



2000 kilometriä

Kuvat: Christiane Herrmann (Wikimedia Commons),
Annalise Batista (Pixabay),
NordNordWest (Wikimedia Commons)

Teksti: Sami Koponen
Tracon Hitpoint 2019

2000 kilometriä on roolipeli joutsenten syysmuutosta. Matkareitti kulkee pesimäalueelta Pohjois-Suomesta talvehtimisalueelle Tanskaan. Peli keskittyy joutsenten muuttomatkan tapahtumiin.

Pelin linnut ovat laulujoutsenia. Peliryhmä voi keskenään sopia, miten paljon pelissä halutaan huomioida oikeaa lintutietämystä. Netistä löytyy paljon kuvia ja ääniä, joita voi halutessaan käyttää pelipöydässä.

Pelin valmistelu

Kukin pelaaja valitsee itselleen parvesta joutsenen pelattavaksi. Jos valintajärjestyksestä tulee epäselvyyttä, nuorin valitsee ensin. Parven linnuista on annettu valmiiksi ulkoinen tuntomerkki.

Seuraavaksi pelaaja valitsee joutsenelleen yhden piirteen, joka kirjoitetaan joutsenen kohdalle auramuodostelman sisäpuolelle. Jos valintajärjestyksestä tulee epäselvyyttä, nuorin valitsee ensin. Piirteet ovat kokemuksia ja suhteita. Suhteita valittaessa valitaan myös sen toinen osapuoli ja kysytään hänen suostumustaan.

Pelin kulku

Ennen matkan seuraavaa etappia pelaajat valitsevat joukostaan yhden joutsenen auran vetäjäksi. Muut pelaajat asettavat kätensä vetäjälintua pelaavan pelaajan harteille ja sanovat "minä luotan sinuun".

Vetäjälinnun pelaaja valitsee parven seuraavan määränpään kartalta. Hän kuvailee lyhyesti miltä se paikka näyttää (kuulostaa, tuoksuu jne.) lentävän linnun näkökulmasta. Jos kuvaileminen on hankalaa, pelinjohtaja voi esittää kysymyksiä.

Pelinjohtaja keksii levähdyspaikassa olevan haasteen pelaajan kuvailun perusteella. Jos keksiminen on hankalaa, pelinjohtaja voi käyttää valmiita haasteideoita. Pelinjohtaja päättää, kuka joutsenista joutuu vastamaan haasteeseen. Joskus on järkevää antaa pelaajien valita, kuka linnuista asettuu koitokseen.

Kun haaste on käsitelty, parvi voi jatkaa matkaansa. Pelin aikana parvi joutuu tekemään kolme välilaskua ja kohtaamaan yhtä monta haastetta. Jos parvi selviytyy näistä, linnut saapuvat viimein perille talvehtimisalueelleen Tanskaan.

Huomioita pelin kulusta

Pelaajien kannattaa sopia keskenään auran vetäjästä ennen kuin he rupeavat asettamaan käsiään toisten hartioille. Joku ei ehkä halua pelata vetäjälintua tai pelaajilla voi olla keskinäistä erimielisyyttä siitä, kuka johtaa parvea seuraavalla lentomatalla.

Sama lintu ei voi toimia auran vetäjänä kahta kertaa peräkkäin. Jos haavoittunut lintu joutuu toimimaan vetäjänä, se todennäköisesti kuolee rasituksesta.

Pelin säännöt tarjoavat selkeän rakenteen, jonka on tarkoitus tukea pelaamista mutta ei estää luovuutta. Pelatessa voi tehdä toisin kuin ohjeissa sanotaan tai keskittyä joutsenten pelaamiseen enemmän. Halutessaan pelaajat voivat käsitellä sitä, miten lentomatka sujuu tai mitä joutsenet tekevät lepopaikalla. Tällaiset ratkaisut riippuvat peliporukan mieltymyksistä ja käytettävissä olevasta peliajasta.

