

Ahdas vuosi

Eräänä aamuna Silmu heräsi norsu harteillaan. Sellaisen taakan alla teki mieli jäädä sänkyyn nukkumaan, mutta jotenkin Silmu kuitenkin pääsi jaloilleen. Eihän sitä nyt heti voi luovuttaa.

Jep, tämä peli käsittelee masennusta. Lähesty harkiten.

Pelitarvikkeet:

- Työlistat (s. 4-5) tulostettuna kaksipuolisena
- Kirjoitusvälineet
- Noppia: yksi musta n4-noppa ja useita erivärisiä n8-noppia

Hahmonluonti

Yksi osallistujista pelaa norsua harteillaan kantavaa Silmua ja muut hänen lähipiiriinsä kuuluvia ihmisiä. Jos kukaan muu ei halua pelata Silmua, ottaa pelinjohtaja hänet hahmokseen.

Silmu

- Anna norsulle nimi: Häpeä, Syyllisyys, Pelko, Ahdistus tai Menetyks
- Kerro tai älä kerro toisille pelaajille, mitä norsu kuiskailisi Silmun korviin, jos se osaisi puhua suomea
- Silmäile Silmun työlistoja, jotta voit päätellä millainen henkilö hän on

Silmun lähipiiri eli muut hahmot

- Valitse, kuka hahmo on suhteessa Silmuun:
 - Veli / sisko
 - Serkku
 - Lapsuudenystävä
 - Opiskelukaveri
 - Pelikaveri
- Hahmon etunimi on sama kuin pelaajan etunimi
- Päätä, mikä on hahmosi lempiväri
- Päätä, tietääkö hahmosi pelin alussa, että Silmun hartioilla istuu norsu

Jos pelaajalle löytyy hänen hahmonsensa lempiväriä vastaava n8-noppa, niin hienoa. Silmun pelaaja tarvitsee mustan n4-nopan.

Pelin rakenne

Pelissä pelataan neljä vuodenaikaa, joihin kuhunkin liittyy omat haasteensa. Näiden lisäksi pelataan juhannuksenviettoa ja pikkujoulut, joissa hahmot jutustelevat keskenään.

<p style="text-align: center;">Sääntöyhteenveto pelaamisen aikana käytettäväksi (ks. tarkempi selitys seuraavalta sivulta)</p> <p>Vuodenajat:</p> <ul style="list-style-type: none">• Silmu valitsee, mitä yrittää tehdä• noppatulos \geq vaikeusaste = onnistuu, muutoin jää kesken (jos 1, mahdollisesti lisäongelmia)• muut hahmot voivat hoitaa Silmun asioita (heittävät omalla nopallaan) TAI tukea häntä (antaa yhden uusintaheiton)• tehtävälustoille voi kirjata uusia asioita pelin aikana, PJ päättää vaikeusasteen <p>Juhannus & pikkujoulut:</p> <ul style="list-style-type: none">• hahmot jutustelevat keskenään• kohtausta pelataan 10 minuuttia
--

Vuodenaikojen säännöt

Silmun työlistoista käy ilmi, mitä hän haluaisi saada aikaan kyseisen vuodenajan aikana. Silmun voimavarat eivät riitä kuin 1-2 asian hoitamiseen, joten kannattaa miettiä, mikä on panostamisen arvoista. Lisäksi kukin Silmun lähipiirin hahmoista voi yrittää hoitaa yhden Silmun tehtävistä.

Kuhunkin listattuun asiaan liittyy vaikeusaste. Jotta hahmo saisi asian hoidettua, hahmon pelaajan on heitettävä nopalla sama tai suurempi luku. Silmun pelaaja heittää nelisivuista noppaa (n4). Muilla hahmoilla ei ole norsua taakkanaan, joten heidän pelaajansa heittävät kahdeksansivuista noppaa (n8).

Silmun lähipiiriin kuuluvat hahmot voivat halutessaan hoitaa hänen asioitaan em. sääntöjen mukaisesti. Vaihtoehtoisesti he voivat antaa henkistä tukea, jolloin Silmun pelaaja voi heittää noppaansa toisen kerran joko uusintaheittona tai jonkin toisen asian hoitamiseksi. Silmun pelaaja voi heittää noppaa vain yhden ylimääräisen kerran riippumatta siitä, kuinka monta tukijaa Silmulla on. Hoitaessaan Silmun asioita muut hahmot voivat ohittaa hänen omat pyyntönsä, mutta tukeminen onnistuu vain, jos Silmu suostuu ottamaan avun vastaan.

Jos nopan silmäluku on 1, pelinjohtaja päättää, menevätkö asiat kunnolla pieleen eli seuraako epäonnistumisesta joitakin ylimääräisiä ongelmia. Jos nopan silmäluku on enemmän kuin 1 mutta silti alle vaikeusasteen, asioiden hoitaminen jää syystä tai toisesta keskeneräisiksi.

Listoja voi vapaasti täydentää Silmun pelaajan oman näkemyksen ja pelin aiempien tapahtumien perusteella. Jos listalle lisätään pelin aikana uusia asioita, pelinjohtaja määrittää näille sopivan vaikeusasteen.

