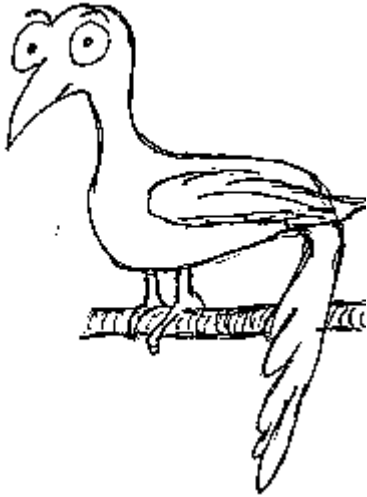


Lintuparvi-pöytäroolipeli

Pelinjohtaja ja 3-5 pelaajaa (koko perheen peli tai 10+ vuotiaille), kesto n. 60-90min

Kirjoittanut: Ville ja Vilma Lehtola, ville.lehtola@iki.fi, 2022-2023

Tarvikkeet: D6 nopat, kyniä, paperia



Tausta

Metsässä kuhisee. Kaamea meteli metsän laidalta on herättänyt linnut kirpeään syysaamuun. Metsää kaadetaan! Linnut jättävät arjen lintuhommat ja lähtevät yhdessä tuumin etsimään apua muilta metsän eläimiltä.

Säännöt

Jokaisella hahmolla on neljä ”tokenia”. Hahmot ovat metsän lintuja, joilla jokaisella on luonne ja erikoiskyky. Hahmon pelaaja voi käyttää ”tokenin” tuodakseen tarinallisen elementin peliin (esimerkiksi puskan, puron, tai muun asian tai esineen). On suotavaa, jos tarinallinen elementti liittyy lintuhahmon luonteeseen tai erikoiskykyyn. Pelinjohtaja arvioi, onko elementti tarinallisesti sopiva ja että elementin esiintuonti ei ”ryöstä” jonkin toisen pelissä olevan hahmon erikoiskykyä.

Noppaa heitetään kun pelinjohtaja sanoo niin (D6). Lähtökohtaisesti kaikki mikä on sopivaa, onnistuu, mutta jos tekeminen on vaikeaa niin

onnistuminen voi olla marginaalista ja tekemisestä voi seurata sivuvaikutuksia. Mitä paremmin pelaaja kuvaa tekemistään ja mitä paremmin se liittyy hahmon luonteeseen ja erikoiskykyyn, sitä vähemmän painoa on arvalla. Lisäpisteitä saa tekemisestä, joka liittyy Ropeconin *ystävyyss*-teemaan. Pelinjohtaja kuvaa lyhyesti ennen mahdollista nopanheittoa, mitä tapahtuu milläkin heiton tuloksella (etteivät sivuvaikutukset tule yllätyksenä ja pelaajan riski on harkittu). Tärkein sääntö: pelinjohtaja on aina oikeassa.

Hahmonluonti

Jokainen pelaaja valitsee hahmon ja hahmolomakkeen (aikaa 5-7 min):

1. Lintulaji (ja sen luonne ja erikoiskyky)

Lue kuvauksia näin: Lintulaji, (ehdotus nimeksi), luonne, erikoiskyky

Kalkkuna, (Marja Puska), tykkää marjoista. Voi piiloutua missä vaan ja mihin vaan, mutta mieluiten puskaan.

Harakka, (Timantti), keittää huttua. Voi parantaa ja ruokkia muita lintuja ja eläimiä hutulla. Osaa löytää kiiltäviä esineitä.

Hanhi (Kvaak), osaa kutsua hanhiparven tekemään jotain haluttua. Osaa vuorovaikuttaa ihmisten kanssa.

Feeniks, (Liekki), voi luoda tulta (varo metsäpalo!), syntyy tuhkasta uudelleen.

Joutsen, (Valkosulka), vahva lintu ja hyvä uimari. Osaa myös kutsua sateen.

Kana, (Kanatuinen), hyvä munimaan. Osaa munia tavallisia munia mutta myös mitä vaan esineitä (vaikka kultamunia).

Satakieli, (Liverrys), hyvä laulamaan. Osaa lumota hirviöitä laulullaan.

Mysterilintu, maailman harvinaisin lintu. Osaa muuttua näkymättömäksi.

