



Perintö

larppi ääneenlausutuista ajatuksista

Sisarukset, kymmenen vuotta vanha kiista ja edesmenneet vanhemmat. Mitä perintörahoilla tehdään? Jos sisarukset eivät pääse sopuun, perintö lahjoitetaan vieraisiin käsiin.

Perintö on liveroolipeli 6–12 pelaajalle (paras toimivuus 6, 8, 9 tai 12 pelaajalla)

Perintö on liveroolipeli, joka on ideoitu Knudepunkt 2019 -tapahtuman Design through play -workshopissa. Ideointiin osallistui 10 hengen työryhmä.

Teksti: Ria Böök

Kuvat: succo / Pixabay (kansi), Ruby and Peter Skitterians / Pixabay (Routan hahmokuvaus), tolmacho / Pixabay (Tuiskun hahmokuvaus), StockSnap / Pixabay (Viiman hahmokuvaus)

Toimitustyö: Sami Koponen

Esittely

Riitaisat sisarukset ovat kokoontuneet ensimmäistä kertaa vuosiin, koska heidän pitää päättää, mitä heidän vanhempiansa jättämällä perinnöllä tehdään. Heillä on tunti aikaa. Jos yhteisymmärrystä ei sen aikana löydy, perintö lahjoitetaan järjestölle, jonka toiminta on kaikista sisaruksista vastenmielistä.

Pelissä on 2–3 sisarusta ja yhtä sisarusta pelaa 3–4 pelaajaa. Pelaajille jaetaan hahmojen päänsisäiset roolit, jotka edustavat ihmisessä olevia erilaisia puolia, kuten toisista välittävää, itsensä uhraavaa tai epäluuloista puolta. Peli itsessään kestää tunnin, jonka jälkeen on varattu aikaa pelin purkuun. Lisäksi ennen peliä on valmisteluosio, jossa jaetaan hahmot, syvennetään kontakteja ja käydään läpi pelissä käytettävät pelimekaniikat.

On suositeltavaa, että nuorimmalla ja vanhimmalla hahmolla on aina yhtä monta pelaajaa. Jos siis pelaajia on 6 tai 8, peli pelataan kahdella sisaruksella (Routa ja Viima). Jos pelaajia on 9 tai korkeintaan 12, pelin voi pelata kolmen sisaruksen pelinä.

Peliä voi kokeilla myös siten, että yhtä sisarusta pelaa vain kaksi pelaajaa. Tällöin pelimekaniikat eivät kuitenkaan toimine yhtä hyvin ja peliaikaa kannattaa lyhentää 45 minuuttiin. Tämä kuitenkin mahdollistaa pelin esimerkiksi neljällä tai seitsemällä pelaajalla.

Sanasto

- Hahmoryhmä: kaikki samaa hahmoa pelaavat pelaajat.
- Puhuja: hahmoryhmän pelaaja, joka seisoo etualalla ja keskustelee muiden hahmoryhmien puhujien kanssa.
- Kuiskaaja: hahmoryhmän muut jäsenet, jotka seisovat puhujan takana kaaressa siten, että kykenevät välittämään viestinsä puhujalle.



Puhuja (pun.) seisoo hahmoryhmän etummaisena ja kuiskaajat (harm.) seisovat hänen takanaan

Pelimekaniikat

- Aikalisä: Puhuja voi sanoa "aikalisä", jolloin puhujien välinen keskustelu keskeytetään. Tällöin puhujat voivat keskustella omien kuiskaajiensa kanssa tilanteesta. Aikalisien määrää ei ole rajoitettu.
- Puhujan vaihtaminen: Puhuja voi astua taaksepäin ja tällöin se kuiskaaja joka ehtii voi astua puhujaksi. Kuiskaaja voi siirtää itsensä puhujaksi taputtamalla puhujaa olkapäälle. Pelissä on ideana kierrättää sitä kuka puhuu.
- Muut äänet: Kuiskaajat kuiskailevat (tai puhuvat muutoin vaimealla äänellä) ajatuksia ja tunnelmia puhujalle. Puhuja ottaa näistä ne asiat, mitkä hänestä sillä hetkellä tuntuu hyvältä tuoda esille.

Pelin asetelma ja säännöt

- Pelissä ei päde Suomen perintöön liittyvät lait, vaan suuremman draaman lait. Vaikka Suomen laki sanoo, että lakiosan saa aina, tässä larpissa ei niin ole. Tässä tapauksessa kyseessä on kaikki tai ei mitään.
- Pelin hahmojen sukupuoli ei ole merkitystä. Samaa hahmoa voivat pelata pelaajat, joiden sukupuoli eroavat toisistaan. Sukupuoli on asia, mitä ei käsitellä pelissä millään tavalla. Pelissä ei viitata hahmoihin sukupuolittavilla termeillä. Esimerkiksi sen sijaan että sanotaan "Olit aina isän pikku prinsessa" voidaan sanoa "Isä aina palvoi sinua kuin kuninkaallista."
- Erityisesti on huomioitava, että vaikka pelissä riidellään keskenään, nämä asiat eivät saa liittyä millään tavalla pelaajien ominaisuuksiin.
- Koska pelin hahmokuvaukset ovat lyhyitä, improvisaatiota tarvitaan. Kannattaa hyväksyä muiden pelaajien ideoita mm. hahmojen menneisyyden tapahtumista.