Juhannuksen ja pikkujoulujen säännöt

Silmu kokoontuu lähipiirinsä kanssa viettämään perisuomalaisia juhlia. Niissä hahmot voivat vapaasti jutella keskenään. Nämä kohtaukset pelataan vapaan roolipelaamisen mukaisesti eli ilman mekaniikkoja.

Pelinjohtaja päättää tällaisen kohtauksen, kun sitä on pelattu 10 minuuttia.

Norsu on painava

Norsu on saattanut istua Silmun harteille jo aiemmin eikä vasta edellisvuoden lopulla. Ainakaan se ei lähde siitä pois tämän vuoden aikana. Norsu on pitkäikäinen istuskelija ja Silmun pitää vain selvittää sen asian kanssa.

Jos et ole aiemmin pelannut tällaisia pelejä

Pelin säännöt ovat yksinkertaiset, koska kiinnostava sisältö syntyy pelatessa. Säännöt ovat vain runko, jonka varaan varsinainen konkreettinen peli rakentuu. Peli ei ole nopanheitossa vaan siinä, mitä ne nopanheitot merkitsevät.

On olennaista ymmärtää, että Silmun lähipiiriin ei ole pakko puuttua hänen elämäänsä. Toisaalta Silmu ei liioin voi estää heitä tekemästä interventioita. Se, mitä tämä tarkoittaa hahmojen välisten suhteiden osalta, käy ilmi pelin aikana.

Pelinjohtajan ensimmäinen tehtävä on pitää peli elävänä. Usein siinä auttaa pelisisältöön keskittyminen, jolloin pelinjohtajan kannattaa esittää pelaajille tarkentavia kysymyksiä.

(Esimerkiksi: Minkälainen tyyppi hahmosi on? Miten hahmosi yrittää hoitaa tämän asian? Mistä johtuu, että tämä asia on näin vaikeaa Silmulle? Miksi hahmosi epäonnistui?)

Pelinjohtajan toinen tehtävä on huolehtia, että peli pysyy aikataulussa. Etenkään isomalla peliporukalla vuodenaikojen työlistojen käsittelyjä ei kannata pelata varsinaisina kohtauksina. Eteenpäin kannattaa siirtyä heti, kun pelaaja on lyhyesti kuvannut hahmonsa suhtautumista Silmuun ja päättänyt aikooko puuttua hänen elämäänsä pelimekaniikan keinoin.

Jos näyttää siltä, että peli menee tunteisiin, pitäkää pelin päättymisen jälkeen lyhyt purkukeskustelu. Antakaa jokaisen osallistujan vuorollaan kertoa, miltä hänestä nyt tuntuu. Kuunnelkaa sitä joka puhuu älkääkä olko tylyjä toisillenne.

Mistä tässä pelissä on kysymys?

- Miten hahmot suhtautuvat toisiinsa?
- Mihin asioihin Silmu koittaa panostaa?
- Antaako Silmu lähipiirinsä puuttua elämäänsä? Puuttuvatko muut hahmot siihen vastoin Silmun tahtoa?
- Mitä juhannuksena ja pikkujoulussa puhutaan ja mistä ei puhuta?

Silmun työlistat

Talven työlista

ASIA	VAIKEUSASTE		PELAAJAN KIRJOITTAMIA MUITA ASIOITA
Opintojen edistäminen	3		
Overwatchin pelaaminen	2		
Vanhempien luona käyminen	3		
Paremmen vuokrakämpän etsiminen	4		
Rahan säästäminen kesää varten	2		
Novellikokoelman saattaminen julkaisukuntoon	5		

Käännä kevään työlistaan

----- Taita tästä -----

Kevään työlista

ASIA	VAIKEUSASTE		PELAAJAN KIRJOITTAMIA MUITA ASIOITA
Opintojen edistäminen	3		
Parisuhteen hoitaminen	4		
Kevätsiivouksen tekeminen	2		
Kesätyöpaikan hankkiminen	3		
Kesäkuuntoon treenaaminen	2		
Kesän harrastustapahtumaan valmistautuminen	3		

Pelatkaa juhannuksenviettoa mökillä:

Aurinko paistaa, sauna on lämpimänä, oluet kylmässä, joutsenpari ui järvenselällä

10 minuutin pelaamisen jälkeen

käännä kesän työlistaan

Kesän työlista

ASIA	VAIKEUSASTE		PELAAJAN KIRJOITTAMIA MUITA ASIOITA
Kavereiden tapaaminen	2		
Kesätyön hoitaminen kunnialla	3		
Harrastustapahtumaan osallistuminen	2		
Mökillä lomaileminen	2		
Isän auttaminen autoasioissa	4		
Syksyn opintojen suunnitteleminen	2		

Käännä syksyn työlistaan

----- Taita tästä -----

Syksyn työlista

ASIA	VAIKEUSASTE		PELAAJAN KIRJOITTAMIA MUITA ASIOITA
Opintojen edistäminen	3		
Joululahjojen hankkiminen	2		
Minecraftin pelaaminen	2		
Parisuhteen päättämisen estäminen	5		
Joulusiivouksen tekeminen	2		
Osa-aikatöiden tekeminen	4		

Pelatkaa pikkujoulujen viettoa baarissa:

Joululaulut soi, glögiä on tarjolla, mistelinoksa on ripustettu, ulkona sataa lunta

10 minuutin pelaamisen jälkeen

pelejä on päättyneet