Kaikki hahmot osaavat lentää yhdessä paikasta toiseen.

2. Hahmon nimi

Hahmolle on suositeltavaa keksiä oma nimi, vaikka yo. nimiehdotuksiakin voi käyttää.

3. Hahmon ulkonäkö

Lintulajin ja hahmon nimen pohjalta pikainen kuvaus hahmon ulkonäöstä, esim. Väri, mikäli pelaaja keksii nopeassa aikataulussa. Värin/väriytyksen ei tarvitse olla sidoksissa todellisuuteen, vaan on vapaavalintainen. Katso väritettävät kuvat viimeisellä sivulla.

4. Yksityiskohtia

Jos pelaaja on nopea, hän voi kuvata hahmoaan ja sen luonnetta ja historiaa yksityiskohtaisemmin. Hahmolle voi keksiä myös heikkouksia.

Pelinjohtaja huolehtii, että hahmojen luontiin käytetään maksimissaan 10 min, jotta peli pääsee alkamaan!

Itse keksityn lintulajin kuvia, joita kutsutaan kalkkunoiksi:



Pelinjohtajalle

Tarkoitus on, että linnut etsivät neuvoa metsän eläimiltä. Mutta muut eläimet eivät halua tai kykene tähän. Lopulta linnut keksivät tai pöllö kertoo heille, että heidän tulee itse ratkaista ongelma.

Aamu (1. näytös)

”Näette kuinka suuri lintu laskeutuu viereisen korkean puun oksalle. Linnulla on silmien päällä tuuheat, ulkonevat korvatupsut, kuin rehtorin kulmakarvat. Se on alapuolelta kellanruskea ja mustaviiruinainen. Kurkku on valkoinen ja silmät oranssinpunaiset. Suuri lintu asettuu istumaan, sukii sulkiaan ja kohdistaa tarkan katseensa teihin. ’Huhuu! Hyvät lintumetsän asukit! Huomaan, että tekin olette heränneet makoisilta yöuniltanne. Tuo kauhea ryske, mitä metsän laidalta kuuluu ei voi enteillä hyvää! Voisitteko käydä pyytämässä apua metsän muilta eläimiltä, jos he voisivat auttaa?’ Lintu lopettaa puheensa ja jää istumaan oksalleen arvokkaan ja viisaan näköisenä. ’Niin, ja onpas täällä monta uutta kasvoa, keitä te oikein olette?’ ” (Pöllö on Kalevi Huuhkaja.)

Pelaajille: Esitelkää hahmonne muille lintumetsän asukeille.

Kun pelaajat lähtevät matkaan, heitä esimerkiksi kolme heittoa satunnaisista kohtaamisista ja siirry sitten kohtaan toinen näytös.

Keinoja aktivoida pelaajia

’Kukas eläin osaisi auttaa lintuja?’

Pöllö – Missäs pöllö asuu? Pöllö herää uniltaan ja neuvoo viekkaan ketun luokse.

Miten lennätte tai liikutte? Lentotekniikka ja muoto. Kuvailkaa.

Satunnaisia kohtaamisia (d6)

Eläinten tunnistaminen kuvauksista ja niiden kohtaaminen. Lue ensimmäisen virkkeen kuvaus ja anna pelaajien päätellä mikä eläin on kyseessä. ”Arvatkaas mikä eläin minä olen?” Luvut eläinten suuruusjärjestyksessä.

1: Korppi, Mira – yönmusta lintu raakkuu tuomiopäivän sanomaa. Se on itse heittänyt toivonsa ja on lähdössä palvelemaan pahaa noitaa synkmetsään. ”Kraa! Olen ottanut vastaan työpaikan Synkmetsän noidalta.” Korppi kyselee ovatko muut linnut halukkaita muuttamaan perässä ja toimimaan pahan noidan kätyreinä. Mikäli joku hahmoista tosiaan on, voitte lopuksi keksiä lyhyen tarinan mitä tämän seikkailun jälkeen tapahtui.

2: Pupu, Tupuna – töpöhännästä näkyy pelkkä töpöhäntä, kun se on puskassa piilossa. Pupulla on nälkä ja se on hukannut porkkanat. Tai oikeastaan ne ovat jääneet pellolle. Pupu ei uskalla hakea porkkanoita kun siellä metsän laidassa on isoja koneita. Pupun neuvo on pötkiä pakoon ja mennä piiloon.

