

Skitsofrenia

säännöt

VERSIO 1.3

Olli Etuaho & Lauri Oikari
2004

Testipelistä lainattua:

“Nuori mies vaaleanpunaisessa teekkarihaalarissa astui sisälle Abdul's Kebab -ravintolaan ja löi kadulta löytämänsä pullon rikki liikkeen tiskiini. 'Päivää', hän sanoi rauhallisella äänellä, 'haluaisin rullakebabin tuplalihalla.' 'Tämä on ryöstö!' hän lisäsi huutaen. Abdul seisoj jykevänä tiskin takana ja uhkasi soittaa poliisille. Tästä teekkari vasta suivaantuikin ja löi pullon loppuosan rikki niin, että lasinsirut lensivät hänen käsilleen. Hän yritti vielä repiä kassakonetta mukaansa, ennen kuin kääntyi ympäri ja juoksi haastattelemaan lenkkeilijää.”

Peli lyhyesti:

Skitsofrenia on roolipeli, jossa pelaajat ohjaavat jakomielitautista ihmistä ja yrittävät saavuttaa tavoitteita. Pelaajilta vaaditaan sosiaalisuutta ja luovuutta. Erityisesti luovuutta, sillä tässä pelissä todella huomaa, kuinka tavanomaista elämää sitä onkaan tullut elettyä.

1. Pelitarvikkeet

Peliin tarvitaan:

- Vähintään 3 pelaajaa sekä vähintään 1 pelinjohtaja (PJ). Optimaalinen peliporukka koostuu 4-6 pelaajasta ja 2 PJ:stä.
- Noin 40 kappaletta Skitsofrenia-kortteja tai tavallinen 52 kortin korttipakka.
- Noppia. Suosittelemme tavallisia 20-sivuisia.
- Yhdet muistiinpanovälineet PJ:lle. Huonomuistiset pelaajat voivat halutessaan ottaa mukaan omansa.

2. Pelin valmistelu

1. PJ:t kehittävät pelihahmolle alkuasetelman, joka sisältää tärkeimmät tiedot hänen elämäntilanteestaan.
2. PJ:t kehittävät jokaiselle pelaajalle persoonallisuuden. Jokaiselle persoonallisuudelle tulee asettaa sen tavoite pelissä sekä sille ominainen luonteenpiirre. Jos et halua tehdä peliä itse, valmiita pelejä löytyy skitsofrenian Internet-sivuilta: <http://s.hectigo.net/>
3. Pelikortit sekoitetaan ja jätetään pinkkaan kuvapuoli alaspäin.
4. PJ:t kertovat pelaajille pelihahmon tilanteen ja vastaavat tarvittaessa pelaajien kysymyksiin. Pelaajat saavat päättää pelihahmon nimen.
5. Jokaiselle pelaajalle annetaan yksi persoonallisuus. Persoonallisuus tulisi pitää kokonaisuudessaan salassa muilta pelaajilta. PJ:t merkitsevät ylös kunkin pelaajan persoonallisuuden. Pelaajille voidaan myös jakaa muutama pelikortti pelin alkupuolen nopeuttamiseksi.
6. Puheenvuoro arvotaan nopilla jollekin pelaajalle. Suurimman silmäluvun saanut voittaa.

3. Pelin kulku

Peli kestää viidestä minuutista useisiin päiviin riippuen pelinjohtajista ja pelaajista. Tavallisimmin pelit kestävät pari-kolme tuntia.

3.1. Pelin idea

Peli on roolipeli, jossa vähintään 3 pelaajaa ohjaavat jakomielitautista ihmistä arkipäivän sattumuksissa. Pelaajien ensisijainen tavoite on pitää pelihahmo hengissä. Peli toimii seuraavalla tavalla:

- Pelaajat neuvottelevat keskenään, mitä he haluavat tehdä pelihahmolla. Huutamista kannattaa yrittää välttää, vaikka tämä saattaakin käydä jossain vaiheessa mahdottomaksi.
- Pelihahmo alkaa toimia, kun pelaajat saavat aikaan enemmistö päätöksen PJ:n johdolla. Enemmistö päätöksellä ohjataan kaikkia pelihahmon toimintoja puhumista lukuunottamatta.
- Vain puheenvuoron omaava pelaaja saa käyttää pelihahmon verbaalisia ominaisuuksia.
- Puheenvuoro kestää yhden keskustelun ajan. Sen jälkeen se siirtyy myötöpäivään seuraavalle pelaajalle. On täysin PJ:den päätettävissä, mikä lasketaan yhdeksi keskusteluksi.
- Noppia käytetään, jos pitää ratkaista, miten hyvä säkä pelaajalla on. Esimerkki: Pelihahmo tippuu rappusia alas. Miten pahasti hänelle käy? Joku pelaaja ja PJ heittävät molemmat noppia, ja noppien silmälukujen erotus ratkaisee. Jos silmäluvut ovat samat, noppia voidaan heittää uudestaan. Pelin idea ei kuitenkaan ole noppien jatkuva heitleminen. Jos PJ:t selviävät ilman noppia, ne voi jättää kokonaan pelistä pois.

HUOM: Pelaajat saavat milloin tahansa kutsua PJ:n yksityiseen neuvotteluun, jos pelissä on epäselvyyksiä tai pelaaja kokee tulleensa kohdelluksi esimerkiksi korttien jaossa epäoikeudenmukaisesti. PJ:t saavat myös tehdä saman pelaajalle.

