

Kuka on petturi? (Pohjois-Korean paras TV-visa)

3-5 pelaajalle

Tuukka Tenhunen

Skenaarion tavoite:

Testata miten peli voi olla yhtäaikaan todella synkkä ja kertoa ikävän tarinan mutta olla samaan aikaan hauska niin, että pelaajia naurattaa. Tämän luoma konflikti ehkä haastaa pelaajat ajattelemaan jälkikäteen sitä millaisilla asioilla viihdettä tehdään. Sekä kuinka ikävien asioiden redusoiminen viihteeksi voi turruttaa ihmisiä inhimillisille tragedioille.

1. Intro:

Harmaaseen pukuun pukeutunut juontaja astelee lavalle. ”Nyt on se aika! Nyt on Pohjois-Korean ja siten koko maailman parhaan TV-shown aika! Mikä olikaan shown nimi?” Juontaja kohottaa kätensä ja tuhatpäinen yleisö huutaa hysteerisesti, rytmikkäästi yhteen ääneen ”KUKA ON PETTUUURI! KU-KA ON PET-TU-RIIIIIII!!!!”

”Aivan oikein! On Pohjois-Korean – ja siten koko maailman – parhaan televisiovisan aika! Kilpailijat suorittavat erinäisiä tehtäviä Kim Jung-Unin kunniaksi! Ensimmäiset kaksi kierrosta käydään tiimi vastaan tiimi. Viimeisellä kierroksella voittoisa joukkue kamppailee keskenään yksilöinä. Voittajalle on tarjolla peräti”... dramaattinen hiljaisuus... ”...iso säkillinen riisiä!!!!!!” (Yleisö mylvii taustalla.) ”Häviäjät lähetetään iloiselle uudelleen koulutusleirille seitsemän sukupolven ajaksi. Ja muistetaanhan että viimeinen kierros on nimeltään...” Juontaja kääntyy osoittamaan yleisöä ja tuhatpäinen yleisö mylvii: ”KUKA ON PETTURIIIIIIIIII!!!!!!”

Kuten pelaajat oletettavasti tietävät, Pohjois-Korea on hirvittävä sortovaltio. Suurin osa ihmisistä kärsii nälänhädästä ja elää pelossa. Pelissä hahmot osallistuvat tv-kisailuun, missä voittaja palkitaan viidenkymmenen kilon säkillä riisiä. Tämä on valtava asia hahmoille; asia millä heidän perheensä selviää hengissä vaikeina aikoina. Häviäjien kohtalo ei ole yhtä mukava...

2. Hahmot: (Leikkaa nämä irti ja jaa pelaajille)

Hahmot ovat Punngye-Ri:n kylästä, joka sijaitsee lähellä ydinkoealuetta. Kylän lapsilla on esiintynyt viime aikoina kummallisia sairauksia. Kuten monet alueet maaseudulla, nälkä ja puutteellinen terveydenhuolto vaivaavat kyläläisiä.

Kung Kyong-Su, maanviljelijä

Olit pitkään ihastunut naapurin tyttöön, mutta sitten hän jäi kiinni K-Popin kuuntelusta ja joutui työleirille. Olet myös jo pitkään pelännyt että äitisi jää kiinni siitä että hän kasvattaa luvattomia kanoja ja myy munia mustassa pörssissä.

Hung Jung-Hoon, teurastaja

Nälkä on vaivannut kyläänne aina. Sen takia velipoika päätyi työleirille; naapuruston hautoja oli kaivettu auki ja ruumiista leikeltä paloja. Naapurit tiesivät että teillä riitti aina lihasoppaa ja velipoika tunnusti. Ei hän sitä tehnyt, se olit sinä. Olet jatkanut samaa ja alkanut pitää mausta.

Ch'u Ye-Jin, puoluevirkaileija

Rakas serkkusi on aina ollut turhan utelias omaksi parhaakseen. Hänet pidätettiin pari tuntia ennen ohjelman alkua vakoilijaksi epäiltynä. Pelkäätkä että hän paljastaa salaisuutesi – kuuntelet välillä salaa Beatlesia ikivanhoilta levyiltä.

Kyo Chi-U, maanviljelijä

Suvullanne on salaisuus – olette kaikki kristittyjä. Se on kuolemanvaarallinen salaisuus. Teillä on siihen liittyen suuri ongelma. Viisivuotias lapsesi X vangittiin eilen epäiltynä omenan varastamisesta. Pelkäätkä että hän paljastaa salaisuutenne.

Kam Sohyon, autonkuljettaja

Puolisosi vangittiin vähän aikaa sitten petturiksi epäiltynä. Syynä oli se että hän pyörtyi nälästä kesken paraatin. Olette kuunnelleet salaa radiolähetyksiä Etelä-Koreasta, mikä voisi viedä myös sinut vankileirille.

