

D.O.G.E: Dogs Oriented Gaming Event

Mainosteksti: D.O.G.E, eli Dogs Oriented Gaming Event, on lyhyt, noin 45 minuutin roolipeli koirista 3-5 pelaajalle. Pelaajat pelaavat rooleja kohtauksissa, joissa Punatakkinen herrasmies ajaa metsästyskoirineen kettua takaa Punaharjun metsään, metsään, joka kätkee syvyksiinsä synkän salaisuuden. Tervetuloa kettujahtiin!

Pelinjohtajalle

D.O.G.E:n pelinkulku on lyhkäisyydessään seuraavanlainen:

A:Hahmonluonti. Pelaajat valitsevat koiransa, kertovat niistä ja kuvailevat Punatakkista Herrasmiestä. **(noin 5min)**

B:Punatakkinen Herrasmies jahtaa koirinensa kettua punaharjun metsään.

C:Koirat karkaavat ja Punatakkinen Herrasmies lähtee etsimään niitä. **(B+C kohtaous noin 5min)**

D:Etsiessään koiriaan, Punatakkisen Herrasmiehen pää täyttyy muistoista menneisyydestä. **(10-15min)**

E:Punatakkinen Herrasmies löytää muuttuneet koiransa metsän siimeksestä kukkaniityltä. Koirat tuomitsevat ketun ja miehen teot. **(10-15min)**

F:Koirat haastavat miehen tai ketun taisteluun. (1-10min)
(Jos aika on tiukoilla, niin leikkaa tämä kohtaaminen minimiin)

G:Loppukohtaaminen. Paluu metsästysreissulta (noin 5min)

Ylläolevien kohtausten sulkuihin on merkattu kohtauksiin kulutettava tavoiteaika.

D,E ja F kohtaukset ovat pelin kannalta tärkeimmät kohtaukset, joten pyri säästämään niitä varten aikaa. Anna kaikille pelaajille mahdollisuus vaikuttaa D ja E kohtauksissa. D,E ja F kohtaukset kannattaa myös lukea hyvin läpi ennen pelin alkua, jotta niistä muodostuisi hyvä kokonaiskuva.

Muutamassa kohtauksessa on taistelua ja väistelyä.

Pelinjohtajana päätät itse miten hahmot onnistuvat näissä kohtauksissa. Jännityksen luonti näihin kohtauksiin on suositeltavaa, mutta olisi suotavaa, että kaikki hahmot selviävät hengissä loppukohtaukseen asti.

Peliä varten tarvittavat tarvikkeet

- Koirarotulappu (liitteenä lopussa (sivu 14). Kumita merkinnät pelin jälkeen seuraavaa peliä varten)
- Punatakkinen Herrasmieslappu (liitteenä lopussa (sivu 15). Kumita merkinnät pelin jälkeen seuraavaa peliä varten)
- Muistoliiitelappu (liitteenä lopussa (sivu 16). Revi valmiiksi ennen peliä)
- Kukkaniityn kartta (liitteenä lopussa(sivu 17))
- lyijykynä ja ppyhekumi (Pelaajilta, pelinjohtajalta tai pelipaikalta.)
- suttupaperia mahdollisille muistiinpanoille, äänestykselle ja hahmonappuloille (viimeiset kaksi liuskaa liitteenä lopussa (sivut 18 ja 19))

Pelikohtausten tarkempi kulku

Merkintäselvennykset pelikohtausohjeisiin

""=sellaisenaan luettavat tekstit kohtauksiin (Punainen väri)

:=Sellaisenaan luettavat dialogit kohtauksiin (Vihreä väri)

+ =Valmiit ohjeet (Sininen väri), Tutustu erityisesti näihin kohtauksiin ennen peliä

- =avoimet kohtaukset (musta väri), Tutustu erityisesti näihin kohtauksiin ennen peliä

A: Hahmonluonti

”Kaukana Englannin mailla asui kerran Brandin suvun nuorimmainen, Punatakkinen Herrasmies. Hän rakasti kettujahteja, kuten hänen esi-isänsäkin, jotka olivat aikojensa kuuluisimpia Engelsmaiden foxhunntereita. Punatakkinen Herrasmies arvosti perinteitä ja piti tiukasti kiinni sukunsa metsästymaineesta. Brandit eivät koskaan epäonnistu kettujahdissa. He saavuttavat aina saalinsa, ja tekevät sen tyylillä.