3: Kettu, Santeri – maassa näkyy kolo, josta kuuluu elämisen ääniä. ”Huhuu! Kuka se siellä kulkee?” Viekas kettu repolainen yrittää houkutellessa lintuja ketunkoloon kahville (ketulla on ketunhäntä kainalossa ja se yrittää popsia linnut suihinsa!). Pienempiä pelaajia kannattaa varoittaa, jos eivät muuten ymmärrä vaaraa. Jos kettu tulee ulos kolostaan se näyttäytyy punaisessa turkissaan, valkoinen hännänpää vilahtaen. Ketulla on omia itsekkäitä suunnitelmia, se aikoo käyttäen tilanteen hyväkseen kun metsä pienenee. Kettu pärjää kyllä.

4: Villisika, Pepe – pusikosta kuuluu äänestä röhkintää, ja samassa sieltä säntää vaaleanharmaa ja tiheäturkkinen sorkkaeläin. ”Heipä hei! Onpas täällä hyvät tuoksut, taitaa olla meidän lemppariruokaa!”, eläin säntää tonkimaan maata kärsällään. Hyvin rento ja avuliaanoloinen villisika Pepe on oikea luonnonlapsi. Pepe on suostuvainen kaikkeen, mutta huomiokaari on Pepellä hyvin lyhyt. Pepe haistaa uutta syötävää pari kertaa minuutissa ja joka kerta unohtaa maailman murheet – ja sen mitä oltiin tekemässä.

5: Ilves, Sari – Suuri kissaeläin istuu auringossa kiven päällä ja nuolee tassujaan. Sillä on keltaiset silmät, tupsukorvat; paksu ja kirjava turkki; sekä isot tassut. ”Miau! En nyt ehdi

auttaa. Minulla on kiireitä. Olen suunnitellut olevani tässä koko päivän. Yöllä haen syötävää. Huomisellekin on jo ohjelmaa.”

6: Hirvi, hepe – maa ryskyy kun kookas eläin laukkaa polun poikki. Eläimellä on suuret hankosarvet, jalat ovat pitkät ja sorkat leveät. Sillä on mustanruskea turkki. Korkeutta on runsaasti, yli kaksi metriä. Hepe on kiinnostunut vain omista asioistaan kuten syömisestä, se on epäsosiaalinen eläin. ”Mihinkään tai kehenkään ei voi luottaa, sanoj ukki. Niin ne kaikki metsät hakataan. Minä olen muuttamassa. En viivy täällä kauan.”

Metsän Reuna (2. näytös)

Metsän reuna – metsän reunalla on kaksi suurta puskutraktoria ja neljä puunkaatajarobottia (harvesteria), isoja metallisia koneita jotka kaatavat metsää. ”Suuret metalliset koneet nostavat puita juurineen maasta ja tekevät niistä hammastikkuja”

Anna pelaajille hetki pureksia näkemäänsä, sitten avaa seuraava näytös.

Lounas (3. näytös)

Linnuille tulee nälkä ja pitää lähteä syömään. Välillä pitää syödä ja livertää!

Mustikoita ja puolukoita – mikä voisi olla hauskeempaa kuin syödä ja herkutella ja unohtaa karu todellisuus hetkeksi. Kastematoja näkyy myös möyrivän maassa – punertava varpusen siiven pituinen mato näyttää luikertelevan puiden juurakossa. Syönnin lomassa tulee uusia ideoita. Ehkä vahva karhu voisi auttaa?

(Matka karhua tapaamaan: Ota tähän 1-2 kpl satunnaisia kohtaamisia, jos yli 40min jäljellä.)

Karhu – metsän vahvin eläin karhu syö mustikoita ja lupaa auttaa. Metsän reunassa karhu hyökkää kohti metsäkoneita, mutta katkaisee hampaansa ja loukkaa tassunsa. Se löntystää loukkaantuneena takaisin. (Karhu ei ole kovin fiksu, eikä sen hampaat ja voima pärjää puskutraktorille.)

Luontovalokuvaaja lintutornissa (3.)

