

# PALKKAAMME PARHAAT

Tässä pelissä hahmoilla on 45 minuuttia aikaa päästä töihin. Pelinjohtaja pelaa työhaastattelijaa, joka on ottanut pelaajien hahmot ryhmähaastatteluun. Pelaajat pelaavat kukin itse luomaansa hahmoa, joka yrittää saada työpaikan.

Kullakin hahmolla on yksi valtti. Tämä on taito tai etu, johon hahmo voi vedota saadakseen työn. Muutamat valteista ovat sellaisia, että niiden avulla pelaaja voi hylätä hahmonsa ja päättää tämän lähtevän pois haastattelusta. Näillä valteilla pelaaja saa uudeksi hahmokseen toisen työhaastattelijan, joka liittyy pelinjohtajan rinnalla esittämään muille pelaajille kysymyksiä.

## Miljöö

Pelissä on useita mahdollisia miljöitä: valitse seuraavilta sivuilta joku ja käytä sen sääntöjä. Muut sivut voit unohtaa, sillä jokainen sivu liittyy valittuun miljööseen. Miljöö valitaan pelinjohtajan tai peliporukan kiinnostuksen mukaan.

## Piirteet ja valtit

Kukin pelaaja heittää kolmesti 12-tahoista noppaa ja arpoo siten hahmolleen kolme piirrettä. Pelaaja saa päättää, mikä heitoista on hahmon *nimi*, mikä *tausta* ja mikä *valtin suuruus* sen jälkeen, kun hän on heittänyt kaikki kolme heittoa. Jos hahmo joutuu pelissä koettelemukseen, jonka onnistuminen on epävarmaa, hänen pitää heittää kaksitoistatahoisella nopalla valttiaan suurempi. Valtti kuitenkin nousee yhdellä jokaisen heiton jälkeen. Jos peli kulkee vuoropuheluna tarpeeksi sujuvasti, ei valttia välttämättä tarvitse testata lainkaan. *Jos käytössäsi on korttipakka, voit arpoa hahmon piirteet nostamalla kolme korttia. Tällöin vaihtoehtoja on kaksi enemmän kuin nopalla heittäessä.*

## Haastattelu ja pelin kulku

Kerro lähtötilanne valitsevaltasi sivulta ja pyydä pelaajia kuvailemaan lyhyesti hahmoaan. Pelinjohtajana sinun tehtäväsi on yrittää saada pelaajat puhumaan. Laita haastattelija kysymään hahmojen ulkonäöstä. Piiritä heitä kysymyksillä, tee jatkokysymyksiä ja rakenna tarinaa hahmosta toiseen. Kun joku pelaajista sanoo jotakin, kysy toisen pelaajan hahmolta tämän mielipidettä asiaan. Pelissä on kyse vuorovaikutuksesta, iskevästä dialogista ja hahmojen persoonallisuuden esiin tuomisesta, sillä muuhun ei jää aikaa. Korosta pelaajille, että heidän vastauksensa paitsi värittävät pelimaailmaa, myös luovat sitä.

## Pelin päättyminen

Lopussa työnantaja(t) päättävät, ketkä hahmoista he ottavat töihin. Ellei pelinjohtaja tiedä varmasti, käske epävarmojen tapausten kohdalla pelaajia heittämään kaksitoistatahoisella nopalla suurempi kuin viimeisin valttinsa numero. Hahmot saavat heittoon +1, jos muut pelaajat kannattavat hahmon palkkaamista ja -1 jos muut vastustavat. Lisäksi jokainen pelinjohtajan apulaiseksi hahmonsa muuttanut voi antaa omatoimisesti saman -1 tai +1 muutoksen.

## Vaihtoehto 1: Hovin palvelijat

Olette linnan pikkusalissa ja hakeneet töihin kuninkaan palvelukseen. Paikalla on senesalkki, joka hoitaa haastattelun. Senesalkki esittää kysymyksiä hahmoille. Yritä saada pelaajat myös reagoimaan toistensa antamiin vastauksiin kysymällä jatkokysymys eri pelaajalta.

Esimerkkikysymyksiä:

Mikä on aikaisempi kokemuksesi? Mikä on mieliruokaasi? Kannatitko sisällissodan aikaan Edvardinpoikia vai Jedvardinpoikia? Onko sinut aateloitu? Jos on, mikä on vaakunakuvasi? Missä te kaksi olette työskennelleet aiemmin yhdessä? Kuka on valtakunnan paras ritari? Mitä hyvää sanottavaa sinulla on (toisen pelaajan hahmosta)? Mikä seitsemästä kuolemansyynistä kuvastaa sinua parhaiten? Mikä on kaukaisin paikka, jonne olet matkaustanut? Miksi menit sinne? Jos karppialtaaseen on hukkumassa saraseeni ja tataari, niin kumman pelastat ja miksi? Mikset ole naimisissa?

