täytyy alkaa herättämään etuajassa.



Ylikansoitus: jos kriisiä ei ratkaistu kierroksen loppuessa, Maan Valo ja Insinööriilta saavat +2 valtanoppaa.

KRIISIT JA TAPAHTUMAT

POLTTOAINEVARKAUS (KRIISI)

Uusi Mahdollisuus on kääntynyt ympäri loppujarrutusta varten. Tällöin miehistö tekee pelottavan havainnon – iso osa polttoainetangoista puuttuu!



Maailmanlopun tunnelmat: jos kriisiä ei ole ratkaistu kierroksen lopussa, Maan Valo ja upseeristo saavat +2 valtanoppia.

ADWAREA AI:SSA (KRIISI)

Aluksen perustehtäviä hoitava tekoäly on joutunut mainosohjelmien valtaamiksi.

BUY NOW

Lisää tekoälysäätelyä? :

jos kriisiä ei ole ratkaistu kierroksen loppuessa, Yhdistynyt tiedekonglomeraatti ja upseeristo saavat +2 valtanoppia.

AVOIN KIRJASTO (TILANNE)

Matkustajat ovat alkaneet jakaa valtavia määriä tieteellistä tietoa, ohittaen täysin maksumuurit ja siveysohjelmiston asettamat sensuurivaatimukset.



Ei maksumuureja, ei rajoituksia: jos tilanne on pöydässä kierroksen loppuessa, Yhdistynyt Tiedekonglomeraatti ja Maan Valo menettävät -2 valtanoppia.

JAETUT 3D-PRINTTERIT (TILANNE)

Kekseliäät miehistön jäsenet ovat kehittäneet pieniä 3D-printtereitä, joilla luoda tarpeellisia työkaluja ja varaosia ohi patenttien ja tuotantoketjujen.



Monopolit murtuvat: jos tilanne on pöydässä kierroksen loppuessa, upseeristo ja Insinöörikiilta menettävät -2 valtanoppia.

KRIISIT JA TAPAHTUMAT

PAIKALLISNEUVOSTO (TILANNE)

Matkustajat ovat alkaneet ratkoa keskinäisiä ongelmiaan omalla neuvottelumenettelyllä ilman esivaltaa.

**Mihin tuomareita ja pappeja tarvitaan:**

jos tilanne on pöydässä kierroksen loppuessa, upseeristo ja Maan Valo menettävät -2 valtanoppa.

TILANNE/KRIISI



Eivätkö valmiit inspaa? :

Keksi tämän kortin tilalle oma kriisi tai tilanne millä korvaat jonkun muista.

Aluksen sivuhahmoja pelinjohtajalle

Karen Williams, miehistön vartioupseerin äiti.
Voimakas hajuvesi, valtava kampa, pistävä katse.
”Äitinä olen huolissani siitä miten-”

Dakota Giovanni, paperinkuiva akateemikko.
Tweed-takki, rastat, jaarittelee.
”Kuten jo muinaset roomalaiset tiesivät-”

Jared Mattelson, syväjäästä herätetty influensseri.
Nopeet lasit, valittaa kaikesta, ledivalotakki.
”Ettekö te tiedä kuka minä olen! Ansaitseen parempaa!”

Storm Polanski, väsynyt perusduunari.
Haroo hiuksiaan, fatalistinen, haaveilee lomasta.
”Kolmoskannen duunarien edustajana on pakko sanoa-”

Will Tötterström, moraalipanikoiva vanhoillinen.
What Would Jesus Do -paita, kalju, heristää etusormea.
”Eikö kukaan teistä ajattele lapsia?!”

Jackal Strauss, utelias mekaanikko.
Juorukello, haluaa saavansa viinerin, mielitelee.
”Niin asiahan ei minulle kuulu, mutta...”

John Morrison, IT-puolen perusäiä.
Ihan zen, olettaa pomojen olevan idiootteja.
”Njet problem, normal katastrof, onneksi kahvia riittää.”

Käytä sivuhahmoja elävöittämään tapahtumia ja tuomaan kriisejä/tilanteita neuvoston tietoon. Keksi vapaasti lisää itse jos haluat.

Pelin päätös

Kun olet peluuttanut kolme kriisikierrosta on aika siirtyä pelin narratiiviseen lopetukseen. Tätä varten katso montako KRIISIÄ pöydässä on yhä jäljellä.

Katso myös mikä faktio on mahtavin eli millä faktiolla on eniten valtanoppia. Tämä faktio on johdossa kun kolonisaatio aloitetaan.

Tämän perusteella tulee seuraava narratiivi:

- 0 Kriisiä Ihmiskunta saa uuden hienon alun
- 1-2 Kriisiä Kolonisaatiossa onnistuu osittain
- 3-4 Kriisiä Vain kourallinen ihmisiä jää eloon
- 5-6 Kriisiä Katastrofi, kaikki kuolevat

Pyydä jokaista pelaaja kertomaan lyhyesti miten heidän faktionsa osallistuvat kolonisaatiohankkeeseen, joka saa yllä kerrotunlaisen lopun.