Pelin alkutilanne

Alun perin suvun tehdas on tuottanut erilaisia muovituotteita, mutta nykyään tehdas on erikoistunut biomuovituotteisiin ja uusiutuvien materiaalien kehitykseen. Sisarukset omistavat nyt firman kolmannessa sukupolvessa. He ovat saaneet jo syntyessään lahjaksi jokainen oman osuutensa tehtaasta. Ennen vanhempien kuolemaa omistusosuudet oli jaettu tasan vanhempien ja sisarusten kesken eli jokainen omisti $\frac{1}{3}$ tai $\frac{1}{4}$, riippuen pelissä olevista sisarusten määrästä. Vanhempien kuoleman jälkeen vanhempien yhteinen osuus jaetaan sisaruksille.

Vanhemmat ovat kuolleet neljä kuukautta sitten auto-onnettomuudessa. Testamentti on luettu jo kuukausia sitten. Testamentin mukaan sisarusten tulee yhdessä päättää siitä, miten he käyttävät viisi miljoonaa euroa perinnöstä. Sisarusten tulee hallita tätä osuutta yhdessä ja tehdä sillä jotain, johon kaikki ovat suostuvaisia ja valvoa sen käyttöä yhdessä. Rahojen jako hahmojen kesken ei täytä testamentin ehtoja. Kaikkien hahmojen tulee olla projektissa mukana samanarvoisella panostuksella. Kun he ovat saaneet sovittua tämän viiden miljoonan euron kohdalosta, he saavat sen lisäksi miljoona euroa jokainen henkilökohtaisesti. Vanhemmat ovat jättäneet nootin, että sisarusten on parasta sopia riidat ja toimia yhdessä tulevaisuudessa.

Jos sisarukset eivät onnistu löytämään yhteisymmärrystä, kaikki rahat menevät rokotevastaiseen tiedotuskampanjaan, jossa on tarkoitus valistaa ihmisiä rokotteiden vaaroista. Vanhemmat olivat hyvin tietoisia siitä, että sisarukset pitävät rokotteita tärkeinä ja uskoivat tämän olevan tarpeeksi vahva motivaattori sisarusten löytää sopu.

Sisaruksilla on ollut kolme kuukautta aikaa hoitaa sopimus perinnönjaosta, mutta he ovat välitelleet tilannetta eivätkä ole päässeet edes saman pöydän ääreen keskustelemaan asiasta. Asianajaja saapuu tunnin kuluttua ja tällöin sisaruksilla tulee olla kirjallinen esitys siitä, miten he käyttävät viisi miljoonaa euroa ja miten he tulevat työskentelemään yhdessä tämän asian eteen.

Pelissä tarvittavat materiaalit

- Kello, josta pelaajat voivat seurata jäljellä olevaa peliaikaa
- Nippu A4-papereita ja kirjoitusvälineitä (kynä per pelaaja) sopimuksen laatimiseen
- Tulostettuja hahmokuvauksia kullekin pelaajalle
- Tulostettu lista päänsisäisistä rooleista kullekin hahmoryhmälle
- Muutama pöytä ja tuoli

Pelivalmistelut ennen peliä

- Hahmoryhmien muodostaminen: kuka sisaruksista kukin pelaajista haluaa olla? Jos ei tule selkeää jakoa, niin arvotaan.
- Jokainen pelaaja valitsee 2–3 päänsisäistä roolia jota edustaa (omat roolit voi kirjata muistiin omaan hahmokuvaukseen).
- Workshop-harjoitteiden pelaaminen, jotta pelimekaniikat ja hahmot tulevat tutuiksi.

Pelin kulku

- Pelin alkaessa pelinjohtaja kertoo testamentin ehdot, ilmoittaa hahmoille heillä olevan tunti aikaa ja asettaa kellon näyttämään jotain tasatuntia, jotta ajankulkua on helpompi seurata.
- Pelinjohtaja ilmoittaa, kun peliä on kulunut 30 minuuttia, 45 minuuttia ja 55 minuuttia. Pelaajat voivat kysyä pelinjohtajalta tarkentavia kysymyksiä sopimusehdoista.
- Kun 60 minuuttia on täynnä, asianajajan roolissa esiintyvä pelinjohtaja pyytää hahmoja esittelemään hahmojen tekemän suunnitelman. Sitten hän tekee päätöksen täyttääkö hahmojen suunnitelma testamentin ehdot.