Hahmot

Nosta tai arvo hahmollesi valtit. Voit myös arpoa hahmollesi nimen ja osaamisen, mikäli et keksi niitä.

n12/kortti	Hahmon nimi	Hahmon osaamisen laatu	Deletoi valtti ja hahmo, oletkin:
(jokeri)	Elefant/Östen	ilveilijä	hovinarri
1	Ava/Aldous	tallimestari	-
2	Beatrice/Bennet	kamariherra	-
3	Constanca/Conrad	linnanvouti	-
4	Daisy/Dietrich	airut	-
5	Ella/Everard	vouti	-
6	Googwife/Godwin	laintuntija	-
7	Margery/Milo	rahamestari	-
8	Odilia/Odo	ritari	-
9	Rhoslyn/Robin	arkkitehti	-
10	Sigourney/Sigismund	kielitaitoinen	-
11 (jätkä)	Trea/Teobald	oppinut	kansleri
12 (kuningatar)	Wolfhilde/Wolfgang	suhteita	kuningatar
(13 Kuningas)	Yulia/Yulius	ruudintekijä	kuningas

## Vaihtoehto 2: Nihon no Kaisha - 会社

Jokaisen yliopistosta valmistuneen nuoren unelmana on saada työpaikka Saisho no Kaishasta. Se on firmojen firma, joka tarjoaa työntekijöilleen parhaat edut.

Pelinjohtaja ohjaa firman rekrytoinnista vastaavaa ammattilaista, Kaisha-sanian.

Konnichiwa, nuoret! Loppukokeet eivät olleetkaan se viimeinen piinapenkki.

Esimerkkikysymyksiä:

Mikä oli pääaineesi yliopistossa? Kerro kuinka työurasi on tuonut sinut tänne?

Missä te kaksi olette työskennelleet aiemmin yhdessä? Mitä vapaaehtoistoimia tai

kerhoja harrastit opiskeluaikanasasi? Mitä hyvää sanottavaa sinulla on (toisen

pelaajan hahmosta)? Suosikki TV-ohjelmasi? Näetkö itsesi työyhteisössä

konservatiivina vai liberaalina? Jos saisimme kysyä puoluekantaasi, mitä vastaisit?

Mitä muita kieliä osaat kuin japania? Kuka teistä olikaan vaihto-oppilaana ja missä

maassa? Montako ilmapalloa tähän huoneeseen mahtuu? Jos sinun pitäisi poistaa

yksi USA:n osavaltio, minkä valitsisit ja millä perusteella? Kerro minulle

vanhemmistasi. Miten pidät yllä jaksamistasi? Mikä laulu kuvaa parhaiten

työtapojasi? Laula se meille.

n12/kortti	Hahmon nimi	Hahmon tausta	Hylkää hahmo, oletkin firman:
(jokeri)	Tonari	moottoripyöräjengi	talonmies
1	Yuki	pokemon-kouluttaja	
2	Kazushi	urheilumestari	
3	Kouji	teeseremoniataitaja	
4	Nami	karateka	
5	Watanabe	emohomo	
6	Kumiko	otaku	
7	Seiji	chibi	
8	Kazumi	puhuu kissaa	
9	Yuriko	tavallinen koti	
10	Kyouhei	sairaana komea	
11 (jätkä)	Junichi	bisnesronin	konsultti
12 (kuningatar)	Hime	maaginen tyttö	hr-päällikkö
(13 Kuningas)	Genki	johtajan perillinen	osastopäällikkö

### Vaihtoehto 3: Multaa saappaissaan

On syksy ja palvelusväen vaihtoviikot. Teistä junteista kenelläkään ei ole paikkaa ja talvi pukkaa päälle. Alitalon huusholliin palkataan yhä piikoja ja renkejä ja olette tunkeneet paikalle saadaksenne katon päälle ja lämintä puuroa ennen kuin talvi tappaa köyhimmät.

Esimerkkikysymyksiä:

Mitä kokemuksia sinulla on (toisen hahmosta) edellisestä työpaikasta? Miksi lopetit Hakomäen tilalla? Kenellä teistä oli se sakkotuomio kirkossa nukkumisesta? Jos talon esikoispoika tekee sinulle sopimattoman ehdotuksen, kuinka reagoit? Missä aiot olla kymmenen vuoden kuluttua? Nukutko mieluummin lämmittämättömässä aitassa vai pirtin penkillä? Kuka teistä on häijyin humalassa? Mikä on talon toimista on suosikkityötäsi? Ketkäs ne olivat vanhempasi? Mistä syystä istuit toissasuvena jalkapuussa? Mikä kymmenestä käskystä on suosikkisi? Mitä elämäsi tekoa kadut eniten? Mitäpä viimeksi olet varastanut töissä?

n12/kortti	Hahmon nimi	Hahmo tausta	Hylkää hahmo, oletkin:
(jokeri)	Urpo/Impi	irtolainen	talon lapsi
1	Yrjö/Yvonne	kelvoton kisälli	
2	Kaarlo/Kaattri	entinen sotilas	
3	Kosti/Kiliaana	maahanmuuttaja	
4	Nerkko/Naimi	äpäpä	
5	Veikko/Veera	vanhus	
6	Kustaa/Kustaava	piian lapsi	
7	Seppo/Seela	palvelija	
8	Karpo/Karolina	torpparin lapsi	
9	Eero/Elva	merimies	
10	Kai/Kaino	mäkitupalainen	
11 (jätkä)	Daavid/Ruut	toisen talon nuorempi poika	Perheen poika
12 (kuningatar)	Hemppo/Ines	papin palvelija	Talon emäntä
(13 Kuningas)	Karolus/Regina	kartanon palvelija	Isännän isä

#### Vaihtoehto 4: pelinjohtajan oma kampanja

Kehitä tähän itse sopivat kysymykset ja täytä taulukko. Pelaa siinä omalle porukalle tutuimmassa ja parhaiten sopivassa genressä ja maailmassa.

Kysymyksiä:

n12/kortti	Hahmon nimi	Hahmo tausta	Hylkää hahmo, oletkin:
(jokeri)			
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11 (jätkä)			
12 (kuningatar)			
(13 Kuningas)			