Mutta Engelsmanni ei ole foxhunnteri ilman laumaansa. Brandin suvulla on käytössään kettukoiria, jotka ovat parasta A-luokkaa Englannissa. Koirat kuuluvat Brandin perheeseen. Ilman niitä, Brandin suku ei olisi koskaan kukoistanut.”

-Pelaajat valitsevat itselleen vuorotellen koiransa rodun pelin koirarotujen joukosta (**KOIRAROTULAPPU, Sivu 14**) ja nimeävät koiransa.

-Kysy kultakin pelaajalta:

+Mitä mieltä koirasi on Punatakkisesta Herrasmiehestä?

-Pyydä pelaajia vuorotellen kuvailemaan lyhyesti Punatakkista Herrasmiestä (esim:luonne, ulkonäkö, naisonnei,harrastukset yms.) kirjoita ylös lyhyesti pääkohdat pelaajien sanomisista PUNATAKKINEN HERRASMIESLAPUN (sivu 15) kohtaan "Tietoja Herrasmiehestä"

B:Jahti

"Nuo koirat ja Punatakkinen Herrasmies olivat yhtä laumaa. Koirat tottelivat miehen käskyjä ja alistuivat asemaansa. Metsästysonnei suosi tätä laumaa yhä uudelleen, kunnes eräänä päivänä lauma väijytti ainutlaatuisen saaliin metsästysretkellään lähellä Punaharjun metsää: Vitivalkoisen albiinon punaketun."

-Puhu pelaajille: Koirat, edessänne seisoo saalis (**kuvaile kettu**). Punatakkinen Herrasmies istuu metsästysratsuineen takananne ja päästä teidät irti hihnoistanne ja huutaa:

:KOIRAT! OTTAKAA KETTU KIINNI!! JUOSKAAA!!!!

-Lyhyt kohta. Pelaajat yrittävät ottaa kettua kiinni. Kettu kuitenkin pääsee lopulta pakoon metsään. (Muutama ketun kiinniottoyritys riittänee kohtausta varten)

C:Koirat karkaavat

-Kuvaile kuinka koirat juoksevat ketun perässä metsään ja Punainen Herrasmies juoksee ratsullaan niiden perään huutaen:

:SEIS KOIRAT! ODOTTAKAA MINUA!!

-Kuvaile kuinka Punaisen herrasmiehen hevonen kompastuu paksuun puunjuureen, ja Herrasmies lentää hevosen selästä päistikkää mäkeä alas kuralammikkoon. Punainen herrasmies on nyt yksin ja hän lähtee jalan etsimään koiriaan metsästä.

D:Laumasyyllisyys

-Anna kohtauksen alussa kullekin pelaajalle yksi pala MUISTOLIITELAPUSTA (Sivu 16).

“Ja niin Brandin suvun nuorimmainen matkasi yksin metsässä etsien kadonnutta laumaansa. Vaikka ulospäin Punaharjun metsä näyttikin rauhalliselta, perinteiseltä lehtimetsältä, sen lehvustoiden alla vallitsi kolkko ja kylmä ilmapiiri. Paksut oksastot peittivät auringon kirkkaan valon ja sielä sun täällä leijaili kummallista usvaa.

Katsellessaan metsää peittävää usvaa, Punatakkinen Herrasmies oli näkevinään usvan seassa ikäviä muistoja menneisyydestään. Muistoja tilanteista, joissa hän oli pettänyt laumansa luottamuksen.”

-Pyydä pelaajia kuvailemaan muistoliitelappujaan apuna käyttäen mitä Punatakkinen Herrasmies näkee ikävinä muistoina usvan seassa.

-Kysele samalla pelaajilta muistoihin liittyviä yksityiskohtia (esim. millaista asetta herrasmies käyttää, millainen ilme hänellä on, miten koirat reagoivat, millainen varastetun koiran entinen perhe oli, miksei kukaan estänyt herrasmiestä....)

-Lopulta muistot käyvät herrasmiehelle liian raskaiksi, ja hän juoksee hädissään metsän läpi. Hikimärkänä hän viimein saapu kukkaniitylle keskelle metsää.