”Räps, räps, räps”, kuuluu hiljainen mutta kolahtava ääni: ihminen siellä on pukeutuneena oksiin ja lehtiin ja koettaa näyttää mättäältä. Ihminen on kiivennyt korkeammalle kuin ihminen yleensä kiipeää, puiseen rakennelmaan, jonka hän on itse tehnyt. Ihminen näkee nyt linnut hyvin kun metsää on kaadettu ja vaikuttaa olevan tohkeissaan.

Jos linnut menevät tutkimaan tarkemmin: lintutornissa on paikallisen luonnonsuojeluyhdistyksen puheenjohtaja Tuuli Kuusi. Tuulin kännykkä soi: ”Yhtäkkiä kuuluu kimakka piip piip piip. ‘Tuuli Kuusi. Ai, moi Panu. Joo, täällä näkyy harvinaisia tai uhanalaisia eläimiä. Mä koetan kerätä todistusaineistoa, että ne asuvat metsässä – niin, kuvia ja papananäytteitä. Lähetetään ne sitten heti aluehallintovirastoon. Joo, se johtaja lupasi pikakäsittelyn päätökselle, jos löytyy perusteet...Jos totta puhutaan, niin emmä tiedä kauanko niillä siinä menee. Okei, moi.”

Linnut voivat esiintyä Tuulin kameralle ja antaa papananäytteitä.

Hahmojen Ratkaisu (4. näytös)

Viisas pöllö (Kalevi) lehahtaa paikalle: ”Te olette nyt oivaltaneet, että muut eläimet eivät joko voi tai halua auttaa teitä. Miten aiotte ratkaista ongelman?” Pöllön neuvo on, että pelaajien pitää itse keksiä keinot ja pelastaa metsä.

”Te voitte toimia kuin monet muut eläimet ja muuttaa pois. Tai sitten tehdä kuten karhu, mutta fiksummin. Ehkä jokin muukin vaihtoehto löytyy, sillä kaikki ihmiset eivät välttämättä ole samaa mieltä.” Yrittävätkö pelaajat sabotoida ja estää hakkuita, pyrkivätkö he rauhanomaiseen ratkaisuun luonnonsuojelijan kautta, vai muuttavatko he pois metsästä?

Jos pelaajat odottavat ja seuraavat mitä tapahtuu, heille voi antaa ”muistoja pöllön pitämästä lintukoulusta”:

- Ihmiset menevät kotiin öisin, jolloin metsäkoneita voi sabotoida
- Harakka voi löytää kimaltavan työkoneen avaimen maastosta
- Satakieli voi lumota metsänhakkaajat
- Liito-oravat ovat suojeltuja. Jos pelaajat keksivät tuoda liito-oravien papanoita työmaalle, työt keskeytyvät
- Osa lintuhahmoista on niin harvinaisia, että luonnonsuojelija saa metsän suojeltua
- Linnut voivat päättää muuttaa pois toiselle alueelle ja auttaa muita eläimiä myös tässä evakuoinnissa.

Muutaman päivän päästä koneet ajavat pois. Alue palautuu hiljalleen luonnontilaiseksi metsäksi.

Loppu (evakuointi)

Linnut auttavat muita metsän eläimiä muuttamaan turvalliseen uuteen kotimetsään. Pelaajat voivat kuvailla minkälainen on tämä uusi metsä.

TODO: liito-oravista/majavista (random) kohtaaminen?

Versio 28.7.2023

Pelin loppu (5. näytös)

Linnut toteuttavat ratkaisunsa yöllä.

Pelinjohtaja kertoo miten tarina jatkuu, kuten alla.

Loppu (sabotaasi)

Pelaajat voivat yöllä sabotoida työkoneita erikoisvoimillaan, kun ihmiset ovat poissa. "Ihmiset kiipeävät neliskanttisiin laatikoihin, joissa on pyörät alla ja huristavat pois."

Jos ei muuten onnistu, niin hakkuuaukio sijaitsee ojitetulla suolla. Majavat auttavat tukkimaan ojat ja (sabotoidut) metsäkoneiden raadot vajoavat suohon. Majavat eivät yksinään tee patoja, koska ihmiset rikkovat ne; mutta auttavat muuten mielellään. Nimittäin majavat käyttävät patoaltaita ruokansa kasvattamiseen.

