



*Tiurintytö, Kotkan neito
Vuoksen kultainen kananen
Viikon viipyi, kauan kasvoi
Istuen ison majoilla
Peräpenkin notkumilla
Tiurin kauniissa saarella
Hirsilinnassa hienossa.*

Karjalassa virtaa Vuoksi, jossa saari ja saarella Tiurin linna. Sitä pidetään valloittamattomana ja linnakkeessa asuu Kotkien suuri suku. Suvun neito Tytti on tullut naimaikään ja niin noitia kuin satureitakin ympäri kaunista Karjalaa saapuu kylään Tyttiä kosimaan. Mutta onko kukaan kosijoista kolvollinen saadakseen ylpeän tytön ja hänen hankalat vanhempansa kääntymään liiton kannalle?

Tämä on skenaario myyttisestä rautakauden Karjalasta, joka tarvitsee 3-5 pelaajaa ja mahdollisesti pelinjohtajan ajoittamaan kohtauksia. Pelissä käydään läpi useampi kilpakosinta.

Yksi pelaajista ottaa hahmokseen Tiurin Tytin. Muut pelaavat vuorotellen Kotkan suvun kotitaloon saapuvia kosijoita ja Tytin vanhempia. Jokainen kohtaus kestää korkeintaan vartin, mieluummin vähemmän ja kohtauksessa kosija saapuu Tiurin linnaan ja esittäytyy vanhemmille ja Tytille. Kosija kertoo, miksi olisi sopiva aviomies ja Kotkat voivat haastatella häntä. Kosija saattaa esitellä myös taitojaan tai voimiaan.

Kosijaa lukuunottamatta muut pelaajat merkitsevät salassa hahmolomakkeeseensa kunkin kosijan kohdalle joko **K**(yllä, myöntävä vastaus) tai **E**(i kelpaa moinen kosija). Mikäli jonkun kosijan suhteen ainakin kaksi pelaajaa valitsevat K:n, päättyy peli kihlaukseen. Jos useamman kosijan kohdalla päästään tasatulokseen K-äännten määrässä, saa neitoa pelannut valita, kenet näistä ottaa. Jos kukaan kosija ei saa kahta hyväksyntää, päättyy peli rukkasiin.

Kukin muista pelaajista pelaa vuorotellen kilpakosijoita. Mikäli heidän kosijansa ei ole kohtauksessa läsnä, he pelaavat hahmon vanhempia, jotka tahtovat tyttärelleen vain parasta. Ei haittaa mitään, vaikka sama pelaaja pelaisi eri kohtauksissa äitiä tai isää. Kosijahahmot ovat hyvin väljästi luonnehdittuja: heitä pelaavat voivat vapaasti värittää hahmoja ja keksiä näihin yksityiskohtia sitä mukaa kun tarvetta on.

Pelissä on mukana valmiit kosijahahmot, mutta pelaajien ei ole pakko käyttää niitä, vaan he voivat improvisoida itselleen persoonalliset tai uudet kosijat. Tämä on erityisen suositeltavaa, mikäli joku pelaajista on pelannut peliä aikaisemmin.

Kosijoiden keinot

Pääosa pelistä tapahtuu pelkästään hahmossa puhumalla ja yrittämällä tehdä sanallisesti mahdollisimman suotuisa vaikutus tuleviin appivanhempiin sekä tietysti Tiurin Tyttiin. Kukin kosija voi yrittää vuoronsa aikana tavallisen keskustelun lisäksi tehdä vaikutuksen mahdollisiin appivanhempiinsä ja mieltiettyynsä jollakin tempauksella. Tällöin pelaaja kuvailee, mitä hahmo tekee. Tiurin tytön pelaaja valitsee tämän perusteella, mitä noppaa kosija heittää. Pienempi noppa on kosijan kannalta parempi, sillä onnistuakseen hän tarvitsee maksimituloksen nopasta.

Vaihtoehtoja ovat 4-, 6-, 8-, 10- , 12- ja 20-tahoiset nopat. Tyttöä pelaava pelaaja saa valita nopan vapaasti sillä logiikalla, että mitä enemmän hän toivoo Tytön reagoivan myönteisesti, sitä pienemmän nopan hän valitsee ja päin vastoin.

Kosija saa heittää nopan ja maksimituloksella pelaaja tekee Nevan Neitoon vaikutuksen: kosija saa tällöin pyytää neidolta yhtä asiaa, paitsi lupausta avioitumisesta. Maksimituloksen saaminen on useimmilla nopilla yhdellä heitolla vaikeaa, mutta pelaaja saa heittää nopan uudelleen, mikäli

- 1) Kuka tahansa muista pelaajista nauroi tai naurahti ääneen pelaajan kuvaillessa mitä kosija teki.
- 2) Neidon isä myhäilee hyväksyvästi kosijan teolle
- 3) Neidon äiti hymyilee tyytyväisenä kosijan teolle

Nopan saa siis heittää korkeintaan kolme kertaa uudelleen. Mikäli tulos on nopan maksimi millä tahansa heitoista, voi kosija pyytää Tyttöä vastaamaan johonkin kysymykseen, antamaan itselleen lahjan tai muiston ynnä muuta sellaista. Kotkan neito suostuu pyyntöön, mutta neidon pelaaja valitsee millä tavalla.