E:Kukkaniityn tuomioistuin

”Punatakkinen Herrasmies on saapunut keskelle kaunista kukkaniittyä. Niitty kasvaa valtoimenaan lanteille ylettyviä voikukkia jotka tuoksuvat voimakkaasti. Ympäri niittyä on suuria kiviä, jotka muistuttavat pieniä penkkejä. Toisella puolella niittyä kohoaa suuri, noin 2 metriä korkea ruskea monumentti kuopasta, joka muistuttaa erehdyttävästi meteoriittikraateria.

Monumentin päällä istuu albiino punakettu, joka polttelee savukeholkilla pitkää tupakkaa jalat ristissä. Kettu katso viekkaasti Punatakkista Herrasmiestä ja sanoo”

**:TERVETULOA BRANDIN NUORUKAINEN. SINÄ KURJA VASTAAT
NYT TEOISTASI LAUMALLE.**

”Yhtäkkiä, kukkaniityn seasta hypähtää joukko olentoja suurten, penkkimäisten, kivien päälle jotka ympäröivät Punatakkista Herrasmiestä. Nämä olennot ovat herrasmiehen lauma, koirajoukkio, jota herrasmies on etsinyt ympäri metsää. Kaikki ei kuitenkaan ole ennallaan. Lauman koirien ulkomuodot ovat muuttuneet yliluonnolisesti ja ne osaavat nyt puhua.”

-Pyydä pelaajia kuvailemaan yksitellen miltä heidän koiransa nyt näyttävät. (Koirat voivat olla esim. humanoideja, ne voivat leijua ilmassa ja vastaavaa. Tiukkoja rajoja muutokselle ei ole.)

”Albiino punakettu katselee monumentin päältä eriskummallista porukkaa puhallellen suullaan savurenkaita ja sanoo.”

:NYT KUN KAIKKI OVAT PAIKALLA, ALOITETAAN TUOMIOISTUIN. KUMPI MEISTÄ ONKAAN LAUMAN SAALIS; SYNTINEN PUNATAKKINEN HERRASMIES VAI MINÄ, VIATON ALBIINO PUNAKETTU. ANTAA LAUMAN PÄÄTTÄÄ.

-Aseta PUNATAKKINEN HERRASMIESLAPPU (Sivu 15) pelaajien näkyville.

-Vapaa kohtaaminen. Lue ja anna pelaajien ohje (Sivu 8) pelaajille. Lue itse myös Pelinjohtajan ohje (Sivu 9).

PELAAJIEN OHJEET KOHTAUSTA VARTEN

+Pelinjohtaja ohjaa Kettua ja Punatakkista herrasmiestä. Pelaajat pelaavat koiriansa.

+Koirat syyttelevät Punatakkista herrasmiestä petturillisista teoista ja Punatakkinen herrasmies pyrkii säilyttämään kunniansa puolustamalla tekojaan.

+Koirat voivat myös kehua Punatakkisen herrasmiehen ystävyyttä laumaa kohtaan kertomalla herrasmiehen hyvistä teoista.

+Pelaajat voivat myös riidellä keskenään jos koirat ovat eri mieltä asiasta.

+Pelaajat voivat käyttää syytösten ja hyvien tekojen perusteena pelin aikana tapahtuneita kohtauksia tai keksiä kohtauksia koirien ja Punatakkisen herrasmiehen historiasta. (Pelinjohtaja voi kysellä näistä kohtauksista yksityiskohtia kuten D:Laumasyyllisyyskohtauksessa.)

+Kun kettu on polttanut tupakkansa loppuun, pelaajat äänestävät, kumpi onkaan oikeasti saalis: Kettu vai Punatakkinen herrasmies. Enemmistön äänet ratkaisevat. Tasapelitilanteessa saalis arvotaan.

PELINJOHTAJAN OHJEET KOHTAUSTA VARTEN:

-kirjoita **PUNATAKKINEN HERRASMIESLAPULLE** syytökset (=Herrasmiehen petturuus) ja hyvät teot (=Herrasmiehen ystävyys) sitä mukaan, kun niitä käydään kohtauksessa läpi.

-Jos kettua syytellään tai siltä kysellään asioita. Se pyrkii syylistämään Punatakkista herrasmiestä ja korostaa omaa viattomuuttaan.