Francis / Fransesca Xavier, aluksen komentaja, avaruusammattilaisten edustaja

Matka on ollut pitkä ja raskas, mutta siitä on selvitty miltei kokonaan päättäväisen johtajuutesi ansiosta. Ihmiskunta tarvitsee lempeän mutta lujan käden peräsimeen maailman myrskyissä. Onneksi aiot tarjota sen myös jatkossa.

Valtanopat: Kolme (aloitat kapteenina)

Valitse kaksi luonteenpiirrettä:

Setä/tätiselittäjä Besserwisser Lipevä Militaristi

Salainen agenda: Aiot pysyä vallassa myös kun siirtokunta perustetaan, sitä varten on tärkeää että sinulla on eniten valtaa kun saavutte perille.

MEKANIikka

KAPTEENI voi valita yhden TILANTEEN tai KRIISIN jota neuvosto ei käsittele kierroksen aikana. Hahmo jolla on eniten valtaa neuvostoistunnon alussa on kapteeni.

Neuvottelun jälkeen kukin neuvoston jäsen päättää miten hän käyttää valtanoppia kriisien ja tilanteiden ratkaisuun. Tämä kerrotaan ääneen ja nopat asetetaan kyseisen kortin kohdalle. Kapteeni päättää järjestyksen missä faktiot toimivat.

Kun nopat on asetettu, muut faktiot voivat SABOTOIDA vielä ratkaisemista. Yksi sabotaasiin käytetty valtanoppa poistaa kaksi ratkaisuun tarkoitettua noppaa.

Kun kaikki valtanoppien siirtelyt on tehty, heitetään niitä noppia mitkä ovat kiinni kyseisissä korteissa. Jos yksikään noppa antaa tulokseksi 5 tai 6, kriisi tai tilanne ratkeaa.

Synergy Edison, Yhdistyneen Tiedekonglomeraatin CEO

On niin vaikea olla poikkeuksellisen älykäs, karismaattinen ja luova nero. Tavalliset ihmiset eivät kykene ymmärtämään erityislaatuista paremmuuttasi, koska ylität täysin heidän käsityskykynsä. Onhan se totta että äidiltäsi perimät miljardit järjestivät paikan konglomeraatin pääjohtajana, mutta olisit pärjännyt kyllä ilmankin. On niin vaikeaa olla rikas!

Valtanopat: Kaksi

Valitse kaksi luonteenpiirrettä:

Valittaja Kehuskeleva Herkästi loukkaantuva Jargonijaarittelija

Salainen agenda: Narsismi. Olet nero, mutta kukaan ei tajua sitä! Kaikkien muiden edustajien tulee myöntää että olet heitä älykkäämpi!

MEKANIikka

KAPTEENI voi valita yhden TILANTEEN tai KRIISIN jota neuvosto ei käsittele kierroksen aikana. Tällöin sen suhteen ei voi tehdä mitään. Hahmo jolla on eniten valtaa neuvostoistunnon alussa on kapteeni.

Neuvottelun jälkeen kukin neuvoston jäsen päättää miten hän käyttää valtanoppia kriisien ja tilanteiden ratkaisuun. Tämä kerrotaan ääneen ja nopat asetetaan kyseisen kortin kohdalle. Kapteeni päättää järjestyksen missä faktiot toimivat.

Kun nopat on asetettu, muut faktiot voivat SABOTOIDA vielä ratkaisemista. Yksi sabotaasiin käytetty valtanoppa poistaa kaksi ratkaisuun tarkoitettua noppaa.

Kun kaikki valtanoppien siirtelyt on tehty, heitetään niitä noppia mitkä ovat kiinni kyseisissä korteissa. Jos yksikään noppa antaa tulokseksi 5 tai 6, kriisi tai tilanne ratkeaa.

Liao Sicong, Insinöörikillan pääsihteeri

Uskot vakaasti teknokratian ja numeroiden voimaan. Kaiken voi laskea ja kaiken voi optimoida. Sen takia sinua kismittää valtavasti ihmisten tyhmyys ja tunneperäisyys, sekä miten korkeille paikoille voi päätyä vaikka millaista fanaatikkoa. Jos vain asioita arvioitaisiin viileästi ilman esteitä kuten patenteja, kaiken voisi hoitaa.

Valtanopat: Kaksi

Valitse kaksi luonteenpiirrettä:

Elitisti

Kärsivä

Kostonhimoinen

Tunteeton

Salainen agenda: Haluat ajaa Yhdistyneen Tiedekonglomeraatin TAI Maan Valon vaikeuksiin ja romahduttaa sen vallan. (Valitse)

MEKANIikka

KAPTEENI voi valita yhden TILANTEEN tai KRIISIN jota neuvosto ei käsittele kierroksen aikana. Tällöin sen suhteen ei voi tehdä mitään. Hahmo jolla on eniten valtaa neuvostoistunnon alussa on kapteeni.