Pelinjohtaja

Pelinjohtajan tehtävä on lähinnä varmistaa, että peli etenee ja pysyy aikarajassa. Pelinjohtajana huolehdi, että kaikki hahmot pääsevät sanomaan sanottavansa ja pelinjohtaja voi värittää tapahtumapaikkaa ja tehdä päätöksen kohtauksen lopettamisesta, jotta peli pääsee kulkemaan eteenpäin. Jos pelaajat sisäistävät hyvin pelin genren ja tavoitteen, ei tässä pelissä tarvita välttämättä pelinjohtajaa ollenkaan.

--

Pelaaja #1

Kotkan neito, Tiurin tyttö

Pelaat Tiurin talon tytärtä, rikasta perijätärtä, jota monet miehet käyvät kosimaan. Tyttö on elänyt enimmäkseen eristettyä elämää sukunsa parissa. Hän tuntee maailmaa lähinnä laulujen ja tarinoiden kautta, eikä ole koskaan käynyt oikeastaan missään. Taitava kutoja, hyvät hoksottomiet ja riittävästi ylpeyttä tietäessään olevansa niin lähellä Karjalan prinsessaa, kuin kukaan voisi olla. Hän on vilpittömästi utelias ja janoaa tietoja muusta maailmasta. Kysele muilta hahmoilta paljon: jos he kertovat hevosestaan, kysy hevosen nimeä. Jos he kertovat olevansa suuria sotureita, pyydä heitä kertomaan, kenetkään he ovat voittaneet kaksintaistelussa ja millä tavalla.

Otso K/E

Oivi K/E

Oivi K/E

Pelaaja #2: Pelaat vuorotellen kosijaa ja Tiurin tytön vanhempia. Alla on kunkin heistä kuvaus:

Kotkan Ukko

Suuren suvun päämies, ankara ja epäluuloinen, mutta kuitenkin reilu ja vieraanvarainen. Tiedät että tyttäresi on neuvokas, hyvää sukua ja taitava kutomaan. Tiedät talosi olevan yksi Karjalan rikkaimpia ja paljon kateutta sukuunne kohdistuu, mutta silti talonne on ollut turvassa. Mitään vähäpätöistä tai tyhmää vävyä et halua, et myöskään ketään, joka haastaisi omat poikasi.

Kotkan Akka

Suuren suvun emäntä, jolla on avaimet kymmeneen aitaan ja apunaan kokonainen piikojen pataljoona. Tytti on silmäteräsi, etkä tahtoisi naittaa häntä kenellekään pässinpäälle tai hulltiolle. Tyttäresi ovat eläneet suojattua elämää, eivätkä ole päässeet juuri seurrustelemaan perheen ulkopuolisten miesten kanssa tai tunne näiden metkuja.

Kosija

Otso Mesikämmen

Kosijalle on varattu yksi korkeintaan vartin kestävä kohtaaminen. Saavut Tiurin linnaan, esittäytyt ja pyydät Kotkan neidon kättä. Valmistaudu kertomaan neidolle ja hänen rikkaille vanhemmilleen, miksi sinä olisit oiva sulhanen. Otso Mesikämmen on karhun hengen ylimmäinen noita, suuri samaani ja näyttää itsekkin melkein karhulta. Olet väkivahva ja maineikas kylänpäällikkö ja leskimies. Entinen vaimosi oli Tytin serkku, joka paha kyllä meni ja menehtyi kuumetautiin. Sinulla on mainetta ja rikkauksia ja osaat taikavoimillasi käskeä karhuja ja voit murtaa kontion kourillasi niin tuoppeja kuin luita. Tarhaat mehiläisiä.

Oino K/E Oivi K/E

Pelaaja #3: Pelaat vuorotellen kosijaa ja Tiurin tytön vanhempia. Alla on kunkin heistä kuvaus:

Kotkan Ukko

Suuren suvun päämies, ankara ja epäluuloinen, mutta kuitenkin reilu ja vieraanvarainen. Tiedät että tyttäresi on neuvokas, hyvää sukua ja taitava kutomaan. Tiedät talosi olevan yksi Karjalan rikkaimpia ja paljon kateutta sukuunne kohdistuu, mutta silti talonne on ollut turvassa. Mitään vähäpätöistä tai tyhmää vävyä et halua, et myöskään ketään, joka haastaisi omat poikasi.