3. Salaisuudet: (leikkaa kukin irti)

Kukin hahmo tietää yhden toisen hahmon salaisuuden, nämä arvotaan ristiin alussa (eli anna jokaisen pelaajan valita yksi lappu, mutta varmista ettei kukaan saa omaa lappuaan). Arvontalappuja on yhteensä kuusi, joten yhden hahmon salaisuus **saattaa** olla turvassa. Salaisuuksia voi käyttää pelin viimeisessä kohtauksessa, missä päätetään ketkä ovat pettureita.

Tiedät että Kung Kyong-Su:n äiti kasvattaa kanoja laittomasti, ilmiselvä kapitalisti!

Tiedät että Hung Jung-Hoon on ihmissyöjä, joka ruokkii koko perheensä ihmispadalla!

Ch'u Ye-jing on petturi – olet kuullut hänen kuuntelevan salaa länsimaalaista musiikkia!

Kurkistellesi Kyo Chi-U:n ikkunoista näit koko perheen palvomassa ulkomaalaista epäjumalaa!

Kuulit serkkusi ystävän nähneen Kam Sohyonin puolisoineen kuuntelemassa Etelä-Korealaisia radiolähetyksiä! Se tarkoittaa että he ovat selvästi pettureita.

Satut tietämään että juontaja polttaa salaa amerikkalaista tupakkaa, mikä on verrattavissa maanpetturuuteen.

4. Säännöt:

Heitetään 2d6 aina kun hahmo tekee jotakin dramaattista. 10-12 pelaaja saa kertoa mitä tapahtuu, 6-10 pelaaja kertoo mitä tapahtuu ja toinen pelaaja keksii siihen huonon sivuvaikutuksen, 2-5 pelinjohtaja kertoo mitä tapahtuu (yleensä jotakin ikävää). Jos jokin pelaaja on ollut vähemmän valokeilassa, valitse tämä pelaaja kertomaan sivuvaikutuksia kun heitto on 6-10. Heittoja olisi hyvä olla vain yksi per pelaaja per kohtaus, etteivät ne vie liikaa aikaa.

Esimerkkejä dramaattisista teoista:

- * Riidankylväminen toisen joukkueen sisällä
- * Suuren yleisöjoukon innostaminen, ohjailu tai organisointi
- * Tekniikan sabotointi tai manipulointi
- * Mikin kaappaaminen juontajalta ja eepin puheen pitäminen
- * Hiipiminen muokkaamaan toisen joukkueen runoa tai muita töitä
- * Yritys paeta vangitsemista

5. Muut joukkueet ja juontaja:

Pelinjohtaja pelaa juontajaa ja muita joukkueita.

Juontaja Kal Minjae on Pohjois-Korean tunnetuin viihdyttäjä, joka on Suuren Johtajan henkilökohtaisessa suosiossa ja suojeluksessa. Hän on yhdistelmä maalaismarkkinoiden helppoheikkiä, Elvis-imitaattoria ja hysteeristä propagandistisaarnaajaa.

Ensimmäinen kilpaileva joukkue koostuu Kunu-Dongin kylän väestä. Kylää uhkaa erityisen paha nälänhätä heidän ainoan kalastuslaivansa kadottua merillä. **Joukkueen puhenainen on Rang Min**, lommoposkinen ja harvahampainen rouva, joka on paljon nuorempi kuin miltä näyttää. Hän puhuu jatkuvasti tunteekkaasti lapsistaan ja kaikista muista kylän lapsista, joille armollinen Johtaja varmasti suo voiton ja riisiä. Puhenainen on tosiuskova Johtajan kaikkivaltiuteen.

Toinen kilpaileva joukkue tulee Kunu-Ryen kylästä, mikä on pieni hiilikaivosyhteisö.

Kaivoksista monet ovat vain hädntuskin tuettuja kuiluja, mihin mahtuvat vain pienikokoisimmat kaivajat – sekä lapset. **Joukkuetta johtaa Man Chunyong**, kumaraselkäinen ja yksisilmäinen mies joka yskii ja läähättää. Hän yrittää puhua kaiken aikaa miten ilman hiiltä ihmiset Pyongyangissa joutuisivat olemaan viluissaan ja pimeässä. Man Chunyong on täysin valmis fuskaamaan.

6. Häiriötekijöitä:

Jos tehtävät tuntuvat menevät liian nopeasti, hahmoja voi häiritä alla olevilla kohtausehdotuksilla. Vaihtoehtoisesti nämä toimivat tapoina joilla hahmot voivat häiritä kilpailijoita.

