

"Riiuulla"

Riiuulla on kieliposkella tehty riiausseikkailu sijoittuen nykypäivään, nimettömänä pysyvään pieneen maalaiskuntaan ja Seitsemän veljeksien sekä Kalevalasta nykyaikaan käännettyillä hahmoilla. Tavoitteena on löytää heila kainaloon aikarajan puitteissa tai pyrkiä hiekoittamaan veljien vispilänkaupat. Skenaario on tarkoitettu hyväntahtoiseksi hassutteluksi, joka antaa mahdollisuuden heittää huonoimmat iskurepliikkinsä kehiin ja leikkiä stereotyyppiä.

Kirjoittajaa on aina huvittanut kaupunkilaisten ja maalaisten toisistaan esittämät stereotyyppiä ja oletukset, sillä osa niistä liippaa yllättävän läheltä totuutta molemmiin puolin. Kaupunkilaisille kavereille tarinat kotiseudulta kuulostavat uskomattomilta 50-luvun heinätoromansseilta (joskin BMW:n takapenkillä) ja kylälegendoilta ("Pitkö sen kaupungin serkun mopoauto mennä piilottamaan pyöröpaalien sekaan?"), joten nyt on aika ja paikka päästää viltimmät ideat lentoon ja rakentaa uskomattomia kosioreissuja.

Peli soveltuu 3-7 pelaajalle, mutta suositus on minimissään 3 pelaajaa, maksimissa 5.

- Sipu Production

Riiuulla - Ohjeet pelinjohtajalle

Peli soveltuu 3-7 pelaajalle, mutta suositus on minimissään 3 pelaajaa, maksimissa 5. Heilojen määrä on pelaajien määrä +2.

Tavoite

Veljeksien tulee onnistua löytämään itselleen heila ja pitämään hänet rinnallaan ennen kuin komeat ja kauniit kaupunkilaiset saapuvat kylille tuomien paikalliset peräkammarin asukeiksi. Mikäli tavoitteessa epäonnistuu jää veljien hännättäväksi ja sinkuksi ainakin ensikesään asti. Vaihtoehtoisesti voi keskittyä hiekoittamaan muiden mahdollisuudet onnistua.

Miljöö

Tapahtumapaikka eli Kylä on Pohjanmaalla nimetön pieni kunta ja sen kirkonkylä, jossa eletään yhä maalaisromantiikan ja mustavalkoelokuvien hengessä. Verkkarit on ok varuste baarissa, joka toinen kuuluu paikalliseen metsästysseuraan ja on yleinen salaisuus, että Jaska myy kotipolttoista takaluukusta matkahuollon takana viikonloppuisin. Traktoreita näkyy kylärundilla siinä missä autojakin. Mopoautoille nauretaan ja valkoiset piilotetaan pyöröpaalien sekaan. Paikallisten mielestä kaupunkilaiset ovat huvittavia snobeja, mutta heilojen mielestä vastustamattoman ihania, komeita ja ah, täydellistä puolisomateriaalia!

Pelinjohtajalla on vapaus maalailta parhaakseen näkemä nykyaikainen maalaismaisema, josta löytyy kyttääjämummit ja moottorikelkkajengit itselleen ja peliporukalle sopivaan tyyliin.

Kaupunkia ei tarvitse hirveämmin kuvailla, vain kaupunkilaisten yliveraisuutta ja paremmuutta kilpailussa heiloista. Kaupunki on noin puolen tunnin ajomatkan päässä ja kaupunkilaisten lähestymistä kohti kylää seurataan ajallisesti.

Hahmot

Pelaajahahmot ovat Aleksis Kiven Seitsemän veljestä. Ohessa on lista pelaajahahmoista sekä heiloista. Pelaajahahmoilla on kaksi ominaisuutta, jotka kertovat luonteenlaadusta, vahvuksista ja ammatin tai ammattiin liittyvästä ylpeydenaiheesta. Heilat ovat ei-pelaajahahmoja, joita pelinjohtaja pelaa. Heiloilla on omat ominaisuutensa ja persoonansa sekä

asia josta heila pitää tai ei pidä. Ne vaikuttavat veljeksien mahdollisuuksiin onnistua.