Pelin purkaminen

- Pelinjohtaja ja pelaajat siivoavat yhdessä pelipaikan ja pitävät pienen hengähdystauon.
- Pelinjohtaja vetää pienen purkukeskustelun esimerkiksi kysymällä miltä peli tuntui, mikä oli mieleenpainuvuin kohta ja minkä asian kukin pelaaja olisi halunnut menevän toisin.

Hahmokuvaus: Routa

Ikä: 28 vuotta - nuorin lapsi

Routa on kuvataiteilija. Hän lähti lapsuudenperheestään 10 vuotta sitten muuttaakseen suurempaan kaupunkiin, jotta voisi tavoitella uraansa taiteen parissa. Viimeiset 5 vuotta hän on elättänyt itsensä omalla taiteella. Se ei ole leveää elämää, mutta hän on tyytyväinen elämäänsä ja siihen että voi toteuttaa itseään.

Routa ei todellakaan halua perinnön menevän vanhempien valitsemalle rokotevastaiselle järjestölle.

Kun Routa lähti 10 vuotta sitten jättäen kaiken taakseen, perheen vanhin lapsi Viima suuttui Routalle ja piti Routaa itsekkäänä ja teki tämän myös selväksi. Viiman ja Routan välit ovat aina olleet tuliset: jo lapsuudesta saakka he ovat ottaneet yhteen toistuvasti. Viiman mielestä Routan olisi pitänyt tehdä jotain perheen yhteisen yrityksen eteen. Routalle taas oli tärkeää, että hän saa toteuttaa itseään - aivan kuten Viima halusi toteuttaa itseään yritysmaailmassa.

Tuisku on usein toiminut Viiman ja Routan välillä välittäjänä ja rauhoittelijana ja tämä on ollut tilanne jo lapsesta saakka. 10 vuotta sitten Tuisku yritti ensin hieman sovittaa Viiman ja Routan välejä, mutta kumpikin olivat järkkymättömiä. Tuisku on pitänyt tätä tilannetta todella hankalana ja epämiellyttävänä, mutta on pyrkinyt olemaan yhteydessä kaikkiin perheenjäseniin.



Hahmokuvaus: Tuisku

Ikä: 30 vuotta - keskimäinen lapsi

Tuisku on lastentarhanopettaja ja työskentelee vakituisessa työsuhteessa. Tuisku on asunut lähellä vanhempiaan ja Viimaa ja on ollut ahkerasti yhteydessä myös Routaan.

Tuisku ei todellakaan halua perinnön menevän vanhempien valitsemalle rokotevastaiselle järjestölle.

Kun Routa lähti 10 vuotta sitten jättäen kaiken taakseen, perheen vanhin lapsi Viima suuttui Routalle ja piti Routaa itsekkäänä ja teki tämän myös selväksi. Viiman ja Routan välit ovat aina olleet tuliset: jo lapsuudesta saakka he ovat ottaneet yhteen toistuvasti. Viiman mielestä Routan olisi pitänyt tehdä jotain perheen yhteisen yrityksen eteen. Routalle taas oli tärkeää, että hän saa toteuttaa itseään - aivan kuten Viima halusi toteuttaa itseään yritysmaailmassa.

Tuisku on usein toiminut Viiman ja Routan välillä välittäjänä ja rauhoittelijana ja tämä on ollut tilanne jo lapsesta saakka. 10 vuotta sitten Tuisku yritti ensin hieman sovittaa Viiman ja Routan välejä, mutta kumpikin olivat järkkymättömiä. Tuisku on pitänyt tätä tilannetta todella hankalana ja epämiellyttävänä, mutta on pyrkinyt olemaan yhteydessä kaikkiin perheenjäseniin.



Hahmokuvaus: Viima

Ikä: 33 vuotta - vanhin lapsi

Viima on suvun muovituotefirman toimitusjohtaja ja on hoitanut kaiken viimeiset 5 vuotta. Hän on joskus yrittänyt saada Routaa ja Tuiskua osallistumaan firman asioihin, mutta he eivät ole kiinnostuneet asiasta. Viima ei voi hyväksyä Routan itsekeskeisyyttä ja kuinka hän päätti lähteä tavoittelemaan uraa taiteilijana. Viima kokee, että Routa on saanut kaiken aina liian helpolla eikä ole oikeasti joutunut tekemään töitä yhteisen firman eteen.

Viima ei todellakaan halua perinnön menevän vanhempien valitsemalle rokotevastaiselle järjestölle.