- * Joku yleisössä syö salaa riisipalloa. Nälkäinen hahmo huomaa salasyöpön ja taklaa tämän, ainakin jos epäonnistuu itsehillinnässä.
- * Hysteerinen yleisön jäsen ryntää lavalle ja yrittää suudella väkisin juontajaa. Selviää että kyseessä on hallusinaatio - yleisön jäsen luulee juontajan olevan Kim Jong-Un.
- * Lavalla toikkaroi erittäin lihava pulu. Pystyvätkö hahmot nappaamaan sen kiinni huomaamatta? Sillä voi lahjoa yleisöä tai toisen tiimin jäseniä tai yksinkertaisesti syödä myöhemmin.
- * Yksi vartiosotilaista tarjoutuu myymään vähän amfetamiinia.

* Sähköt katkeavat hetkeksi ja valot sammuvat, hyvä paikka tehdä kolttosia.

* Suomalaisia turisteja tuodaan paikalle läpikulkumatalla, kaikkien pitää hymyillä hetki ja vastata muutamaan propagandakysymykseen. Shown nimeksi pitää kertoa ”Kuka on paras isänmaanystävä?”

7. Tehtävä 1: (Aikaraja max 15 min)

Joukkueita on kolme. Kaikille annetaan tehtäväksi tehdä runo, joka kertoo siitä kuinka paljon he rakastavat Kim Jung-Unia. Pelaajat voivat keskittyä tekemään omaa runoaan tai sabotoida samalla muiden joukkueiden keskittymistä. Pelaajien pitää itse laatia runo. Runo lausutaan niin että jokainen hahmo lausuu vähintään yhden sakeen tai kaikki hahmot (sekä pelaajat) lausuvat sen yhtäaikaa.

Juontaja valitsee mitkä kaksi runoa olivat parhaat. Jos jokin joukkue sabotoitiin onnistuneesti, he häviävät automaattisesti. Hävinnyt joukkue lähetetään työleirille. Voittajajoukkue saa valita yhden ihmisen, joka vapautetaan leiriltä tai vankeudesta.

Jos pelaajat eivät ole saaneet ollenkaan aikaan runoa tai häirinneet muita joukkueita, ota peliin yksi häiriötekijä minkä turvin pelaajahahmot voivat vielä yrittää fuskata tiensä eteenpäin. Jos pelaajat ovat saaneet runon aikaan tai sabotoineet toista joukkuetta, he pääsevät jatkoon. Voit valita kumpi muista joukkueista tippuu pois; valitse jatkoon se joka tuntui herättävän pelaajissa suurempia tunteita.

8. Tehtävä 2: (Aikaraja max 10 min)

Joukkueita on enää kaksi. Joukkueiden tulee muodostaa ihmiskuvaelma tai esitys käyttäen tuhatpäistä yleisöä apuvälineinään. Kuvaelman aiheena on ”Kim Jung-Unin Vääjäämätön Voitto Imperialistista Riistäjävalloista”. Pelaajien pitää organisoida oma puolikkaansa yleisöstä esimerkiksi muodostelmavoimisteluun tms ja/tai samaan aikaan sabotoida toisen tiimin tekemistä.

Häviäjäjoukkue lähetetään työleirille. Voittajajoukkue saa valita yhden ihmisen, joka vapautetaan leiriltä tai vankeudesta. Jotta pelaajahahmot voittavat haasteen, vähintään kahden hahmoista tulisi onnistua jossakin asiaan liittyvässä taitoheitossa.

9. Tehtävä 3: (Aikaraja max 10 min)

Yksilökierros – KUKA ON PETTURIIIIIIII? Pelaajahahmojen tulee äänestää keskuudestaan kaksi petturia, jotka lähetetään työleirille. Tämän jälkeen kolme jäljelle jäänyttä äänestävät keskuudestaan yhden petturin. Lopuksi juontaja päättää kumpi jäljellä olevista on petturi. Petturiksi äänestetyt laitetaan rautoihin, mutta jäävät lavan laidalle ja voivat huudella sieltä. Jos pelaajia on neljä, juontaja kuuntelee argumentit ja päättää sen perusteella.

Voittaja saa säkin riisiä mikä takaa hänen perheelleen elämän ainakin joksikin aikaa. Muut viedään ulos studiosta kohti työntäyteistä elämää ja yleisö hurraa! Juontaja muistuttaa loppuspiikissä että jälleen viikon päästä tiedossa arvuuttelua siitä KUKA ON PETTURIIIIIIIIII!

Mikäli peliaikaa jäi jäljellä, pyydä vielä jokaista pelaajaa kertomaan lyhyt epilogi mitä hänen hahmolleen tapahtuu pelin jälkeen.