Haasteiden ratkaiseminen

Joutsenten levähdyspaikalla kohtaamat haasteet voi käsitellä vapaamuotoisesti: pelinjohtaja kuvaa haasteen aiheuttaman tilanteen, pelaaja kertoo mitä hänen lintunsa tekee ja pelinjohtaja vastaa, riittääkö se haasteen ratkaisemiseen menestyksellisesti. Jos ei, haastettu lintu haavoittuu tai uupuu muutoin, mikä nyt käsillä olevaan tilanteeseen paremmin sopii. Parvi selviytyy riippumatta haasteen tuloksesta. Kyse on vain siitä, miten parven yksittäiselle jäsenelle tilanteessa käy.

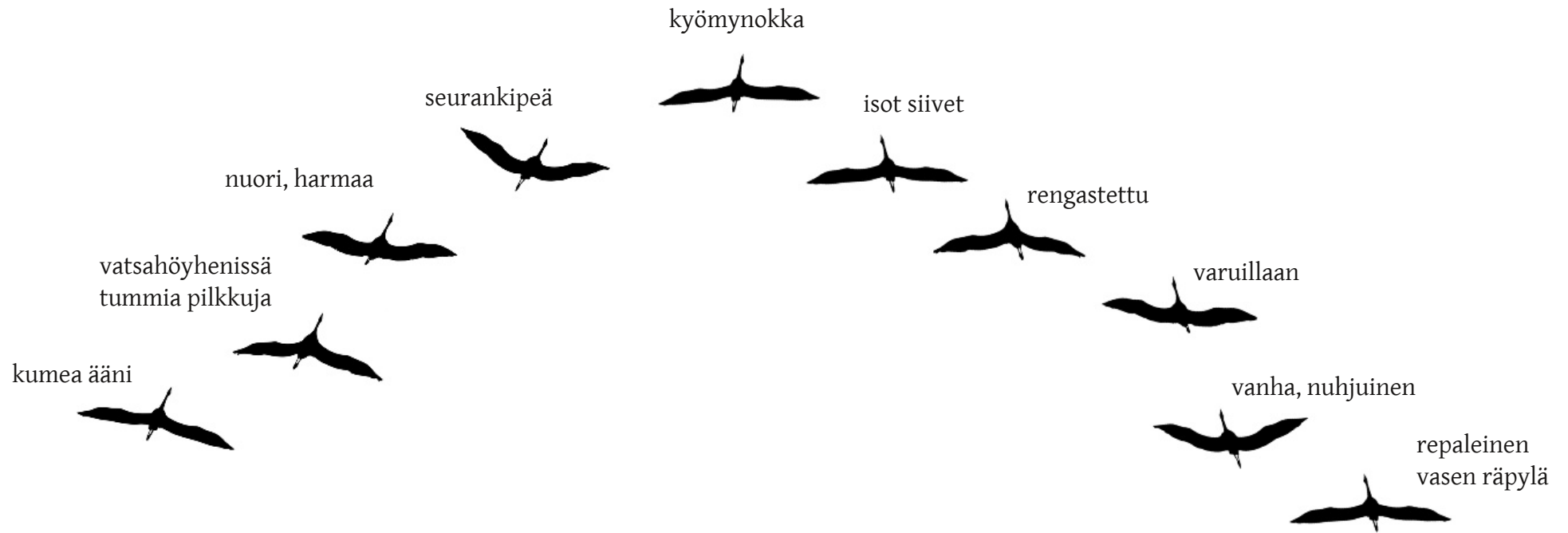
Joutsen voi haavoittua vain kerran. Jos aiemmin haavoittunut lintu haavoittuu uudelleen, lintu kuolee. Joskus haaste voi olla niin vaarallinen, että epäonnistuminen tarkoittaa joutsenen välitöntä kuolemaa, vaikka kyseessä ei olisikaan haavoittunut lintu.

Haasteiden ratkaisemisen voi tehdä myös pelimekaniikan avulla. Tällöin pelinjohtaja määrittää pelaajan kuvauksen perusteella, onko tilanteessa etu joutsenella vai haasteella. Pelaajalle on hyvä antaa puheenvuoro, jos hän haluaa perustella, miksi edun pitäisi olla joutsenella. Tämän jälkeen asia ratkaistaan kivi-paperi-sakset -pelillä pelaajan ja pelinjohtajan välillä. Tasapelin voittaa se, jolla on etu puolellaan.