Vapaavalintaisesti heiloille voi ottaa myös listasta arpomalla lisäominaisuuden jolloin pidetyt/ei pidetyt asiat muuttuvat joka pelikerralla hieman.

Pelinkulku

Pelin edetessä veljeksien täytyy yrittää löytää itselleen heila aikarajaan mennessä ennen kuin Kaupunkilaiset ehtivät paikalle. Aikaa ja Kaupunkilaisten lähestymistä rytmittävät erinäiset ei-pelaaja-hahmot, jotka soittavat veljeksille väliaikatietoja Kaupunkilaisten sijainnista. Tiedotteet on tarkoitus rytmittää noin 10min välein, antaen pelaajille aikaa reagoida ja pitäen yllä kiireen tuntua, kunhan Kaupunkilaisten saapumisen jälkeen peliaikaa on jäljellä 2-5min mahdollisiin loppukaneetteihin ja pelin aikaraja 45min täyttyy.

Jos aika alkaa loppua voi joitakin aikajanan soittajia jättää kokonaan pois.

Aikajana

- Pelin alusta ~5min veljesten äiti soittaa ja kertoo isoäidin Kaupungista soittaneen, että Kaupunkilaisnuoret jumputtaa autoistaan musiikkia talon nurkilla ja ovat möykästä päätellen lähdössä kohti Kylää (koska siellä on kauneimmat ja komeimmat heilat).

- Kaupungissa omalla riiuureissullaan oleva Jari soittaa ja vahvistaa veljeksille Kaupunkilaisten lähteneen kahden auton saattueena kohti Kylää pitkin valtatieä. Kysyttäessä Jari yrittää kierrellä olevansa hakemassa talvirenkaita kaverilta Kaupungista, eikä suinkaan etsimässä sieltä heilaa.

- Körnttiläinen Martta-täti soitti veljesten äidille ja siunasi miten kaksi autolastillista huligaaneja pysähtyi bussipysäkille hänen talonsa viereen, soittivat syntistä musiikkia kovalla, kusivat ojaan ja ryyppäsivät jumalattomasti, ennen kuin jatkoivat matkaa. Äiti välittää tiedon veljeksille.

- Metsästäjä-Seppo soittaa hirvitornista, että nyt ne meni ohi ja hirvas pääsi karkuun kun säikähti basson jytettä. Aivan kohta ovat siellä! (Pelaajille viimeinen kierros tehdä peliliikkeitä)

Heilojen hurmaus

Yrittäessään hurmata heilaa pelaaja heittää d6-noppaa, koska rakkauskin on arpapeliä ja punainen noppa klassinen kuin Afrikan tähti. Onnistuakseen hänen on saatava tulokseksi yli 3. Hahmokohtaisesti vaikuttavat ominaisuudet, esim. Macho antaa yhden lisäpisteen mikäli heila arvostaa kyseistä piirrettä. Vastaavasti jos heila ei pidä machoilusta, menettää yhden pisteen noppatuloksesta. Pelaajan tulee pitää tallessa nopan tulos = Bondausnoppa.

Heiton onnistuessa heila jää veljeksien luo, mutta jokaisella seuraavalla vuorollaan heilalle heitetystä tuloksesta vähennetään 1 piste. Pisteiden pudotessa heitetään bondaus-heitto saako veljes pidettyä heilan edelleen kiinnostuneena itsestään vai lähteekö heila. Bondausnoppaa ei ole pakko heittää mikäli veljes kokee olevansa vahvoilla eikä halua riskeerata mokaavansa.

Noppatulokset:

1-2: Emämoka! -2 pistettä bondausnoppasta.

3-4: -1 piste normaalina vajutuksena.

5-6: Ässäsi! +1 piste bondausnoppaan.