HUOM 2: PJ:t eivät saa toimia pelihahmon maalaisjärkenä. Pelihahmolla ei ole sellaista.

3.2. Voittaja

Pelin voittaa se pelaaja, joka pääsee ensimmäisenä tavoitteeseensa. Jos useampi tavoite toteutuu samaan aikaan, suurimman korttimäärän omistava pelaaja voidaan julistaa voittajaksi. Tasapeliäkään ei toki suljeta pois, mikäli PJ ja pelaajat niin haluavat.

3.3. Kortit

PJ:t saavat jakaa hyödyllisiä kortteja pelaajille milloin heistä itsestään siltä tuntuu. Kortit nostetaan järjestyksessä pakan päältä, ja käytetyt kortit asetetaan sekoittamisen jälkeen takaisin pakan alle. Hyviä perusteita kortin antamiselle ovat esimerkiksi:

- Pelaaja pelaa luovasti tai hauskasti.
- Pelaaja edistää peliä.
- Pelihahmo toteuttaa pelaajan luonteenpiirrettä.
- Pelaaja saa pelihahmon toimimaan muiden pelaajien luonteenpiirteitä vastaan.

Saman asian toistamisesta ei pitäisi antaa juurikaan kortteja, ja ilkeämieliset PJ:t voivat myös ottaa pelaajalta kortteja pois, jos hän toimii luonteenpiirrettään vastaan tai pelaa muuten vain todella huonosti. Korttia ei kannata välttämättä antaa pelaajalle heti, kun hän toteuttaa luonteenpiirrettään, jotta luonteenpiirre ei paljastuisi liian helposti.

Kortit saa ja kannattaa pitää piilossa muilta pelaajilta.

Äänestyskortin (tavallisessa pakassa mikä tahansa musta kortti) käyttäminen:

- Äänestyskortteja saa käyttää rajattoman määrän missä tahansa äänestyksessä.
- Pelaaja saa vapaasti valita, milloin hän käyttää korttejaan. Kerran pöytään lyötyä korttia ei saa nostaa takaisin käteen.
- Jokainen äänestyskortti vastaa puoltatoista pelaajan ääntä, ja se voi olla joko asian puolesta tai vastaan.
- Äänestyksen tulosta ei saa heti kumota uudessa äänestyksessä. PJ:den tulisi osata käyttää arviointikykyään tässä asiassa.

Puheenvuorokortin (tavallisessa pakassa mikä tahansa punainen kortti) käyttäminen:

- Puheenvuorokortin saa käyttää milloin tahansa, kun pelihahmo on keskustelussa tai pelaaja haluaa pelihahmon huutavan tai sanovan jotain.
- Puheenvuoro siirtyy välittömästi kortin pelanneelle pelaajalle.
- Jos puheenvuoron haltija on pelannut puheenvuorokortteja sen saadakseen, puheenvuoron ryöstääkseen pitää pelata yksi puheenvuorokortti enemmän.
- Puheenvuorokortti siirtää puheenvuoroa, ei vain varasta sitä väliaikaisesti kortin pelanneelle pelaajalle. Puheenvuoron käyttämisen jälkeen se siirtyy myötöpäivään kortin pelanneesta pelaajasta lukien.

4. PJ:n osasto

4.1. Asioita, joita kannattaa muistaa

- Keksi pelaajille hauskoja tapahtumia.
- Tee maailmasta tarpeeksi avoin. Pelaajilla pitää olla runsaasti valinnanvaraa.
- Kerro maailmasta ja sen asukkaista tarpeeksi tarkasti.
- Anna jokaiselle tasainen mahdollisuus toteuttaa luonteenpiirrettään.
- Anna jokaiselle mahdollisuus saavuttaa tavoitteensa.
- Pidä pitkässä pelissä mielessä pelihahmon perustarpeet (nälkä, jano, vessahätä yms.).
- Kun suunnittelet peliä, muista kehittää pelaajien välille konflikteja. Tämä tekee pelistä paljon mielenkiintoisempaa. Yhteistyöhön kannustavat ominaisuudet voivat olla myös hyväksi, mutta niitä ei saisi olla liikaa. Tavoitteen saavuttamisen ei pitäisi olla liian helppoa.

Käyttökelpoisia esimerkkejä pelaajien luonteenpiirteistä ja tavoitteista löytyy pelipaketeista skitsofrenian Internet-sivuilta.

4.2. Muunnelmaehdotuksia

- Pelin sijoittuminen fantasiamaailmaan tai muuten vain erikoiseen ympäristöön. Pelihahmon ei ole edes pakko olla ihminen.
- Pelaaja yrittää saada jonkin toisen pelaajan (tai kaikki muut pelaajat paitsi itsensä) suorittamaan tavoitteensa.
- Useita tavoitteita jokaiselle pelaajalle.
- Tiimipeli (salassa tai julkisesti).
- Äänestyskorttien erilainen painotus.
- Uudenlaiset kortit, esim. jokerit.
- Fysiikan lakien säätäminen.
- Hallusinaatiot.

5. Keitä teidän tulee kiittää

Kehittäjät:

Olli Etuaho
Lauri Oikari

Testaajat:

Mikko Sillanpää
Niko Pakalén
Pekka Kujansuu
Vesa Ylhäinen
...ja muita sekalaisia otuksia

Lisätietoja, valmiita pelejä ja muuta mukavaa:

<http://s.hectigo.net>

Sähköposti:

schizo@hectigo.net