Kun haasteen tulos on selvillä, voi joku toinen pelaaja ilmoittaa hänen joutsenensa uhrautuvan toisen puolesta. Tällöin uhrautuja kärsii sen kohdalon, joka haasteessa epäonnistunut olisi kohdannut. Jos haavoittunut lintu häviää haasteen, jonkun pelaajan lintu kuolee siis väistämättä.

Jos pelaajan joutsen kuolee, voi hän valita parven jäljellä olevista linnuista itselleen uuden linnun pelattavaksi. Uudelle linnulle valitaan piirre samoin kuin pelin alussakin.

Parvi



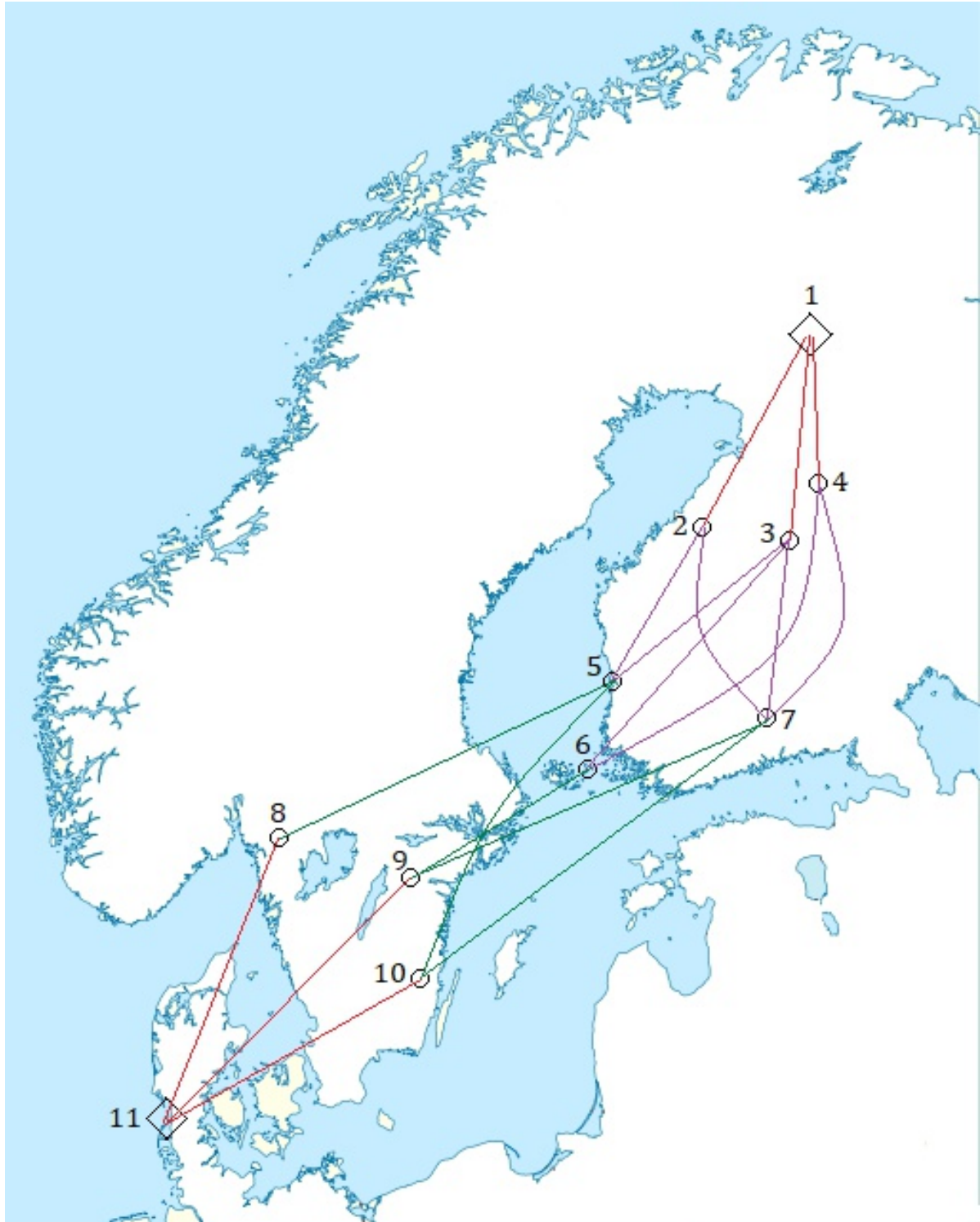
Valittavat piirteet:

Ajoi ahman tiehensä	Menetti kaikki munansa
Emo (*vastapari)	Nielaissut muoviroskan
Poikanen (*vastapari)	Nähnyt kissan
Ensimmäinen muuttomatka	Partneri (*vastapari)
Hyvä uimari	Partneri (*vastapari)
Kiinnostunut kuunsilloista	Syönyt jäätelöä
Konkarimuuttaja	Taitava pesänrakentaja
Lentänyt lumimyrskyssä	Vietti talven Suomessa

Levähdyspaikalle saapuminen:

- 1) Auran vetäjä kuvailee alueen.
- 2) Pelinjohtaja keksii sopivan haasteen.
- 3) Pelinjohtaja valitsee, kuka vastaa haasteeseen.
- 4) Pelinjohtaja päättää, kenellä on etu puolellaan.
- 5) Haaste ratkaistaan kivi-sakset-paperi -pelillä:
--- Jos pelaaja voittaa, joutsen selviää haasteesta
--- Jos pelinjohtaja voittaa, joutsen haavoittuu
- 6) Toinen joutsen voi uhrautua häviäjän puolesta.

Muuttoreittikartta



Reitit:

1) Pesimialue mäntyvaltaisella suolla.

Jatkoreitit 2, 3, 4.

2) Vanha metsittynyt jalkapallokenttä.

Jatkoreitit 5, 7.

3) Kurkien suosima suo. Jatkoreitit 5, 6, 7.

4) Rehevä pikkujärvi. Jatkoreitit 6, 7.

5) Pitkä silta, osin kannaksella. Jatkoreitit 8, 10.

6) Kallioinen saari. Jatkoreitit 9.

7) Ohrapelto, josta sato on korjattu.

Jatkoreitit 9, 10.

8) Vanha maatila. Jatkoreitti 11.

9) Kaupunkialueen puisto lampineen.

Jatkoreitti 11.

10) Joen rantatörmä. Jatkoreitti 11.

11) Talvehtimialue Vattimeren luonnon-
suojelualueella.

Pelinjohtajan avuksi: kysymykset

Jos auraa vetävä pelaaja ei näytä keksivän hyvää kuvausta parven kohteena olevasta levähdyspaikasta, voit auttaa häntä kysymyksillä:

- Millainen säätila on?
- Millaista kasvillisuutta alueella on?
- Onko siellä korkeita tai matalia kohtia?
- Onko alueella mitään rakennelmia?
- Mitä ääniä siellä kuuluu?
- Näkyykö siellä mitään liikettä?
- Mikä kohta alueesta on katveessa ilmasta katsottuna?

Kysymyksiä voi helpottaa tarjoamalla valmiita vaihtoehtoja: "Kasvaako alueella korkeita puita vai matalia pensaita?"

Pelinjohtajan avuksi: haasteet

Jos pelinjohtaja ei saa inspiraatiota haasteen keksimiseen pelaajan aluekuvauksesta, voi hän etsiä lisäapua tästä idealistasta:

- Ansa: Vaarallista romua (piikkilankaa, muovipussi, lasinsirpaleita)? Sähkölinjat? Lasten virittämä?
- Ruoka: Kasviravintoa on odotettua vähemmän? Sen kerääminen (siemenet, mustikat, hyönteiset, nilviäiset) on hankalaa? Myrkyllisiä kasveja?
- Kylmyys: Talvi yllättää etuajassa? Ravinto on jään ja lumen peitossa? Suojaisaa paikkaa on vaikea löytää?
- Viholliset: Nälän epätoivoiseksi saama kettu? Talviunilta herännyt mäyrä? Ravinnosta taisteleva kyhmyjoutsen? Innokas koira? Metsästäjä?
- Eksyminen: Eksyykö pelaajan joutsen vai muu parven jäsen? Millaiseen hankalaan paikkaan joutsen voisi jäädä kiinni?
- Uupumus: Onko matkanteko ollut raskasta? Mistä löytyy lepopaikka? Onko alue vaikeakulkuista? Muuttuko sää ankaraksi? Vaivaako haavoittuminen aiemman haasteen epäonnistumisen seurauksena?