Kun Routa lähti 10 vuotta sitten jättäen kaiken taakseen, perheen vanhin lapsi Viima suuttui Routalle ja piti Routaa itsekkäänä ja teki tämän myös selväksi. Viiman ja Routan välit ovat aina olleet tuliset: jo lapsuudesta saakka he ovat ottaneet yhteen toistuvasti. Viiman mielestä Routan olisi pitänyt tehdä jotain perheen yhteisen yrityksen eteen. Routalle taas oli tärkeää, että hän saa toteuttaa itseään - aivan kuten Viima halusi toteuttaa itseään yritysmaailmassa.

Tuisku on usein toiminut Viiman ja Routan välillä välittäjänä ja rauhoittelijana ja tämä on ollut tilanne jo lapsesta saakka. 10 vuotta sitten Tuisku yritti ensin hieman sovittaa Viiman ja Routan välejä, mutta kumpikin olivat järkkymättömiä. Tuisku on pitänyt tätä tilannetta todella hankalana ja epämiellyttävänä, mutta on pyrkinyt olemaan yhteydessä kaikkiin perheenjäseniin.



Päänsisäiset roolit

Routa, Tuisku ja Viima ovat sisäisesti moniäänisiä ja ristiriitaisia hahmoja. Tätä tuodaan esille ja käsitellään erilaisten päänsisäisten roolien kautta. Roolilista annetaan kaikille hahmoryhmille ja jokaisessa hahmoryhmässä pelaajat valitsevat itsellensä 2–3 roolia. Roolit valitaan vuorotellen ja jokaisen pelaajan tulee poimia vähintään yksi positiivinen ja yksi negatiivinen rooli.

Pelaajat voivat käyttää näitä rooleja hahmon näkökulmien tutkiskelussa. Pelaajat luonnollisesti tulkitsevat valitsemaan rooleja oman ajatusmaailmansa pohjalta. Pelaajien näkökulmien asioihin ei tarvitse olla yhtenäisiä, mutta pelaajat voivat keskustella näistä keskenään hahmoryhmässä.

Positiiviset

- Arvostava sisarus
- Ajattelevainen sisarus
- Ehdotta hyväksyvä sisarus
- Hemmotteleva sisarus
- Hyväksyvä sisarus
- Läsnä oleva sisarus
- Optimistinen sisarus
- Toisia tukeva sisarus

Negatiiviset

- Ehdollisesti hyväksyvä sisarus
- Hylkäävä sisarus
- Kriittinen sisarus
- Pessimistinen sisarus
- Rajaton sisarus
- Uhrautuva sisarus
- Väheksyvä sisarus
- Ylisuojeleva sisarus

Workshopit ennen peliä

Pelimekaniikat (10 min.)

- Pelaajat ovat harjoituksessa omissa hahmoryhmissään. Harjoituksessa harjoitellaan pelimekaniikkoja, eli puhujan vaihtoa, kuiskauksia ja halutessaan myös aikalisää.
- Kohtaat baarissa henkilön, jonka tapasit kuluneena kesänä pelissä nimeltä Perintö. Et muista missä roolissa tämä henkilö pelissä oli ja alat kertoa kuinka Perintö oli ihan kauhea larppi, jossa meni kaikki pieleen hahmokitjoitusta ja lavastusta myöten. Vastapuoli paljastuu kyseisen larpin pelinjohtajaksi hetken keskustelun jälkeen.
- Kuiskaajat tuovat tunnesisältöä ja syöttävät millaisia tunteita ja ajatuksia puhujan sisällä herää. He tuovat esiin nimenomaan niitä omia päänsisäisiä rooleja, jotka aikaisemmin on jaettu.

Sisarussuhde (20 min.)

- Pelaajat jaetaan ryhmiin (tai pareihin, jos pelissä on mukana vain kaksi hahmoa) siten, että jokaisessa ryhmässä on yksi pelaaja jokaisesta hahmoryhmästä.
- Sopikaa ryhmässä kaikkia sisaruksia yhdistävä positiivinen muisto. Aikaa 10 minuuttia.
- Sopikaa ryhmässä negatiivinen muisto, jossa kaikki ei mennyt kuten sisarukset olisivat toivoneet. Aikaa 10 minuuttia.

Hahmon viimeistely (30 min.)

- Pelaajat palaavat omiin hahmoryhmiinsä.
- Käykää yhdessä läpi aikaisemmassa harjoituksessa sovitut yhteiset muistot. Aikaa 10–15 minuuttia.
- Pohtikaa hahmoryhmässä seuraavia kysymyksiä, aikaa 10–15 minuuttia:
 - Mitä hahmo oikeasti haluaisi tehdä sillä viidellä miljoonalla eurolla?
 - Miksi hahmo tarvitsee sen miljoona euroa?
 - Mitä muiden pitäisi tehdä, jotta hahmo olisi valmis tekemään sopimuksen?