Vakuutusyhtiö ei usko, että koneita on käsitelty asianmukaisesti, ja jättää tuhot korvaamatta. Koneet menettänyt yritys ajautuu maksuvaikeuksiin ja haetaan konkurssiin. Alue määrätään eduskunnan uuteen metsänsuojeluohjelmaan.

Loppu (rauhanomainen)

Tuuli soittaa kännykällä: "Hei Panu, arvaa mitä? Mulla on todella hyvää aineistoa nyt. Mä vien nämä valokuvat ja papananäytteet heti viranomaisille tutkittavaksi."

Aluehallintovirasto tekee pikapäätöksen metsän suojelusta. Aamulla työt eivät jatku.

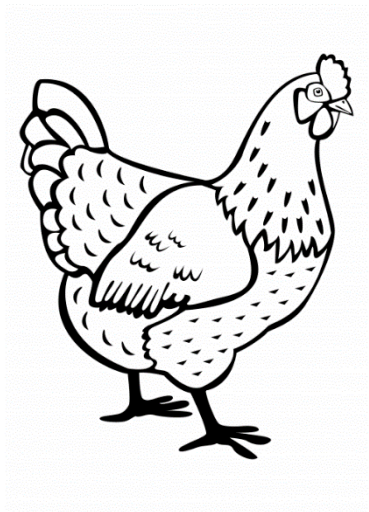


Nimi: _____

Lintulaji: _____

Erikoiskyky: _____

Luonne: _____

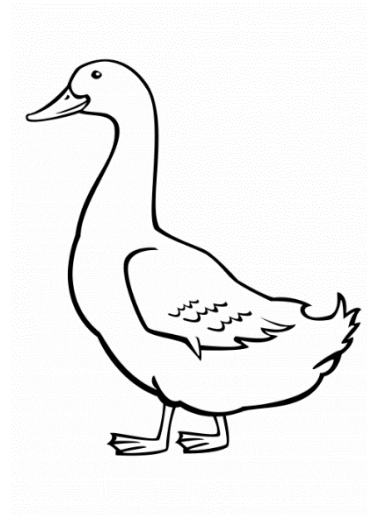


Nimi: _____

Lintulaji: _____

Erikoiskyky: _____

Luonne: _____

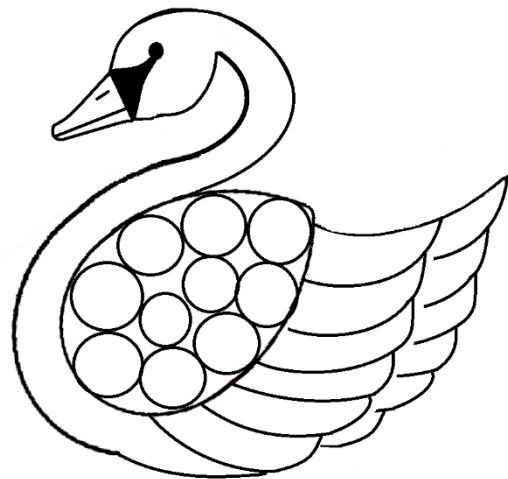


Nimi: _____

Lintulaji: _____

Erikoiskyky: _____

Luonne: _____



Nimi: _____

Lintulaji: _____

Erikoiskyky: _____

Luonne: _____

<https://pixabay.com/vectors/phoenix-mythical-bird-animal-2773439/>



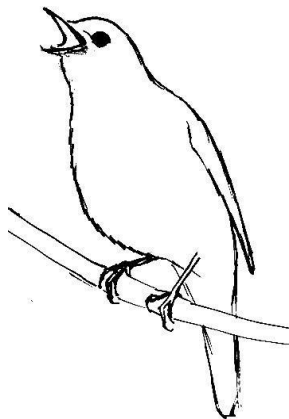
Nimi: _____

Lintulaji: _____

Erikoiskyky: _____

Luonne: _____

<http://drawingandcrafts.com/how-to-draw-a-nightingale-tutorial.html>



Nimi: _____

Lintulaji: _____

Erikoiskyky: _____

Luonne: _____

(kukaan ei ole onnistunut kuvaamaan mysteerilintua tähän asti, siksi ei ole kuvaa)

Nimi: _____

Lintulaji: mysteerilintu

Erikoiskyky: voi muuttua näkymättömäksi

Luonne: _____