Neuvottelun jälkeen kukin neuvoston jäsen päättää miten hän käyttää valtanoppia kriisien ja tilanteiden ratkaisuun. Tämä kerrotaan ääneen ja nopat asetetaan kyseisen kortin kohdalle. Kapteeni päättää järjestyksen missä faktiot toimivat.

Kun nopat on asetettu, muut faktiot voivat SABOTOIDA vielä ratkaisemista. Yksi sabotaasiin käytetty valtanoppa poistaa kaksi ratkaisuun tarkoitettua noppaa.

Kun kaikki valtanoppien siirtelyt on tehty, heitetään niitä noppia mitkä ovat kiinni kyseisissä korteissa. Jos yksikään noppa antaa tulokseksi 5 tai 6, kriisi tai tilanne ratkeaa.

Purity Vanakar, Maan Valon arkkipiispa

Pitkä matka on antanut aikaa ja tilaisuuden ymmärtää, että Vanha Maa joutui ongelmiin koska sieltä puuttui visionaarinen johtaja. Ihmisten annettiin olla anarkian vallassa, halujensa ja viettiensä vallassa, sekä luullen että he ovat viisaampia kuin taivaallinen tahto. Olet ymmärtänyt että jotta ihmiskunta voi pelastua, se tarvitsee hellän mutta vakaan käden johtamaan.

Valtanopat: Kaksi

Valitse kaksi luonteenpiirrettä:

Hurskastelija Tiedevastainen Empaattinen Vallanhimoinen

Salainen agenda: aiot kaapata vallan ja tehdä siirtokunnasta teokratian. Tämä onnistuu jos sinulla on eniten valtaa perillä.

MEKANIikka

KAPTEENI voi valita yhden TILANTEEN tai KRIISIN jota neuvosto ei käsittele kierroksen aikana. Tällöin sen suhteen ei voi tehdä mitään. Hahmo jolla on eniten valtaa neuvostoistunnon alussa on kapteeni.

Neuvottelun jälkeen kukin neuvoston jäsen päättää miten hän käyttää valtanoppia kriisien ja tilanteiden ratkaisuun. Tämä kerrotaan ääneen ja nopat asetetaan kyseisen kortin kohdalle. Kapteeni päättää järjestyksen missä faktiot toimivat.

Kun nopat on asetettu, muut faktiot voivat SABOTOIDA vielä ratkaisemista. Yksi sabotaasiin käytetty valtanoppa poistaa kaksi ratkaisuun tarkoitettua noppaa.

Kun kaikki valtanoppien siirtelyt on tehty, heitetään niitä noppia mitkä ovat kiinni kyseisissä korteissa. Jos yksikään noppa antaa tulokseksi 5 tai 6, kriisi tai tilanne ratkeaa.

Charlie / Charlotta Möttönen, YK:n ihmisoikeusneuvoston puheenjohtaja

Vanhassa Maassa tehtiin paljon virheitä, mutta se tarkoittaa että nyt on mahdollisuus oppia niistä. Olet luottavainen että neuvosto pystyy ratkaisemaan kaikki ilmenevät ongelmat ja rakentamaan reilun, kunnollisen uuden kodin kaikille!

Valtanopat: Yksi

Valitse kaksi luonteenpiirrettä:

Peruspositiivinen Kärsivällinen Utelias Kannustava

Salainen agenda: olet juuri miltä näyttää, haluat vaan että ihmiset olisivat mukavia toisilleen ja asiat hyvin.

MEKANIikka

KAPTEENI voi valita yhden TILANTEEN tai KRIISIN jota neuvosto ei käsittele kierroksen aikana. Tällöin sen suhteen ei voi tehdä mitään. Hahmo jolla on eniten valtaa neuvostoistunnon alussa on kapteeni.

Neuvottelun jälkeen kukin neuvoston jäsen päättää miten hän käyttää valtanoppia kriisien ja tilanteiden ratkaisuun. Tämä kerrotaan ääneen ja nopat asetetaan kyseisen kortin kohdalle. Kapteeni päättää järjestyksen missä faktiot toimivat.

Kun nopat on asetettu, muut faktiot voivat SABOTOIDA vielä ratkaisemista. Yksi sabotaasiin käytetty valtanoppa poistaa kaksi ratkaisuun tarkoitettua noppaa.

Kun kaikki valtanoppien siirtelyt on tehty, heitetään niitä noppia mitkä ovat kiinni kyseisissä korteissa. Jos yksikään noppa antaa tulokseksi 5 tai 6, kriisi tai tilanne ratkeaa.