-Päätät itse milloin tupakka sammuu, (varoita pelaajia kuitenkin pari minuuttia etukäteen). Älä kiirehdi kohtauksen kanssa, jos se alkaa näyttämään mehukkaalta.

-Kun kohtaaminen on mielestäsi kypsä, sammuta ketun tupakka ja pyydä pelaajia kirjoittamaan yksitellen suttupaperille kuka heidän mielestään on saalis. Laske tämän jälkeen äänet **PUNATAKKISELLE HERRASMIESLAPULLE, (kohtaan Kettu vai herrasmies?)** ja siirry seuraavaan kohtaukseen.

F:Lauman tuomio

Seuraa ohjetta 1) tai 2) edellisen kohtauksen perusteella

1)Jos Punatakkinen Herrasmies valitaan

”Ja niin Lauma oli päättänyt saaliinsa. Punatakkinen Herrasmies katseli epäuskoisena laumaansa, jonka silmissä hän oli nyt petturi. Ehkä jossain syvällä sisimmässään hän ymmärsi oman syyllisyytensä, mutta hän ei suostunut myöntämään sitä laumalleen. Hiljalleen, viha ja epätoivo täyttivät Brandin suvun nuorimmaisen mielen. Peto Punatakkisen Herrasmiehen sisällään pääsi irti.”

-Kuvaile kuinka Punaisesta Herrasmiehestä muuttuu punaturkkinen, petomainen, gorillamainen, olento, joka käy lauman kimppuun.

Jos peliaika on tiukoilla. Kuvaile kuinka lauma hyökkää yhteisvoimin Punatakkisen Herrasmiehen kimppuun, niin että Punatakkinen Herrasmies lennähtää taaksepäin. Siirry sitten suoraan loppukohtaukseen. Jos aikaa on, ohita tämä ohjelaatikko.

-Taistelukohtaus. Pelaajat pelaavat koiriansa ja pelinjohtaja pelaa Punaista Herrasmiestä. Lauma toimii ensin, sitten herrasmies, sitten lauma ja niin edelleen.

-Voit käyttää **KUKKANIITTYKARTTAA (S:17)** mallintamaan taistelutilannetta. (Merkaa hahmot suttupaperin avulla)

-Punatakkinen Herrasmies torjuu lauman iskut kunnes joku onnistuu iskemään hänet takaapäin tainoksiin.

-Kun Punatakkinen Herrasmies on tainoksissa, seuraava isku iskee hänet hänet ilmalenton. Kun hän on ilmalennossa, siirry loppukohtaukseen.

2) Jos Albiino Punakettu valitaan

”Ja niin Lauma oli päättänyt saalinsa. Albiino Punakettu yllättyi totaalisesti lauman valinnasta. Lauman ystävyys ja lojaalisuus Punatakkista Herrasmiestä kohtaan olivat arvoja, joita kettu ei kyennyt ymmärtämään. Kettu arvosti selviytymistä, selviytymistä hinnalla millä hyvänsä. Nyt siitä oli tulossa saalis, eikä kettu hyväksynyt sitä.”

-Kuvaile kuinka kettu nostattaa voimillaan niityn kivet ilmaan ja ryhtyy pommittamaan niillä laumaa.

Punatakkinen Herrasmies ampuu kiväärillä lentäviä kiviä hajalle ja käskee laumansa ketun kimppuun.

Jos peliaika on tiukoilla. Kuvaile kuinka lauma hyökkää yhteisvoimin Albiinon punaketun kimppuun ja joku koira saa ketun suuhunsa. Siirry sitten suoraan loppukohtaukseen. Jos aikaa on, ohita tämä ohjelaatikko.

-Taistelukohtaus. Pelaajat pelaavat koiriansa ja pelinjohtaja pelaa Albiinoa punakettua. Lauma toimii ensin, sitten kettu, sitten lauma ja niin edelleen.

-Voit käyttää **KUKKANIITTYKARTTAA (S:17)** mallintamaan taistelutilannetta. (Merkaa hahmot suttupaperin avulla)

-Albiino punakettu pitää lauman loitolla kiviammuksillaan, kunnes lauma tajuaa iskeä eri suunnista ketun kimppuun.

-Kun joku koirista saa ketun hampaisiinsa. Siirry loppukotaukseen.