Kotkan Akka

Suuren suvun emäntä, jolla on avaimet kymmeneen aitaan ja apunaan kokonainen piikojen pataljoona. Tytti on silmäteräsi, etkä tahtoisi naittaa häntä kenellekään pässinpäälle tai hulltiolle. Tyttäresi ovat eläneet suojattua elämää, eivätkä ole päässeet juuri seurrustelemaan perheen ulkopuolisten miesten kanssa tai tunne näiden metkuja.

Oino Ikirauta

Kosijalle on varattu yksi korkeintaan vartin kestävä kohtaaminen. Saavut Tiurin linnaan, esittäytyt ja pyydät Kotkan neidon kättä. Valmistaudu kertomaan neidolle ja hänen rikkaille vanhemmilleen, miksi sinä olisit oiva sulhanen. Olet itse kuuluisan Ilmarisen oppipoika ja Karjalan kuuluisin seppä. Pajaonnettomuudessa menetit nuorena toisen kätesi, mutta Ilmarinen teki sinulle sen tilalle rautaisen ja täysin toimivan käden. Mitä ikinä tarvitsekaan kilkutella, silloin Oino on paras mies työhön. Lisäksi taitavan käsityöläisellä on silmää kauneudelle, ymmärrystä maailmasta ja pajatöissä olet saanut atleettisen ja veistoksellisen ruumiinrakenteen: näytät hyvältä ilman paitaa.

Otso K/E Oivi K/E

pelaaja#4

Kotkan Ukko

Suuren suvun päämies, ankara ja epäluuloinen, mutta kuitenkin reilu ja vieraanvarainen. Tiedät että tyttäresi on neuvokas, hyvää sukua ja taitava kutomaan. Tiedät talosi olevan yksi Karjalan rikkaimpia ja paljon kateutta sukuunne kohdistuu, mutta silti talonne on ollut turvassa. Mitään vähäpätöistä tai tyhmää vävyä et halua, et myöskään ketään, joka haastaisi omat poikasi.

Kotkan Akka

Suuren suvun emäntä, jolla on avaimet kymmeneen aitaan ja apunaan kokonainen piikojen pataljoona. Tytti on silmäteräsi, etkä tahtoisi naittaa häntä kenellekään pässinpäälle tai hulttiolle. Tyttäresi ovat eläneet suojattua elämää, eivätkä ole päässeet juuri seurrustelemaan perheen ulkopuolisten miesten kanssa tai tunne näiden metkuja.

Olvi Hassuparta

Kosijalle on varattu yksi korkeintaan vartin kestävä kohtaaminen. Saavut Tiurin linnaan, esittäytyt ja pyydät Kotkan neidon kättä. Valmistaudu kertomaan neidolle ja hänen rikkaille vanhemmilleen, miksi sinä olisit oiva sulhanen. Olvi Hassuparta on rikas päällikkö Korelan kaupungista. Sinulla on kaunis punainen viitta ja hienot hopeasormukset sormissasi, uumallasi taikamiekka ja Väinämöisen vyö. Omasta mielestäsi olet mainio seuramies, tunnet lauluja, taikoja ja vitsejä. Karjalaumasi ja sonnisi ovat maankuuluja. Silti nuo kaksi muuta ovat sinua mainekkaampia.

Otso K/E

Oino K/E

Pelin rakenne

1. Yksi pelaajista ottaa hahmokseen Tytin. Jaa muille kosijahahmot.
2. Ensimmäinen kosija Otso saapuu saliin. Oinon ja Olvin pelaajat pelaavat Ukkoa ja Akkaa.
3. Toinen kosija Oino saapuu saliin. Otson ja Olvin pelaajat pelaavat Ukkoa ja Akkaa.
4. Kolmas kosija Olvi saapuu saliin. Oinon ja Otson pelaajat pelaavat Ukkoa ja Akkaa.
5. Paljastetaan saiko kukaan kosijoista Tytiltä ja vanhemmilta kahta tai kolmea hyväksyntää. Eniten hyväksyntää saaneista Tyttiä pelaava valitsee sulhasen. Tässä tapauksessa pelataan kihlajaiskohtaaminen, jossa kukin pelaaja pääsee sanomaan vuorosanaan kihlparina ja joko iloisena vanhempana tai katkerana kilpakosijana.

Jos pelissä on vain kolme pelaajaa pelinjohtajan lisäksi, voi pelinjohtaja pelata yli jäänyttä kilpakosijaa ja toista vanhemmista sivuhahmoina. Jos pelissä on mukana pelinjohtaja ja viisi pelaajaa, tulee ainakin yhden keksiä itselleen kosija ja hän voi pelata Tytin mummoa muiden kosijoiden kohtaamisissa. Mummolla ei ole äänivaltaa, mutta hän voi neuvoa Tyttiä kohtaamisissa.

Tekijä: seikkailun suunnitteli ja kirjoitti Wille Ruotsalainen