Kertaalleen lähtenyt heila ei enää samaan veljekseen haksahda.

Jos veljekset tyrivät tai hiekottavat toisiaan odotettua tehokkaammin on suotavaa ottaa sivussa olleita heiloja mukaan.

Hiekoitus

Veljekset voivat yrittää hiekottaa (torpedoida, sabotoida, torspata, jne) toistensa soidinmenoja kailottamalla nolon tarinan, yrittämällä viedä veljen heilan tai koettaa jollain muulla toiselle veljelle haitallisella tavalla estää bondauksen.

Yrityksessä heitetään d6-noppaa ja yli kolmen tuloksella hiekoitusyritys onnistuu. Jotkut ominaisuudet antavat tähän +1 pistettä samalla tapaa kuin heilojen hurmauksessa jos käytetty taktiikka sopii yhteen veljeksien vahvuuksien kanssa.

Mikäli hiekoituksen kohteena oleva veli vastustaa yritystä, heittävät pelaajat keskenään noppaa, jolloin suuremman silmäluvun saanut voittaa tilanteen. Mikäli heilaa yritetään viedä, pätee heilojen hurmaus-sääntö.

Yllättävissä tilanteissa improvisoi d6-systeemillä ja hahmojen ominaisuuksilla.

Hahmot - Veljekset

Juhani

Vanhin, 25vuotias. Äkkipikainen, määräilevä ja hieman tampio.

- Macho - Tappelija - Oma maatila

Tuomas

Aapon kaksoisveli, skrode, vakaa ja luotettava.

- Vahva - Avokätinen - Ravivalmentaja

Aapo

Tuomaan kaksoisveli, harkitseva, puhemies, tarinoitsija.

- Supliikki - Komea - Oma puimuri

Simeoni

Uskonnollinen, saarnaaja, tuurijuoppo (ei normisti juo, mut kun aloittaa ni ei osaa lopettaa)

- Rauhallinen - Supliikki - Juoppo

Timo

Simppeli, viina maistuu, hyväntahtoinen

- Kiltti - Viinapää - Metsuri

Lauri

Kätevä, hiljainen, taiteilija, suosittu

- Laulaa - Tanssii - Mekaanikko

Eero

Nuorin ja lyhin, 17vuotias. Älykäs vastarannan kiiski.

- Valehtelu
- Empaattinen
- Lukiolainen

Hahmot - Heilat

Aino

Todella kaunis, mutta kopea. Töissä paikallisella huoltoasemalla.

- Ei pidä imartelusta
- Pitää huolitellusta ulkonäöstä

Venla

Itsenäinen, fiksu, menevä. Baarimikko.

- Ei pidä juupoista
- Pitää perinteisestä romantiikasta

Teemu

Musiikkilukiolainen, 18v. suklaasilmäinen viulisti ja pianisti.

- Ei pidä brassailusta/kerkailusta
- Pitää tanssista ja laulamisesta

Tytti

Kylän ainoa teinigootti, synkkis, välinpitämätön.

- Ei pidä tavallisista iskureploista
- Pitää dominoinnista

Kyllikki

"Iloinen neito", puuma, paikallinen permanentattu pubiruusu.

- Ei pidä laulamisesta, karaokekammo
- Pitää viinaan menevistä miehistä

Pohjola

Louhen poika, tatuoitu, odottaa sukupolvenvaihdosta suurtilallaan, kovanaama

- Ei pidä machoilusta
- Pitää korneista iskurepliikeistä

Ilmari

Nörtti, ujo ja kiltti, avulias kunnan virkailija.

- Ei pidä itsekehujista
- Pitää kehumisesta

Satunnaisominaisuudet heiloille:

- Rakastaa grilliruokaa
- Rakastaa ajaa rundia kylillä
- Rakastaa eläimiä
- Rakastaa rähinöitsemistä
- Inhoaa kumisaappaita
- On salaa kettutyttö/-poika
- Haisee pahalle