G:Loppukohtaus

Seuraa ohjetta 1) tai 2) edellisen kohtauksen perusteella.

1) Jos Punatakkinen herrasmies valittiin

”Punatakkinen herrasmiespeto lennähtää iskun voimasta vasten ruskeaa monumenttia ja lyyhistyy kuoleena sen eteen. Taistelun tuoksinnassa ilta on saapunut. Kuun valossa niitty näyttäytyy uudella tavalla. Ruskea monumentti on Brandin suvun hautakivi keskellä umpeenkasvanutta hautausmaata. Brandin sukua ei enää ole. Kettujahdit ovat nyt vain muisto menneestä elämästä. Koiralauma on nyt vapaa ja kettu lupaa palauttaa koirat ennalleen, jos nämä vain haluavat. Päätös tulevasta on laumalla.”

+Jokainen pelaaja valitsee koiransa kohtalon seuraavista

1: Koira palaa ennalleen ja jatkaa pois metsästä.

2: Koira pysyy yliluonnollisena seuraamalla ketun laumaa Punaharjun metsässä.

-Lopeta peli haluamallasi tavalla. Voit esimerkiksi kysyä pelaajilta mitä koirille metsässä/metsän ulkopuolella tapahtuu pelin jälkeen.

THE END

2) Jos Albiino punakettu kukistettiin

”Ketun luut rasahtavat lihan lävitse, kun metsästyskoira käy siihen kiinni. Varoittamatta, voimakas tuulenpuuska puhaltaa metsän läpi, jonka seurauksesta lauman näkökenttä sokaistuu hetkeksi tuhansista tuulesa lentävistä voikukanterälehdistä.

Pian tuuli kuitenkin laantuu, ja metsä on muuttunut. On ilta, sankka usva on poissa ja metsä ympärillä näyttää kuoleelta. Kaunis voikukkaniitty on muuttunut hetkessä niityksi kuoleita kukkia.

Kuunvalossa, niityn päädyn ruskea monumentti näyttäytyy uudella tavalla. Monumentti on jonkinlainen, varoitusmerkeillä koristeltu, ruskean ruosteen peittämä metallisäiliö, jonka sisältä vuotaa vihertävää nestettä, joka höyrystyy sankaksi pahanhajuiseksi savuksi kosketuksesta ilman kanssa. Lauman koirat ja kuollut albiino punakettu ovat palautuneet ennalleen. Metsä on hiljainen.”

-Lopeta peli epilogilla haluamallasi tavalla. Lauma voi esim. palata tapahtumista kasvaneena pois metsästysreissulta ja myöhemmin selviää, että metallisäilön höyry loi Punattakkiselle herrasmiehelle harhoja. Vaihtoehtoisesti voit pyytää pelaajia kertomaan pelin loppuun. Päätös on sinun.

THE END

METSÄSTYSKOIRAROTUJA

Pelaajat kirjoittavat oman nimensä koiran alle ja koiran nimi = merkin toiselle puolelle



Blackmouth cur
-Ilmiömainen
vainuukoira

=



Kettuterrieri
-Maaginen
kettukoira

=



Labradorinnoutaja
-Jäätävä
noutajakoira

=



Boykininspanieli
-Ketku
houkutuskoina

=



Englanninsetteri
-Luova
saalistajakoira

=



Bretoni
-Eeppinen
pointerkoira

=

Herrasmiehen Petturuus

Punatakkinen Herrasmies

Tietoja Herrasmiehestä

Herrasmiehen Ystävyyys

**Piirtäkää Punatakkinen
Herrasmies tähän**

Kettu vai Herrasmies?

- P1:**
- P2:**
- P3:**
- P4:**
- P5:**

Muistoliitelappu. Revi lauseet erilleen ja jaa pelaajille
D:Laumasyyllisyys kohtauksen alussa

Punatakkinen herrasmies varastaa sinut
(koirasi) omistajiltasi

Punatakkinen herrasmies ampuu veljensä
kesken koirajahdin

Punatakkinen herrasmies syö laumanne
saalistaman ketun yksin

Punatakkinen herrasmies
pahoinpitelee laumaanne

Punatakkinen herrasmies jättää teidät yksin
karhun armoille kesken metsästysreissun



